

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

Jéssica Comoretto Tolfo

**PRESSÃO E TECNOLOGIA NA INFÂNCIA: O BRINCAR E SE-
MOVIMENTAR E A INCESSANTE FORMA DE EXPRESSÃO EM UM
MUNDO ACELERADO**

Santa Maria, RS, Brasil

2019

Jéssica Comoretto Tolfo

**PRESSÃO E TECNOLOGIA NA INFÂNCIA: O BRINCAR E SE-MOVIMENTAR E A
INCESSANTE FORMA DE EXPRESSÃO EM UM MUNDO ACELERADO**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do programa de pós-Graduação em Educação Física, Área de Concentração Educação Física, Saúde e Sociedade, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), com requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Educação Física.**

Orientador: Prof. Dr. Elenor Kunz

Santa Maria, RS

2019

TOLFO, JÉSSICA COMORETTO
PRESSÃO E TECNOLOGIA NA INFÂNCIA: O BRINCAR E SE
MOVIMENTAR E A INCESSANTE FORMA DE EXPRESSÃO EM UM MUNDO
ACCELERADO / JÉSSICA COMORETTO TOLFO.- 2019.
84 p.; 30 cm

Orientador: Elenor Kunz
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Educação Física e desportos, Programa de
Pós-Graduação em Educação Física, RS, 2019

1. Criança. Infância. Brincar e Se-Movimentar.
Tecnologia. Pressão. I. Kunz, Elenor II. Título.

Jéssica Comoretto Tolfo

**PRESSÃO E TECNOLOGIA NA INFÂNCIA: O BRINCAR E SE-MOVIMENTAR E A
INCESSANTE FORMA DE EXPRESSÃO EM UM MUNDO ACELERADO**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do programa de pós-Graduação em Educação Física, Área de Concentração Educação Física, Saúde e Sociedade, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), com requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Educação Física.**

Aprovada em 18 de outubro de 2019:

Prof. Dr. Elenor Kunz
(Presidente/Orientador)

Prof. Dra. Andrize Ramires Costa
Universidade Federal de Pelotas

Prof. Dra. Leandra Costa da Costa
Universidade Federal de Santa Maria

Prof. Dr. Wenceslau Leães Filho
Universidade Federal de Santa Maria

Santa Maria, RS
2019

DEDICATÓRIA

Dedico esta construção a toda a minha família, em especial ao meu pai Moacir, minha mãe Venilda e aos meus irmãos Jeverson e Jonas. Obrigado por me apoiarem, indicando o caminho certo a ser tomado, e terem dedicado toda a compreensão e amor de vocês.

AGRADECIMENTOS

Dedico este espaço para brevemente, de alguma forma, agradecer a todos aqueles que contribuíram com meu sonho em me tornar Mestre em Educação Física, pela UFSM. A eles quero demonstrar toda a minha gratidão e amor, por dar todo o suporte de que eu precisava.

Primeiramente gostaria de agradecer imensamente aos meus pais Venilda e Moacir, e meus irmão Jeverson e Jonas, pois se não fosse a compreensão e carinho não havia chegado até este presente momento. A eles que muitas vezes se dispuseram a deixar de fazer algo por eles para me estenderem a mão, me compreendendo nos momentos mais difíceis, estando sempre ao meu lado, minha gratidão e amor eterno. Também gostaria de agradecer aos meus Tios Altair e Cleusa, e aos meus primos Charlise e Guilherme, que sempre estiveram ao meu lado me acompanhando, apoiando e ajudando.

Aos meus avós paternos, que não se fazem mais presentes entre nós, e os meus avós maternos que sempre dedicaram atenção e amor, cuidando e zelando pelo melhor para com todos os seus netos. Eles que proporcionaram as melhores e mais doces lembranças de minha infância.

Ao meu namorado e companheiro, Maximiliano, sempre estive ao meu lado em todos os momentos dessa caminhada, compreensivamente sempre me ouvindo auxiliando para que eu pudesse amadurecer e me fortalecer ao longo desses anos.

A prof. Carmen Lúcia da Silva Marques (in memoria), por me receber de braços abertos, me acolhendo e proporcionando conhecimento. Pessoa maravilhosa, sempre contribuindo para que muitas portas se abrissem, graças a ela o “empurrão” para que eu trilhasse este caminho foi dado, sou grata sempre.

Ao meu orientador, Prof. Elenor Kunz, por ter me acolhido em seu grupo de pesquisa, confiando em mim para ser sua orientada. Meu muito obrigada por todo conhecimento proporcionado em todos esses anos de convivência, é uma imensa satisfação em poder ter convivido com uma pessoa tão maravilhosa.

A todos os meus amigos que estiveram ao meu lado, me dando suporte, apoio, acreditando e se colocando à disposição para compartilhar minhas dores, tristezas e alegrias. Todo amor e carinho de vocês foram de extrema importância para toda minha trajetória, só posso ser grata a tudo.

Por fim, gostaria de agradecer a Deus, que com sua infinita sabedoria, foi um importante guia na minha trajetória, por todos erros que me fizeram erguer a cabeça e seguir em frente para que os acertos pudessem aparecer, me proporcionando conhecimentos. Toda caminhada até o presente momento não foi fácil, muitos momentos de reflexão e oração para que o rumo certo pudesse ser trilhado. Então, sou grata a Deus, que me ajudou em cada etapa desse trabalho e não me deixou fraquejar.

*“ Eu quis saber da minha estrela-guia
Onde andaria meu sonho encantado
Fada madrinha, vara de condão
Esse meu coração sonhando acordado
Vai nos levar pra um mundo de magia
Onde a fantasia vai entrar na dança
E quando o brilho do amor chegar
Quero é mais brincar, melhor é ser criança
Uni, duni, duni, tê, Ô, Ô. Ô, Ô, Ô, Ô
Salamê minguê, Ô, Ô, Ô, Ô, Ô, Ô
Um sorvete colorê
Sonho encantado onde está você
A carruagem vai seguir viagem
O trem da alegria vai pedir passagem
Na direção do amor que eu preciso
Do meu paraíso, doce paisagem
Vai nos levar pra um mundo de magia
Onde a fantasia vai entrar na dança
E quando o brilho do amor chegar
Quero é mais brincar, melhor é ser criança [..]”*

(Trem da alegria)

RESUMO

PRESSÃO E TECNOLOGIA NA INFÂNCIA: O BRINCAR E SE-MOVIMENTAR E A INCESSANTE FORMA DE EXPRESSÃO EM UM MUNDO ACELERADO

AUTORA: Jéssica Comoretto Tolfo

Orientador: Elenor Kunz

Este presente estudo tem o intuito de investigar as pressões que as crianças estão sendo postas atualmente, salientando influências dos adultos em apressar a criança para tornar-se preparados para o futuro, ou seja, colocadas desde cedo em atividades extracurriculares, visando sempre o “aprendizado”, destacando, também, as intervenções das tecnologias no dia a dia da criança e as consequências de seu uso excessivo, a problemática, então, é como compreender a criança em um mundo acelerado, em que a pressão dos tempos atuais e a tecnologia vem influenciando no brincar da criança? Dessa forma esta pesquisa se caracteriza como uma pesquisa teórica, pois visa uma evolução do tema buscando aprofundar este debate. Deste modo esta pesquisa tem como objetivo geral compreender como a pressão dos tempos atuais, juntamente com o uso excessivo das tecnologias vem influenciando no livre Brincar e Se-Movimentar da criança. Com isso discussões sobre a compreensão para entender a criança, bem como, críticas apresentadas sobre as pressões em que as crianças são colocadas atualmente foram desenvolvidas. Decorrência disto nota-se os reflexos na vida das crianças, como: crianças mimadas, monitoradas e conectadas, a escolarização precoce e as consequências que o uso excessivo das tecnologias podem trazer. Além disso, o brincar para a criança é a sua forma de expressão e aprendizado, já para o adulto é visto com “trampolim” para o futuro. Assim, trazendo o Brincar e Se-movimentar com principal forma de expressão da criança. O pretendido não é extenuar com o assunto, mas sim chamar a atenção dos pais, familiares, professores, enfim dos adultos sobre a importância que o livre brincar e se-movimentar proporciona para a criança, consistindo com existencial e vital para a criança.

Palavras-chaves: Criança. Infância. Brincar e Se-Movimentar. Tecnologia. Pressão.

ABSTRACT

PRESSURE AND TECHNOLOGY IN CHILDHOOD: PLAYING AND MOVING AND THE INCESSANT FORM OF EXPRESSION IN AN ACCELERATED WORLD

AUTHOR: Jéssica Comoretto Tolfo

ADVISOR: Elenor Kunz

This study aims to investigate the pressures that children are being put currently, highlighting influences of adults in rushing the child to become prepared for the future, ie, placed early in extracurricular activities, always aiming at "learning", also highlighting the interventions of technologies in the child's daily life and the consequences of their excessive use, the problem, then, is how to understand the child in an accelerated world, in which the pressure of current times and technology has influenced the child's play? Thus this research is characterized as a theoretical research, because it aims at an evolution of the theme seeking to deepen this debate. Thus, this research has as a general objective to understand how the pressure of the current times, together with the excessive use of technologies has been influencing the child's free play and self-movement. With this discussions on understanding to understand the child, as well as, criticism presented about the pressures in which children are currently placed were developed. As a result of this, the reflections on children's lives are noted, such as: spoiled, monitored and connected children, early schooling and the consequences that the excessive use of technologies can bring. Moreover, play for the child is its form of expression and learning, while for the adult it is seen as a "springboard" to the future. Thus, bringing the Play and Be-Movement with the main form of expression of the child. The intention is not to extenuate with the subject, but to call the attention of parents, family members, teachers, in short, adults on the importance that free play and self-movement provides for the child, consisting of existential and vital for the child.

Keywords: Child. Childhood. Playing and Moving. Technology. Pressure.

SUMÁRIO

1. PASSOS INICIAIS	11
1.1. PRIMEIRAS INDAGAÇÕES	11
1.2. PRESSUPOSTOS INICIAIS	13
2. CAMINHOS METODOLÓGICOS	17
3. ENTENDENDO A CRIANÇA	20
3.1. A CRIANÇA AO LONGO DA HISTÓRIA E SUAS CONCEPÇÕES	20
3.2. BRINCAR: A PRINCIPAL OCUPAÇÃO DA CRIANÇA	24
3.3. MERGULHANDO NA IMAGINAÇÃO E NA FANTASIA: O PODER DO FAZ DE CONTA	31
4. TIC-TAC: O MUNDO QUE CORRE CONTRA O TEMPO	35
5. A PRESSÃO SOBRE AS CRIANÇAS	42
5.1. GENTE GRANDE: É DELES A CULPA DO APRESSAMENTO	42
5.1.1. O mundo monitorado e programado das crianças	45
5.2. ESCOLARIZAÇÃO PRECOCE: A OFERTA DA SUPERESPECIALIZAÇÃO	50
5.3. GERAÇÃO TECNOLOGIA: O MUNDO TECNOLOGIZADO	52
5.3.1. Tecnologia: o brincar na palma da mão	56
5.3.2. O uso excessivo das tecnologias: suas causas	60
6. A PRINCIPAL OCUPAÇÃO DA CRIANÇA: O BRINCAR E SE-MOVIMENTAR	63
6.1. A TEORIA DO SE-MOVIMENTAR	63
6.2. A CRIANÇA E O BRINCAR E SE-MOVIMENTAR: UMA FÓRMULA PERFEITA	66
7. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
8. REFERÊNCIAS	77

1. PASSOS INICIAIS

1.1. PRIMEIRAS INDAGAÇÕES

Quando acordei hoje de manhã, eu sabia quem eu era, mas acho que já mudei muitas vezes desde então (Alice no País da Maravilhas).

Dúvidas ao longo de muito tempo permaneceram em minha cabeça, a compreensão delas é de extrema importância para entender a minha chegada até o presente momento e as inquietações que me levaram a refletir e escrever sobre este tema.

Remete-me a pensamentos sobre a infância e consigo recordar o quão importante foi poder brincar livremente. Já ouviram a expressão: “cheiro de infância” é isso que sinto com alguns aromas quando os aspiro, aquele cheirinho de terra molhada, que fazem lembrar o toque que a terra tem em nossas mãos, das brincadeiras em meio a natureza, dos amigos, inúmeras outras coisas.

Minha infância sempre foi repleta de brincadeiras em pracinhas, nas ruas, campos, enfim em diversos locais, sempre na companhia da “gurizada”. Eu sempre morei em uma cidade do interior, por esse motivo o contato com a natureza sempre foi muito presente, correr pelo campo, ter contato com animais, subir em árvores, se banhar nos rios, coisas que posso dizer que eram normais e que hoje muitas crianças não conseguem ter contato.

A brincadeira, naturalmente fluía, era somente juntar os amigos da rua e aproveitar para criar e recriar uma imensidão de possibilidades que nossa imaginação pudesse alcançar. Mesmo quando sozinha podia mergulhar no faz-de-conta e aproveitar cada segundo da forma que eu quisesse.

Para além disso, as histórias e contos contados pelos avós, pais, tios, enfim parente próximos, sempre fizeram com que a imaginação fluísse e por um instante estar dentro delas, como se tudo que foi relato fosse real, mas na verdade foi, não é mesmo?

Tem uma história vivenciada pelo primo de meu pai e muito comentada no meio familiar, sobre sanguanel, um bicho baixinho e vermelho, segundo o que muitos contam quem pisar no seu rastro se perde. E isso aconteceu! Sim este primo, quando pequeno, se perdeu no rastro dele e foi encontrado se balançando em um cipó no meio do mato. Ele próprio conta a

história e se acreditamos? É claro, até hoje ela permeia em minha mente, e é repassada as gerações seguintes.

Todas essas possibilidades e vivências, como já mencionadas, levou-me a questionamentos. Pois tenho um irmão mais novo, desde o seu nascimento até o presente momento observo algumas atitudes, como o uso de tecnologias são extremamente presentes e as diversas atividades que a ele são impostas, na maioria das vezes ele mesmo pede para participar de uma atividade extraclasse.

Após minha entrada na Universidade e com incentivo de minha orientadora Carmen, que comecei a participar do grupo de pesquisa do prof. Elenor Kunz. Antes de prosseguir, gostaria muito de dizer que sou muito grata aos professores por tudo que eles me proporcionaram, a todo conhecimento e estímulo a mim depositados.

Com a participação no grupo de pesquisa e os diversos debates comecei a observar algumas atitudes do meu irmão mais novo, na qual temos 19 anos de diferença, quando pequeno eu admirava a forma de brincar de como ele conseguia imaginar e viajar através do universo criado por ele.

Contudo, ele foi crescendo e a forma de como ele brincava foi mudando, as modificações vieram conforme a tecnologia foi mais aceita por ele, desde cedo ele já conseguia manusear os meios eletrônicos, mas com o tempo isso só se elevava. Foi então que as comparações começaram, como a minha infância pode ter se tornado tão diferente da do meu irmão? Afinal somos criados pelos mesmos pais, mesmo meio.

Sempre menciono entre meus familiares e conhecidos, que na mesma idade dele nós corríamos na rua, andávamos de bicicleta, brincávamos muito... mas ele não sabe nem atravessar a rua direito, sem um adulto acompanhando. Isso tudo é reflexo do medo que vem nos cercando cada dia mais.

Foi a partir disso que meu interesse por entender a criança, o brincar, a infância aflorou, além disso como o mundo havia modificado, a influência da tecnologia estava cada dia mais presente no cotidiano da criança. O medo havia tomado conta de todos, às ruas se tornaram “vazias de crianças”, a corrida para buscar o “ensinamento” se tornou mais incessante, enfim tudo se modificou, ano após ano.

Baseado em todos esses fatores, houve a intenção em submeter o projeto ao curso de Mestrado em Educação Física da UFSM, maturando a ideia de pensar a infância, o brincar e as suas influências, por meio de estudos que ampliassem esses conceitos.

1.2. PRESSUPOSTOS INICIAIS

Ao longo dos séculos as crianças foram compreendidas de diversas maneiras, desde mini adultos, figuras angelicais até tornar-se o centro das famílias, aquelas que necessitam de proteção e carinho. Neste contexto, muitos estudos sobre a compreensão da criança e o brincar foram tornando-se presentes, porém sobre uma ótica dos adultos.

O brincar para a criança é a forma dela se relacionar com o mundo, consigo mesma e com os outros, através dele ela fantasia, se diverte e aprende, além disso, proporciona emoções, sentimentos, sensações, entre outras experiências que são levadas para resto da vida.

O brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança, na qual ela se enriquece intelectualmente, fisicamente e socialmente, podendo experimentar suas próprias novas formas de ser (COSTA; KUNZ; 2013).

A análise das atividades lúdicas pode-se destacar dois momentos distintos: o primeiro, parte do interesse dos praticantes, isto é, há uma evidência entre o brincar da criança e do adulto, para a criança ela é a sua própria vida, já para o adulto significa uma atividade do trabalho. A segunda, parte do interesse dos estudiosos e pesquisadores do assunto (KUNZ, 2014).

Borba (2007, p. 34) corrobora mencionando a criança como uma possibilidade de renovação da experiência humana, e os adultos não conseguem perceber isto, pois seu olhar é um espelho da própria infância ou para o futuro que ela se tornará, reduzindo-as ao que o adulto pensa, espera e deseja a elas, vendo-as sempre com um ser incompleto e imaturo.

O brincar para o adulto parte sempre de um interesse pré-estabelecido, visando alcançar um resultado, aliado a isto tem-se a corrida pelo tempo, em querer aproveitar cada instante. No decorrer da história da humanidade percebe-se quanto o homem evoluiu, porém constata-se que o mundo e as pessoas estão mais apressadas, sempre correndo contra o tempo para fazer algo, o mercado de trabalho vem ditando as regras para “sobreviver” nesse contexto. A busca para superar limites prevalece, a superespecialização é a maneira encontrada para se adaptar.

Toda essa corrida por conhecimento acaba por afetar não somente aos adultos, como também as crianças. O apressamento pelo conhecimento parte do princípio que as crianças precisam estar preparadas para o futuro, no sentido de serem bem-sucedidas e capazes de enfrentar o mundo competitivo.

O desejo por ser bem sucedido profissionalmente, o que aumentam as chances de uma tranquilidade financeira, assume cada vez mais cedo as preocupações dos pais que usam a infância dos seus filhos como um período ideal para lançar as “sementes do sucesso”, que são traduzidas em forma de aulas extras de reforço, aprendizagem de outros idiomas, aulas de violão ou outro instrumento musical, escolinha de algum esporte, aulas de informática, entre outras atividades julgadas por eles importantes. Nesta luta do buscar “ser o melhor e mais preparado”, o que aumenta a probabilidade de vencer futuramente, pouco importa ou pouco é pensado em relação ao número de concorrentes, as condições que os demais competem, as conseqüências destas ações e se os atores principais deste contexto - as crianças - também querem e desejam um emocionante que as direcionam para a apropriação de tudo e de todos e para a competição (STAVISKI, 2010, p. 18).

Nota-se que nos tempos atuais há uma pressão sobre as crianças, isto tudo por causa de uma corrida contra o tempo para apressar os pequenos a serem eficientes em tudo. “Até que a escola, a família e as demais instituições formadoras lhe apresentam o que “deve” ou “não deve” conhecer, o que “pode” e “não pode” ser feito e o que “é” ou “não é” importante na vida” (KUNZ; COSTA, 2017, p. 21).

A pressão que aqui nos referimos podemos encontrar no livro de Honoré (2009) com o sugestivo título de “Sob Pressão criança nenhuma merece superpais”, que encontramos um conceito mais adequado para nossa discussão, ou seja, que as crianças recebem uma exagerada “pressão” por parte dos adultos para se desenvolverem apressadamente para o mundo dos adultos e assim não fracassarem na vida e terem um futuro melhor garantido.

No livro de Honoré (2009), destaca-se uma passagem muito interessante de George Rousseau (pesquisador da Universidade de Oxford) que já havia se horrorizado com a pressão que as crianças deveriam sofrer no séc. XXI, afirmando:

Sinto pena de muitos jovens de hoje, particularmente dos que tem família afluenta. Eles não sofrem a ameaça de morte ou doença que as gerações antigas enfrentavam e tem muitas vantagens, mas também são mimados, pressionados e vítimas da superproteção até o ponto de sufocar. Ficam sem nenhum sentido de liberdade (HONORÉ, 2009, p. 38).

As crianças ficam reféns da sociedade, que impõe para elas o que é mais ou menos importante, o que realmente é relevante aos olhos de quem os veem apenas com um investimento, posto que a produtividade e a eficiência do que virá posteriormente é o que vale para o seu futuro.

Outro fator que vem ganhando espaço e influenciando muito nos tempos de hoje é a tecnologia, os meios de comunicação e os aparelhos eletrônicos. Invadiram as nossas casas, as crianças não conseguem mais brincar sem estar com um aparelho digital, as pessoas de uma forma geral, não vivem mais sem o uso de uma tecnologia para auxiliá-las.

Os pais, para obter um momento de sossego, por inúmeras vezes acabam reféns dos meios tecnológicos, elas deixam as crianças “distraídas”, param quietinhas na frente de uma tela. Assim, com as crianças calmas, tudo fica mais fácil de ser feito, os afazeres diários, aquele momento de descanso depois de um dia corrido, etc.

As preocupações em tornar as crianças adultos melhores e o presente manuseio das tecnologias, fazem com que as atividades impostas a elas sejam feitas com a intencionalidade de quem as propõe, sem preservar a importância que o brincar, ou melhor o livre brincar e se-movimentar¹ tem para as mesmas. Costa, Pedrini e Kunz (2014) referenciam como base para se-movimentar da criança o brincar, sendo este uma necessidade natural da criança, pois o ser humano nasce para ser livre e criativo, estes acontecendo através da liberdade que o brincar proporciona.

O brincar e se-movimentar é essencial para a criança, sendo seu mundo de vida, com isso é preciso compreender com maior profundidade o ser criança e o seu envolvimento corporal com o mundo, com os outros e consigo mesma. O brincar e se-movimentar, assim, tornando-se de fundamental importância para um desenvolvimento da autonomia e emancipação da criança (COSTA; KUNZ; 2013).

À vista disso, surgiram vários questionamentos como o brincar é visto pelos pais? E para as crianças? Como a pressa da atualidade e a tecnologização vem influenciando o brincar? Estas questões foram precursoras para impulsionar o desejo de buscar e iniciar essa caminhada.

Portanto, diante disso, surge como problemática: como compreender a criança em um mundo acelerado, em que a pressão dos tempos atuais e a tecnologia vem influenciando no brincar da criança?

Desse modo, este estudo busca compreender a criança e o brincar, como também, a pressão dos adultos e da tecnologia sobre as crianças, e a partir disso busca-se dialogar sobre

¹ Se-Movimentar aqui referido é uma concepção teórico filosófica do Movimento Humano, na qual Kunz (2014) traz o se-movimentar como diálogo entre homem-mundo, ocorrendo sempre por sua intencionalidade. E o brincar e se-movimentar é o movimento livre e espontâneo das crianças. Este tema será tratado melhor no decorrer do trabalho, trazendo um capítulo somente sobre ele.

estes presentes temas, trazendo para o debate o brincar e se-movimentar como principal forma de expressão da criança neste mundo acelerado.

Por conseguinte, o objetivo geral desta dissertação é compreender como a pressão dos tempos atuais, juntamente com o uso excessivo das tecnologias vem influenciando no livre Brincar e Se-Movimentar da criança. E como objetivos específicos: Averiguar e compreender conceitos sobre a criança ao longo dos séculos até o presente momento; Buscar na literatura conceitos sobre o brincar, bem como, aspectos que causam a pressão por parte dos adultos e da tecnologia as crianças; Analisar o Brincar e Se-Movimentar como forma de expressão da criança.

2. CAMINHOS METODOLÓGICOS

É importante destacar as dificuldades encontradas para elaboração dessa dissertação, há poucos estudos que tratam da pressão que as crianças vêm sofrendo atualmente, tem-se estudos que versam sobre o brincar e suas importâncias para a criança, porém é restrito assunto aborda sobre as pressões da sociedade e da tecnologia com relação às crianças.

Este presente estudo define-se como uma pesquisa teórica, com o intuito de aprofundar o tema da pressão que as crianças vêm sofrendo, bem como o Brincar e Se-Movimentar e sua importância para o ser criança. Destaca-se novamente o objetivo principal desta dissertação: compreender como a pressão dos tempos atuais, juntamente com o uso excessivo das tecnologias vem influenciando no livre Brincar e Se-Movimentar da criança.

A partir disso, buscou-se a ampliação deste tema, realizando pesquisas nas quais foram feitas em Catálogo de Teses e Dissertações da Capes, Plataforma Scielo, e em Revistas como: Kinesis, Motrivivência, Movimento, Pensar a Prática e Perspectiva. Como palavra chave foram utilizados: brincar, tecnologia e pressão.

Dessa forma, este estudo se classifica como uma pesquisa teórica que de acordo com Demo (1997, p. 35) “orientada para a (re) construção de teorias, quadros de referência, condições explicativas da realidade, polêmicas e discussões pertinentes”. Ainda segundo o mesmo autor a pesquisa teórica não tem intervenção com a realidade, porém ela não deixa de ser importante desempenhando papel decisivo para construir condições básicas de intervenção.

“Pesquisa Teórica” pode parecer algo estranho, mas, olhando bem as coisas, é indispensável, como a formulação de quadros explicativos de referência, burilamento conceitual, domínio de alternativas explicativas na história da ciência, capacidade de criação discursiva e analítica (DEMO, 1990, p. 21).

Dessarte, a busca por aprofundar conhecimento de trabalho já produzido se faz necessário, para que se possa a partir disso ter a elaboração de novas teorias, como também novos conceitos. Assim, fazendo com que o pesquisador consiga, com base em estudos já existentes, ter suas conclusões próprias e estar em constante movimentação com um olhar sempre crítico. “Aí está a importância da teoria, que é a retaguarda criativa do intérprete inspirado” (DEMO, 1990, p.22).

Demo (1990, p. 23) cita ainda elementos que fazem parte da pesquisa teórica:

- a) conhecer a fundo quadros de referência alternativos, clássicos e modernos, ou os teóricos relevantes;

- b) atualizar-se na polemica teoria, sem modismos, para bastecer-se e desinstalar-se;
- c) elaborar precisão conceitual, atribuindo significado estrito aos termos básicos de cada teoria;
- d) aceitar o desafio criativo de prepor a realidade à fixação teórica, para que a prática não se reduza à “prática teórica”, e para que a teoria se mantenha em seu devido lugar, com instrumentação interpretativa e condição de criatividade;
- e) investir na consciência crítica, que se alimenta de alternativas explicativas, do vaivém entre teoria e prática, dos limites de cada teoria.

Por conseguinte, faz-se necessário um aprofundamento teórico para que posteriormente se consiga dialogar com estas ideias, para isso precisa-se de uma visão crítica e criativa sem deixar se levar por modismo. E a partir disso a construção de novas ideias e conceitos possam ser elaborados. Demo (1991, p. 36) menciona:

[...] a argumentação não se esgota na teoria, é claro, pois podemos encontrar também boas razões práticas. Entretanto, a arte de encontrar e formular boas razões para o que queremos dizer, negar, empreender, superar, encontra no campo teórico o lugar preferencial para se alcançar, aperfeiçoar, questionar e propor alternativas.

Desse modo, no primeiro capítulo “Entendendo a Criança”, buscamos compreender o ser criança no decorrer da história até o presente momento, mostrando como foram se moldando as interferências na relação entre o adulto e a criança. Para tanto, também, se analisou os diferentes aspectos do brincar na visão do adulto e do brincar com forma de expressão da criança. Neste diálogo será refletido sobre o brincar e suas possibilidade de interação da criança com o mundo, na forma de que ela cria e recria através da sua imaginação.

No próximo capítulo “Tic-tac: o mundo que corre contra o tempo”, exploramos sobre a temática do contexto que vivemos atualmente, da forma como o tempo dos relógios manipulam e são manipulados pelo ser humano. Os avanços da tecnologia, proporcionou agilidade a vida do ser humano, porém os afazeres tornam-se cada vez maiores e a “epidemia” da pressa vem contaminando toda a humanidade. Examinou-se, assim, toda essa evolução tecnológica e social que o homem vem se inserindo pouco a pouco.

Na sequência, “A pressão sobre as crianças”, apresentamos as pressões que as crianças vêm sofrendo nos tempos atuais. O apressamento em ofertar as crianças, desde muito cedo, possibilidades de aprendizado que poderão ser usados no futuro e a tecnologia que de uma forma excessiva ocupa grande parte do tempo das crianças, são reflexos de uma sociedade pressionada para um desenvolvimento precoce.

O capítulo seguinte, “A principal ocupação da criança: o brincar e se-movimentar”, ressalta-se a importância da criança de brincar através da teoria do se-movimentar humano, isto

é, a forma de diálogo entre homem-mundo. E é através do brincar e se-movimentar que a criança se comunica e se expressa, e esta interação entre criança e mundo gera aprendizagem.

Por fim, “ Algumas considerações finais”, que como o título mesmo já diz não se pretende solucionar problemas, mas sim debater sobre os temas apresentados, salientando e chamando a atenção para as pressões postas as crianças desde cedo, tornando-as mini adultos, isto é, muitas responsabilidades, agendas cheias, uso excessivo de tecnologias que vem aprisionando as crianças, ao invés de deixá-las aprender e experenciar através do seu livre brincar e se-movimentar.

3. ENTENDENDO A CRIANÇA

No decorrer desse capítulo será aprofundado concepções sobre as crianças e a infância ao longo dos anos. Bem como será debatido as diferentes percepções de autores quanto ao tema Brincar, sua importância como principal forma de exteriorização de aprendizagem para a criança, bem como a imaginação e o faz-de-conta tornando-se parte significativa desse enredo.

3.1. A CRIANÇA AO LONGO DA HISTÓRIA E SUAS CONCEPÇÕES

A criança ao qual estamos falando é, afinal, o tal homem que vem do fundo dos tempos e que terá de continuar o tempo que amanhã se fará. Foi alimento das feras, sacrifício dos deuses, o diabo em pessoa, nada, um anjo, a inspiração do poeta e o futuro, ontem sofrido e hoje depositário da esperança num mundo renovado que acalenta a expectativa dos homens à deriva na velha barca; sabemos que essa criança nunca por tempo nenhum deixou de o ser e jamais nenhum homem se fez sem ter com ela caminhado o tempo certo para ser quem afinal simplesmente é.”
(COSTA, 2015)

A criança que conhecemos atualmente não é a mesma de alguns séculos atrás, o que observamos e entendemos por infância e criança foi se construindo ao longo de muitos anos. Nem sempre elas foram vistas da mesma forma que hoje, que são tratadas como qual, cuidadas e entendidas como frágeis, se buscarmos a algum tempo atrás podemos notar que as pessoas eram apenas pessoas independente de idades ou tamanho, isso fazia com que todos eram tratados de uma única e mesma forma, sem diferenciação com o ser adulto.

Durante a Idade Média, as crianças eram tratadas como adulto miniaturas, não existiam especificidades do ser criança ou de tratamento diferenciado, ao contrário pode-se observar hoje em dia que há todo um cuidado ao ser delicado precisando de amor, carinho e proteção. Nos tempos medievais os ambientes frequentados eram para ambos, portanto as crianças viam, ouviam e faziam as mesmas coisas que os adultos, conseqüentemente, trabalhavam da mesma forma, acompanhavam desde cenas de erotismo até o cumprimento de penas de mortes em praças públicas. “As crianças se vestiam iguais aos adultos e faziam parte desse mesmo mundo, ou seja, a criança participava do mesmo ambiente que os adultos” (COSTA, 2015, p. 54). Ariès (1981) traz em seu livro *História Social da Criança e da Família* alguns pequenos exemplos de como as crianças eram vistas e retratadas durante a era medieval:

Uma miniatura otomiana do século XI nos dá uma ideia impressionante da deformação que o artista impunha então aos corpos das crianças, num sentido que nos parece muito distante de nosso sentido e de nossa visão. O tema é uma cena do Evangelho em que Jesus pede que se deixe vir a ele as crianças, sendo o texto latino claro: *parvuli*.

Ora, o miniaturista agrupou em torno de Jesus oito verdadeiros homens, sem nenhuma das características da infância: eles foram simplesmente reproduzidos em uma escala menor (ARIÈS, 1981, p.17).

Com isso percebe-se que não havia uma diferença clara de tratamento entre o ser criança e o adulto, a não ser a sua estatura. Então, a partir do momento em que a criança era “desmamada” ela já começava a labuta lado a lado com os adultos.

Ou seja, o sujeito na primeira idade, nessa época, era entendido como um ser incompleto e de grandes deficiências e somente com grandes esforços conjuntos entre crianças e adultos essa criança poderia, um dia, se transformar num ser adulto e integrado a uma sociedade (COSTA, 2015, p. 55).

O relacionamento entre pais e filhos vai muito além do que podemos observar, houve evidências que em diversos séculos a infanticídio e o assassinato de crianças eram muito comuns. Heywood (2004) traz que no século X, na Islândia, o pai poderia aceitar ou não se queria o filho, após a cerimônia de aceitação esse ato era crime grave, e nos casos de filhos ilegítimos, deformados ou o sustento da família não arcava o pai tinha o direito de ordenar que fosse morto ou exposto, em vez de aspergido. Idem (2004) traz ainda no século XVI o infanticídio era cometido por mães solteiras que queria se livrar dos filhos, e no final do século XIX devido a pobreza houve muitos abortos tardios.

O conto infantil de João e Maria, relata a história de dois irmãos que foram abandonados na floresta pelo pai, que devido à falta de comida se viu sem outra alternativa a não ser deixar os seus filhos para morrer ali, a grande escassez de alimentos na época medieval fazia com que muitos pais acabavam por abandonar seus filhos. A prática de homicídio de criança era comum nessa época. “Tudo isso mudaria durante os séculos XVIII e XIX” (HEYWOOD, 2004, p. 97).

Então, foi somente a partir do século XII, que as crianças começaram a ter uma representação mais específicas sobre si, conduzindo-se desde uma figura de anjo, passando pela representação do Menino Jesus e criancinha nua para pôr fim chegar a ao seu retrato e criança sozinha. Dos Santos (2005, p. 4) acrescenta falando:

É interessante notar-se que, na arte pictórica, a criança passaria a ter uma representação mais especializada a partir do século XIII: é por volta dessa época que a iconografia das cortes européias de forte influência religiosa passa a mostrar a criança, inicialmente na figura de anjos, depois na do menino Jesus até chegar na iconografia leiga ao retrato e a presença recorrente do putto, a criancinha nua. Embora sempre tivessem feito parte de retratos de família, as crianças só passariam a ser retratadas sozinhas no século XVI, segundo Philippe Ariès. Essas representações confirmam o desenvolvimento de um sentimento de infância na sociedade européia, cujas famílias agora com um número reduzido de integrantes podem voltar-se para a criança com um grau de intimidade e atenção que só fará aumentar nos séculos seguintes.

O cristianismo trouxe consigo os primeiros passos sobre o estatuto social da criança, proibições como de infanticídio, venda de menores para mercado de escravos e a prática de mutilação. COSTA (2015, p. 57) nos mostra como a igreja encaminhou esse princípio:

O advento do Cristianismo trouxe consigo as primeiras rajadas de ar fresco sobre o estatuto social da criança. Constantino ordenou a proibição dos infanticídios, a venda de menores para a escravatura e a prática da mutilação para a mendicidade. Nasce, por esta altura, a noção de deveres para com os filhos, a par da de direitos que sempre imperou de uma forma absoluta e, tantas vezes, radical, e, registra-se, também como novidade, a emergência de uma relação pai-filho suportada por sentimentos de afeição e de grande respeito por todos os nascidos no matrimônio. Todavia, a diabolização das crianças, emergente do pensamento que Santo Agostinho desenvolveu em torno da figura do “pecado original”, e a sua condenação às chamas do inferno, porque portadoras à nascença desse gérmen do mal, incendiaram o mundo Ocidental até bem dentro do século XVII, tempo em que, pelo simples fato de não receberem o batismo, as crianças não eram merecedoras da salvação eterna. Este postulado agostiniano, espalhado em terra onde o peso da igreja era esmagador, teve, como facilmente se adivinha, consequências inumeráveis no estatuto social das crianças.

Porém, segundo Ariès (1981), os retratos de crianças sozinhas se tornaram numerosas e comuns no século XVII, como também pode-se notar que os retratos de família tendem a se organizar em torno das crianças, se tornando assim o centro da composição.

A descoberta da infância começou sem dúvida no século XIII, e a sua evolução pode ser acompanhada na história da arte e na iconografia dos séculos XV e XVI. Mas os sinais de seu desenvolvimento tornaram-se particularmente numerosos e significativos a partir do fim do século XVI e durante o século XVII (ARIEËS, 1981, p. 28).

Ao final do século XVIII, nota-se que como o Romantismo há um enaltecimento da infância, e uma das grandes influências deste movimento foi filósofo Jean-Jacques Rousseau que segundo Honoré (2009, p. 41) “ ele defendia que a infância [...] deveria ser cuidada, mais do que explorada como meio para um fim; que as crianças nasciam puras, espontâneas e alegres e, portanto, deveriam aprender e criar em seu próprio ritmo”.

Todo prosseguimento da história da infância e da criança, mostrou que no decorrer de diferentes séculos a criança era “invisível”, nessa concepção, ela era tratada igual a todos os adultos. “O final adequado a uma história da infância deve certamente ser uma descrição em que a escola substituiu o trabalho como principal ocupação para as pessoas de pouca idade”. (HEYWOOD, 2004, p. 203).

Contudo, somente no século XIX que o bem-estar da criança entra em debate, aparecendo assim os primeiros movimentos pelos direitos das mesmas. E na metade deste mesmo século, observa-se a extinção do trabalho infantil. Honoré (2009, p. 42) corrobora falando que:

No século XIX, o bem-estar da criança era um importante tema de debate entre os intelectuais, reformadores, instituições de caridades e burocratas; nessa época, apareceram os primeiros movimentos pelos direitos das crianças e os Estados ditaram leis e criaram programas de bem-estar para proteger os jovens. A revolução real, no entanto, foi a extinção do trabalho infantil, que ganhou ritmo a partir da metade do século XIX. Na Inglaterra, por exemplo, a frequência escolar quadruplicou entre 1860 e 1900. Isso se deveu, em grande parte, à crença romântica de que colocar as crianças para trabalhar e lucrar com seu trabalho era imoral, bem como à crescente necessidade de uma força de trabalho já educada.

O cuidado a criança aumenta quando se identifica que está tende a ser futuramente um trabalhador com grandes potenciais econômicos, com isso houve uma busca por cuidado dessas, consequentemente uma escolarização para poder educá-las (COSTA, 2015, p.59). Ou seja, tudo isso se deu pelo fato de uma grande “ansiedade generalizada com relação ao futuro” (HEYWOOD, 2004, p. 43).

Porém no século XX, as famílias começaram a ficar menores e com isso os olhares começaram a se voltar para as crianças, privilegiando as necessidades das mesmas. Desse modo, os pais conseguem “administrar” a vida de seus filhos, mesmo aqueles que têm famílias grandes conseguem identificar e reconhecer as diferentes limitações e fragilidades que os cercam. Honoré (2009, p. 44) destaca estes efeitos:

Estudos feitos em todo mundo mostram que os pais de famílias menores estão mais inclinados a micogerenciar seus filhos. Eles têm mais tempo para investir em cada um deles e podem sentir que têm mais chances de fazê-lo bem. Os pais de famílias maiores também têm mais probabilidade de reconhecer que cada criança nasce com um temperamento e capacidades particulares – e que, portanto, existem limites para modelagem de seu desenvolvimento.

Nos tempos atuais, o que se testemunha é que a crianças viraram o centro das atenções, elas são colocadas em um pedestal, como se fossem de porcelana ou de cristal. Muitos dos pais não deixam fazer nada, além de estudar, que segundo a grande maioria dos pais é o principal para se tornarem bem-sucedidos.

Honoré (2009) cita exemplos de como colocar os horários das crianças na porta da geladeira e todos se adaptarem aos horários dos pequenos, isso mostra que toda a família acaba por girar em torno da criança. O mesmo autor aponta que esta é a era da criança troféu.

Outrora as crianças eram tratadas como mini adultos, fazendo as mesmas atividades que os “grandes”, atualmente elas são reconhecidas como crianças, que precisam de cuidado, porém são minuciosamente controladas.

Repara-se então que as crianças acabam por passar muito tempo “aprisionadas” em atividade decorrente daquilo que será melhor para elas, tudo isso por escolhas dos adultos, afinal

são eles que controlam. E o tempo de brincar? Hoje, as crianças “improvisam” o seu brincar entre um compromisso e outro.

Ao contrário, Ariès (1981) destaca no seu livro que a partir do século XV, houve representações de crianças brincando de cavalinho de pau, o cata-vento e o pássaro preso por um cordão. O autor ressalta, então, que algumas dessas brincadeiras são imitações de atividades de adultos. Heywood (2004, p. 125) corrobora:

Os brinquedos e as brincadeiras eram uma forma de estimular o desenvolvimento intelectual e físico das crianças, bem como uma forma de diverti-las. Em todos os períodos, os pequenos conseguiram improvisar brinquedos a partir de objetos cotidianos, ou fabricar seus próprios. Por exemplo, era simples fazer uma boneca de pano ou um cavalinho de pau.

Além disso, Ariès (1981) expõe que os adultos também brincavam das mesmas brincadeiras que as crianças, que no século XIV representado em um marfim de um rapaz sentado no chão tentando pegar os homens e mulheres que os empurra.

A partir disso, constata-se o quanto as brincadeiras permeavam em ambas as idades desde os pequenos até os mais velhos. Porém, nos tempos atuais, os pais e familiares mais velhos acabam por não brincar, por cansaço ou falta de tempo. As brincadeiras, em muitos casos, não são mais passadas de pais para filhos.

“Na sociedade antiga, o trabalho não ocupava tanto tempo do dia, nem tinha tanta importância na opinião comum: não tinha valor existencial que lhe atribuímos há pouco mais de um século” (ARIÈS, 1981, p. 51). O trabalho acaba por consumir grande parte do tempo, e ao chegar em casa, tanto o cansaço físico quanto o intelectual, fazem como que não se tenha paciência para dar atenção para as pequenas coisas, como o brincar.

3.2. BRINCAR: A PRINCIPAL OCUPAÇÃO DA CRIANÇA

O bicho-carpinteiro é um animal generoso e incansável que, sem se dar conta, encontra dentro das crianças o seu refúgio predileto. Não é acompanhado de febre (como vírus, por exemplo) nem necessita das campanhas de vacinação que tanto desagradam as crianças (SÁ, 2016).

O bicho carpinteiro, em diversas vezes afeta as crianças e faz com que elas não parem quietas, mexam em tudo, toquem, pule, enfim deixa-as travessa. Nota-se o quanto a criança

necessita se expressar, o brincar se encaixa perfeitamente em uma das formas mais importantes das vivências, do aprendizado, interação que a criança tem como o mundo e com ela mesma.

Pipa, esconde-esconde, pique, passaraio, bolinha de gude, bate-mãos, amarelinha, queimada, cinco-marias, corda, pique-bandeira, polícia e ladrão, elástico, casinha, castelos de areia, mãe e filha, princesas, super-heróis (BORBA, 2007, p.33).

As inúmeras brincadeiras que, muitos, puderam experimentar na infância, remetem a lembranças e fazem recordar um “tempo doce”, quando falo “doce” é no sentido de um momento que foi bom, animado, de muita alegria e que acabam por marcar uma fase importante na vida de muitos, que foi a infância.

[...] fomos redescobrimo as nossas infâncias, tramando uma teia de lembranças e de vida e adentramos a outros tempos, tempo da imaginação onde tudo acontece num passe de mágica, tornamo-nos super-heróis, professores, artistas, interpretamos personagens, ser adulto, sem ser adulto, só de “faz-de-conta”. (FIGUEIREDO; RIGO; 2008, p. 261).

As brincadeiras fizeram parte da infância de muitos adultos, e acabam por marcar a vida destes. Quem não lembra de brincar de carrinho de rolimã, danças de roda, bambolê, bolita, cavalinho de pau, pega-pega, e inúmeras outras brincadeiras? Abramovich (1985, p. 59) traz em seu livro este pequeno trecho:

“O Ciranda, Cirandinha, Vamos todos cirandar, Uma volta, Volta e meia vamos dar”
... Quem não se lembra de quando era pequenino, de ter dado as mãos para muitas outras crianças, ter formado uma imensa roda e ter brincado, cantado e dançado por horas?

Abramovich (1985) faz refletir e mergulhar sobre muitas cantigas que marcaram e ainda marcam a memória de muitas pessoas. Com isso, Costa (2015, p. 85) contribui dizendo que “sentimentos e mensagens da infância têm possibilidade de permanecer conosco por muito tempo, podendo nos afetar para o resto da vida”.

A experiência do brincar cruza diferentes tempos e lugares, passados, presentes e futuros, sendo marcada ao mesmo tempo pela continuidade e pela mudança. A criança, pelo fato de se situar em um contexto histórico e social, ou seja, em um ambiente estruturado a partir de valores, significados, atividades e artefatos construídos e partilhados pelos sujeitos que ali vivem, incorpora a experiência social e cultural do brincar por meio das relações que estabelece com os outros – adultos e crianças. Mas essa experiência não é simplesmente reproduzida, e sim recriada a partir do que a criança traz de novo, com o seu poder de imaginar, criar, reinventar e produzir cultura (BORBA, 2007, p. 33).

As brincadeiras, ou melhor, o brincar em toda a sua forma, é de extrema importância para criança, e vários estudiosos já se aprofundaram sobre este assunto, porém muitas vezes de forma muito exclusiva. Burckardt (2017) acrescenta falando que o brincar é importante e vem sendo estudado por diferentes autores de diferentes áreas como Piaget (1975), Vygotsky (1991),

Benjamin (1984) e Honoré (2009). Porém as situações e intenções são focadas nas especificidades daquele âmbito, olhando assim, a criança de uma forma fragmentada.

A relevância do brincar, então, é debatida e aprofundada dentro de áreas específicas, cada qual estudando o que é pertinente para si. Contudo o brincar é visto não de uma forma ampla, mas sim de uma forma mais fragmentada, e isso torna a compreensão do todo difícil. Kunz (2007) destaca que na literatura há um grande interesse em classificar o brincar, tendo destaque as grandes classificações na qual afirmam que o brincar é cultural para alguns, social para outros ou ainda podendo ser psicológico para um grande grupo de pesquisadores.

Muitos tentam classificar e interpretar, sem entender que antes de tudo precisa-se compreender a criança como um todo, e “somente aqueles que pesquisam e convivem com as crianças descobrem que o brincar é individual, cultural, universal, social, natural, corporal, emocional, enfim total” (KUNZ, 2007, p. 20).

Mas, então, afinal o que é o brincar? Como defini-lo? Eyer, Hirsh-Pasek e Golinkoff (2006, p. 240) acrescentam que “tentar definir os conceitos de brincar é como tentar agarrar bolhas, visto que toda vez que parece haver algo em que nos agarrar, sua natureza efêmera não nos permite isso”. Idem (2006) explicam como isso acontece:

O bebê que está na cozinha batendo panela umas nas outras está brincando. A criança de 18 meses que está no berço praticando em voz alta todas as palavras que conhece está brincando. A criança de 4 anos que está jogando pela primeira vez num time de futebol está brincando. E a criança de 5 anos que está fazendo uma brincadeira fantasiosa complicada com um amigo também está brincando. O que essas atividades têm em comum? Quando pediram a quinhentos professores para definir o brincar, o número de respostas foi o mesmo que o número de professores! É interessante, não é mesmo, que as palavras mais comuns sejam, às vezes, as mais difíceis de definir. (EYER; HIRSH-PASEK; GOLINKOFF, 2006, p. 240)

O seu entendimento é muito vasto, se perguntar a vocês o que é brincar, como responderiam? Cada um responderá de uma forma diferente, partindo disso ter-se-ia diversas respostas. Com isso percebemos as múltiplas possibilidades de tentar conceituar o brincar.

Para Kunz (2007) a análise, a classificação e a interpretação da brincadeira é complexo, o seu valor para compreensão da criança e seu desenvolvimento é discutível, assim, tendo que se levar em consideração a forma, o tempo e de que a criança brinca vai depender do grau social, da família, a classes sociais, de gêneros e conceitos e valores na educação infantil. Com isso Verden-Zöllner e Maturana (2004, p. 231) observam o brincar como fundamental:

[...] a brincadeira é uma atitude fundamental e facilmente perdível, pois requer total inocência. Chamamos de brincadeira qualquer atividade humana praticada em

inocência, isto é, qualquer atividade realizada no presente e com a atenção voltada para ela própria e não para seus resultados.

No entanto o brincar na ótica do adulto há sempre uma intenção por trás, sendo entendido assim como uma preparação para o futuro. Kunz e Costa (2017) evidenciaram ao longo de diversos períodos do tempo que a criança foi preocupações para diversas áreas do conhecimento, porém o que se nota na atualidade é uma preocupação para com o futuro. Burckardt (2017, p. 23) contribui falando:

O que se verificam então, neste caminho, são diferentes possibilidades de “incentivar” a criança, buscando sempre seu melhor, estimulando e desenvolvendo-a dia após dia, numa busca exagerada do sucesso, da realização profissional, do status. Sendo todas essas questões incorporadas pela indústria que trabalha na intensificação destas ideias e investe nos seus meios de divulgação, para que tudo possa se proliferar, seguindo a lógica do mercado.

O brincar, então, se tornou uma forma de “trampolim” para o futuro na qual as brincadeiras, muitas vezes, são postas pelos adultos como forma de aproximação com o mundo incentivando e impulsionando a aprendizagem para o vindouro. Sendo assim objetivando sempre a conquista e o sucesso, destacando sempre o promissor profissional que irá se tornar.

Assim, por exemplo, destacam-se nitidamente duas formas do brincar na criança. O “Brincar Espontâneo” e o “Brincar Didático”. Infelizmente é sobre este último que a maior parte da literatura que trata desse assunto se refere e fornece elementos de interpretação e aplicação prática (KUNZ; COSTA. 2017, p. 140).

Heinkel (2000) menciona que nas primeiras etapas da vida, onde se configura a relação de aprendizagem, o brincar como espaço da criança não é levado a sério pelos adultos (família, escola). O brincar é pensado, por estes, como uma forma de se queimar energia, de manter as crianças ocupadas ou de preencher o tempo vago, e muitas vezes a percepção deste brincar é vista como um tempo perdido, de não estar fazendo nada produtivo.

Pais, professores, enfim, adultos que cercam as crianças sempre visam a praticidade e aplicabilidade das brincadeiras e quando não estão vinculadas a algo produtivo a aprendizagem ela é tratada como inútil. Borba (2007) enfatiza que a brincadeira é destacada pelos adultos como tempo perdido, devido ao fato de que ela é oposta ao trabalho, é improdutivo, não gera nenhum tipo de resultado, se tornando assim menos importante.

Essas distinções, entre o brincar da criança e do adulto, concretizam-se, principalmente, pela excessiva valorização do trabalho produtivo. Por essa lógica, brincar é tarefa “inútil”. Tamanha é essa valorização do trabalho produtivo que muitos chegam a afirmar que “o brincar é o trabalho das crianças”. Essa perspectiva tende a justificar todas as ações sociais através de um caráter de utilidade (MELO, 2004, p. 178).

A partir disso se observa a obsessão em doutrinar os pequenos desde cedo, a preparação e qualificação para o futuro, se tornaram o enredo principal de todo o roteiro escrito para o futuro das crianças, que muitas vezes não conseguem “respirar” de tantas atividades que são postas, atividades essas que constantemente, senão sempre, são monitoradas e guiadas para serem feitas de forma correta (na visão de um adulto). Maturana e Verden-Zöllner (2004, p. 230) mencionam o seguinte:

Brinca-se quando se está atento ao que se faz no momento em que se faz. Isso é o que agora nos nega nossa cultura ocidental, ao chamar continuamente nossa atenção para as consequências do que fazemos e não para o que fazemos. Assim, dizer “devemos nos preparar para o futuro” significa que devemos dirigir a atenção para fora do aqui-e- agora; dizer “devemos dar boa impressão” quer dizer que devemos atentar ao que não somos mas ao que desejamos ser.

O brincar, portanto, é parte dessa trama toda, que acaba por ser utilizado e conduzido para que os pequenos aprendam a partir de proposta apresentada a eles, então, o brincar acaba por ser orientado e encaminhado para onde o adulto quiser levá-los sempre dispondo de alguma intenção.

Porém se para o adulto as brincadeiras têm que ser algo produtivo com planejamentos e funcionalidades sempre visando um resultado para as crianças as brincadeiras “se desenvolvem pelo seu emocionar nas relações que estabelecem com o mundo, com os outros e consigo mesmo” (KUNZ, 2007, p. 20). Brougère (2006, p. 61) contribui:

O círculo humano e o ambiente formado pelos objetos contribuem para a socialização da criança e isso através de múltiplas interações, dentre as quais, algumas tomam a forma de brincadeira ou, pelo menos de um comportamento reconhecido como tal pelos adultos. Esse comportamento pode ser identificado como brincadeira na medida em que não origina de nenhuma obrigação senão daquela que é livremente consentida, não parecendo buscar nenhum resultado além do prazer que a atividade proporciona. A brincadeira aparece como uma atividade que permite à criança a apropriação dos códigos culturais e seu papel na socialização foi, muitas vezes, destacado.

As crianças quando brincam elaboram estratégias para caminhar com suas próprias pernas e pensando aos poucos com sua própria cabeça, enfrentados desafios e elaborando progressivamente a perda pelos cuidados maternos, assumindo, assim, responsabilidades pelos seus atos (Oliveira, 2000).

Para Costa e Kunz (2013) às crianças sabem exatamente aquilo que elas querem e brincam pelo prazer que a brincadeira proporciona, sem levar em consideração as sugestões, que muitas vezes são sugeridas pelos adultos. “A criança quando brinca está interessada na construção imaginária do seu brincar, na sua ação propriamente dita. Ações significativas que estão inseridas numa cultura que dá sentido ao seu brincar” (HEINKEL, 2000, p. 54).

Winnicott (1975, p. 63) menciona que “para controlar o que está fora, há que fazer coisas, não simplesmente pensar ou desejar, e fazer coisas toma tempo, Brincar é fazer”. Com isso, percebe-se que o brincar não pode ser controlado por horário, não como o adulto quer que seja, ele deve fluir conforme a criança quer e no seu tempo próprio.

Verden-Zöllner e Maturana (2004, p. 231) destacam que “o brincar não tem nada a ver com o futuro. Brincar não é uma preparação para nada, é fazer o que se faz em total aceitação, sem considerações que neguem sua legitimidade”. O brincar não pode ser algo imposto por alguém, sua decisão deve ser livre podendo ser modificado e reestruturado a qualquer momento, desde que parta da própria criança esta vontade.

Então, propor uma brincadeira com intenção pré-determinada, é impor algo, sem deixar escolhas a própria criança. “Nessa lógica, o brincar é escolha livre de quem brinca e não a determinação de alguém de como se deve brincar, pois se você propuser que a criança jogue algum jogo porque vai ajudá-la, será bom para seu desenvolvimento e crescimento, isso não é brincar” (BURCKARDT, 2017, p. 23). No momento, para quem determina o que a criança deve fazer, faz com que ela faça por obrigação (forçada), ou ainda de que ela própria não queira participar do que foi proposto.

As pesquisadoras Catherine Garvey e Kenneth Rubin (apud EYER; HIRSH-PASEK; GOLINKOFF, 2006) citam três elementos que envolvem o brincar. O primeiro deles é que o brincar tem que ser prazeroso e divertido, o segundo o brincar não pode ter objetivos extrínsecos, e o terceiro é que o brincar é espontâneo e voluntário. Verden-Zöllner (2004, p. 144) contribui:

Na vida diária, o que queremos conotar quando falamos em brincar é uma atividade realizada como plenamente válida em si mesma. Isto é, no cotidiano distinguimos como brincadeira qualquer atividade vivida no presente de sua realização e desempenhada de modo emocional, sem nenhum propósito exterior.

O brincar é uma escolha de quem participa, sendo espontâneo, podendo ser criada regras e modificá-las de acordo com os participantes da brincadeira, pode ser sozinho ou em grupo, desde que haja um consenso entre os integrantes. E ainda, “o brincar não pode ter objetivos extrínsecos” (EYER; HIRSH-PASEK; GOLINKOFF, 2006, p. 241).

Brougère (1997, p. 99 apud COSTA, 2015, p. 84) declara que “a brincadeira é uma mutação de sentido, da realidade, as coisas tornam-se outras. É um espaço à margem da vida comum, que obedece a regras criadas pelas circunstâncias”. Dessa maneira, as crianças no seu brincar modificam, criam e recriam o ambiente no qual está inserido, conseguindo remodelá-

lo, propiciando novas maneiras e adaptando-se ao ambiente posto a ele. Kishimoto (2016, p.142) pronuncia-se ratificando:

Ao repetir a brincadeira nos contatos com adultos, a criança descobre a regra, ou seja, a sequência de ações que compõem a modalidade do brincar e não só a repete mas toma iniciativa, altera sua sequência ou introduz novos elementos. O aparecimento de ações iniciadas pela própria criança, de novas sequências como cobrir o próprio rosto ou o de um bichinho de pelúcia representa o domínio das regras das brincadeiras. Ao alterar o curso da brincadeira pelo prazer que ela emana, desenvolve a competência em recriar situações, conduta da criativa tão necessária nos tempos atuais.

A criança quando brinca, remodela em seu mundo significados importantes para si mesma. “Através do brincar, a criança vai estabelecer uma relação criativa e aberta com a cultura e o real. A criança que brinca cria um mundo só seu, ressignifica situações do seu cotidiano, do seu mundo para um mundo novo, de acordo com o que lhe convém” (HEINKEL, 2000, p. 51). E é através do brincar que ela cria uma ponte entre o real e o imaginário, como cita o autor, e também se usa de acontecimentos de seu dia-a-dia transportando para o brincar, recriando em seu mundo imaginário.

Cunha e Kunz (2017) usam uma linguagem metafórica para dizer que as crianças são massa espiritualizada, as brincadeiras são expressão de toda essa massa divina. Sendo assim essas criança e brincadeiras uma obra de arte, pois são radicalmente novas e inaugurais.

Não somente podem ser chamadas de obra de arte, mas como “fazem arte”, muito conhecido pelos adultos como algo ruim, de crianças mal-educadas, é pelo contrário, algo importante e que deve ser instigado para que a criança possa ampliar sua curiosidade.

O brincar é a experiência de algo novo, é se arriscar, e aventura-se, é expor suas emoções, é assumir a infância na sua íntegra. Ou ainda, que a criança expressa seus apelos através de diversas formas de atuação e em interpretação com o meio e com o outro, consegue se adaptar a situações mais inesperadas (SILVEIRA; CUNHA; 2014).

Kunz (2007) refere-se ao brincar como um ato espontâneo, livre e criativo e é através disso que, para a criança, se torna uma realização plena ao desenvolvimento integral do seu Ser, na qual deveria ser entendido pelo adulto como algo Sagrado.

A criatividade e a espontaneidade juntas, no brincar, tem progressiva aceitação das regras sociais e morais, ou seja, através da brincadeira ela se humaniza e aprende a conciliar de forma efetiva a afirmação de si mesma à criação de vínculos afetivos duradouros (Oliveira, 2000).

Heinkel (2000) traz na fala de uma professora do jardim nível A a definição do que é o brincar para ela: “o momento em que a criança socializa com um grupo as suas emoções e reações, o seu pensar, faz suas descobertas, imagina, representa situações de casa e da vida” (2000, p. 43).

Ao se pensar no ser criança deve-se refletir sobre o brincar espontâneo, que deve ser entendido como parte vital para criança, pois é através desse brincar que ela aprende e conhece o mundo exterior, onde ela pode construir e reconstruir tudo que ela quiser através de sua imaginação e é através disso que ela conhece seu eu e ao próximo, podendo errar e acertar.

3.3. MERGULHANDO NA IMAGINAÇÃO E NA FANTASIA: O PODER DO FAZ DE CONTA

Sentada, com os olhos fechados, quase acreditou, estar ela mesma no País das Maravilhas, mesmo sabendo que quando abrisse os olhos novamente tudo voltaria a ser a chata realidade de sempre... (Alice no País da Maravilhas).

A imaginação é parte essencial para a criança, Sartre (1996) constata que o ato de imaginação é uma obra mágica, em que podemos fazer acontecer o objeto que desejamos/pensamos, de modo que possamos tomar posse dele. Husserl (2006, apud SIMON; KUNZ, 2014) contribui mencionando a imaginação como um ato dinâmico, livre e criativo de intencionalidade, afirma ainda que a percepção é a principal e a mais vantajosa.

Cerisara (2016) descreve a situação de um coelhinho da páscoa que veio com intuito de distribuir balas as crianças, ele fala: “Quem falou para eu vir encontrar vocês foi o Papai do Céu! Sabem por que? Porque ele queria que eu dissesse que ele ama vocês, viram? ”. Com isso, gera questionamentos entre as crianças como: “ Então, se o Papai do Céu que mandou estes presentes, tu moras junto com ele? E os anjinhos vão vir nos visitar também? ” e “ É, eu disse que ele morava no céu? E o Papai Noel morava junto com ele, né? ”.

A fato das crianças reunir estes personagens que são de nossa cultura, ocupando diferente espaços em um novo campo de significado, podendo ser explicado pelo fato de existir o impulso criativo que permite combinações a partir de elementos extraídos da realidade. A sua ocorrência vem acontecer porque tanto a atividade lúdica quanto a atividade criativa surgem marcado pela cultura e mediadas pelos sujeitos que se relacionam com estas crianças (CERISARA, 2016).

Para Berleze (2016) as combinações entre objetos e imagens permitem criar ideias e imaginações, ou simplesmente pensar as coisas como elas são, pensar no possível, uma capacidade de transcender o real, na qual para a criança é ir além, podendo ser um espaço de liberdade em que as mesmas vislumbram de experiências diferentes, bem como, de coisas novas.

As crianças precisam de seu tempo, de seu espaço para que isso ocorra. Os adultos não entendem a importância da liberdade para que a criança possa criar e recriar através de sua imaginação. “A fantasia e a criatividade somente conseguem manifestar-se com liberdade” (SANTIN, 2001, p. 26). Há diversas formas de estimular a imaginação e criatividade da criança, como cita Costa (2015, p. 82)

Existem diversas formas de estimular essa fantasia. Citamos aqui algumas, tais como: improvisações dramáticas, contar estórias das mais variadas formas: escrevendo, desenhando, com bonecos, através de poesia, de olhos abertos ou também de olhos fechados, enfim a imaginação acontece no corpo inteiro.

Histórias infantis, por exemplo, são espaços em que as crianças “viajam” pela imaginação, inventando uma imensidão de cenários, em minutos se tornam príncipes/princesas, heróis, bandidos, inúmeras possibilidades que são transpassadas em forma, muitas vezes, de brincadeiras. Segundo Bettelheim (2002) a criança poderá extrair dos contos de fadas diferentes significados, dependendo dos interesses e necessidades do momento, bem como, quando tiver oportunidade e estiver pronta poderá ampliar ou substituir os velhos significados por novos.

As crianças têm um laço muito importante com a narrativa de histórias contadas pelos adultos, podendo ser reais ou imaginárias. Os contos fazem com que as crianças consigam pôr em prática a sua imaginação, mergulhando constantemente na fantasia. Girardello (2011, p. 82) corrobora mencionando sobre este laço:

Um laço indissolúvel une a narrativa à imaginação, e as crianças têm necessidade das imagens fornecidas pelas histórias como estímulo para sua própria criação subjetiva, para sua exploração estética e afetiva dos meandros do mundo. A necessidade de histórias tem sido identificada como um aspecto central na vida imaginativa das crianças. As histórias permitem um exercício constante da imaginação em seu aspecto mais visual. Isso ocorre tanto em relação aos contos literários quanto aos casos contados no meio das conversas, tão apreciados pelas crianças.

Um pedaço de madeira, transforma-se em uma espada, um pedaço de tecido em um lindo vestido, são algumas situações em que notamos no convívio diário com as crianças as metamorfoses que elas podem formar. Segundo Simon e Kunz (2014) experiências imaginativas, fantasiosas e os sonhos modificam as percepções sobre o mundo, os outros e nós mesmos. Os autores trazem o exemplo da criança que sonha que está fazendo xixi acabando,

por fim, em fazê-lo na cama, ela sonha e imagina este fato onde realiza e responde fisiologicamente a fantasia como se ela fosse real.

Sensível ao novo, a imaginação é também uma dimensão em que a criança vislumbra coisas novas, pressente ou esboça futuros possíveis. Ela tem necessidade da emoção imaginativa que vive por meio da brincadeira, das histórias que a cultura lhe oferece, do contato com a arte e com a natureza, e da mediação adulta: o dedo que aponta, a voz que conta ou escuta, o cotidiano que aceita (GIRARDELLO, 2011, p. 76).

A criança se entrega em seus espaços imaginativos, fantasia criando personagens, conhecendo novos mundo, pessoas, objetos, isso tudo é tão profundo que o real se mistura com o irreal. “A imaginação é para a criança um espaço de liberdade e de decolagem em direção ao possível, quer realizável ou não. A imaginação da criança move-se junto — comove-se — com o novo que ela vê por todo o lado no mundo” (GIRARDELLO, 2011, p. 76).

Simon e Kunz (2014, p. 385) constataam “a imaginação como importante mediação dos primeiros contatos e aprendizagens da criança no mundo, pois a brincadeira imaginativa permite à criança estabelecer relações e compreensões que nem sempre, na realidade do mundo, acontecem”.

Através do imaginário, a criança se envolve, podendo traduzir situações reais as quais vivenciaram, expressões de sentimentos, preocupações, alegrias, colocadas nessas situações são onde elas aprendem a lidar com diferentes situações, o imaginar e fantasiar são as melhores situações para experienciá-las (BERLEZE, 2016).

A criança consegue fantasiar através do seu imaginário, ela pode apresentar por meio de brincadeiras ou simplesmente ficando quietas observando e imaginando as imensidões de possibilidades que a sua criatividade pode lhe proporcionar. Essas alternativas de imaginar podem ser “de ver animais e castelos nas nuvens, o rosto na lua cheia e paisagens fantásticas nos veios da madeira, precisa do ócio, de momentos sem pressa em que a imaginação possa atuar plenamente, nos interstícios da percepção” (GIRARDELLO, 2011).

É na brincadeira de faz de conta que as crianças estimulam as capacidades de sonhar, devanear e criar - relacionadas, sobretudo, com o pensamento abstrato e capacidades subjetivas. É importante não tolher tais capacidades, mas pelo contrário, oferecer elementos que estimulem a capacidade criativa nas brincadeiras de faz de conta. São atividades que criam oportunidades de transformação às crianças ao se comportarem como animais, personagens de contos, heróis e heroínas, entre outros (SIMON; KUNZ; 2014, p. 388).

Todo esse curso de fantasiar e imaginar são processos de vida da criança, na qual elas desenvolvem expressões de sentimentos e sensações, brincando elas ressignificam seu

cotidiano, isto é, na imaginação elas transformam seu mundo a fantasia torna-se o caminho para alcançar essas necessidades (BERLEZE, 2016).

O brincar, no seu faz-de-conta, é parte importantíssima de todo processo de compreensão e aprendizagem da criança. Por isso é indispensável que os adultos ajudem e entendam que não devem interferir na imaginação da criança.

4. TIC-TAC: O MUNDO QUE CORRE CONTRA O TEMPO

Hoje o tempo voa, amor. Escorre pelas mãos. Mesmo sem se sentir. Não há tempo que volte, amor. Vamos viver tudo que há pra viver. Vamos nos permitir. (Lulu Santos).

É com o trecho da música do Lulu Santos que pensamos e refletimos sobre o tempo, percebe-se como somos movidos por ele, onde as atividades rotineiras das nossas vidas são controladas e monitorados pelo fenômeno tempo. Ele se faz presente em tudo que pensar em realizar, podendo servir como base para todas ações que se desejar fazer.

Nesse sentido Honoré (2012) faz alguns questionamentos sobre o que você faz ao acordar pela manhã? Dentre a inúmeras possibilidades que poderiam ser feitas como abrir as cortinas rolar na cama ou até mesmo fazer flexões, o autor menciona que nenhuma dessas alternativas são feitas e sim a primeira coisa a se fazer é olhar ao relógio, na qual dará as coordenadas da posição com relação ao restante do dia e também como se deve agir.

Staviski (2010) acrescenta mencionando que na sociedade ocidental moderna a afeição pelo tempo tem início desde os primeiros momentos dos dias seguindo pelo restante das horas, assim revelando a dependência de referenciais externos.

Ao sentimento que se tem sobre o tempo é como ele já passou e o quanto ele ainda tem por vir, e ele pode “ser percebido como um pano de fundo no qual a vida acontece e ao mesmo tempo não ser nada, inclusive em tempos atuais, em que ele vem se constituindo como uma exigência da qual ninguém parece conseguir ficar livre” (STAVISKI; KUNZ, 2017, p. 42).

O tempo sempre foi uma incógnita para o ser humano, que tenta entendê-lo, Elias (1998) menciona um ancião sábio que fala que se não lhe perguntar sobre o tempo ele sabe o que é, porém se perguntar-lhes o que ele é não saberá responder.

O tempo move o homem, ele é companheiro significativo em tudo que se quer mensurar e quantificar em horas, minutos ou segundos, assim, tornando-os a todos seus reféns. Staviski (2010, p. 45) acrescenta apontando algumas das metáforas que usualmente são mencionadas pelas pessoas:

Se pararmos para pensar na quantidade e na qualidade das metáforas que usamos quando nos referimos ao tempo - falamos sobre o desperdício de tempo, sobre passar o tempo, tempo é dinheiro, otimizar o tempo, estar sem tempo, ter tempo suficiente, correr contra o tempo - perceberemos como ele está presente em nossas vidas e na maioria das vezes, perfazendo grande parte das nossas preocupações. Não o bastante,

como já vimos no tópico anterior, ao controlar o tempo estamos também controlando a nossa própria vida.

Todas essas metáforas sobre o tempo fazem refletir, e isso parte também no novo mundo de reorganizar o trabalho, pois muito antes “na ausência de relógios precisos, a vida era determinada pelo que os sociólogos chamam de tempo natural” (HONORÉ 2012, p. 34).

Uma leitura na antiga relação que estes estabeleciam com o tempo, permite observar que a determinação temporal das atividades pautava-se mais ou menos no ritmo das pulsões biológicas. Assim, comiam quando sentiam fome e deitavam para dormir quando se sentiam cansados. Iniciavam uma caça quando isto se mostrava necessário e paravam o esforço quando estavam saciados (STAVISKI 2010, p. 47).

Nessa lógica segundo De Masi (2000) a era industrial pela primeira vez na história, após a agricultura e a criação de animais, a humanidade verificou que repensar o trabalho significa, também, repensar e reorganizar a vida inteira. “O tempo imposto pela nova lógica do trabalho adentra, deste modo, na vida dos sujeitos, criando novas relações e novos processos sociais” (BATISTA, 1998, p. 32, apud STAVISKI 2010, p. 46).

Em nossas sociedades, esses ritmos biológicos são regulados e estruturados em função de uma organização social diferenciada, que obriga os homens a se disciplinarem, até certo ponto, pautando seu relógio fisiológico num relógio social. (ELIAS, 1998, p. 46).

A maneira de viver resultou em “uma forma de comportamento humano que foi forjado pela própria modernidade, ou seja, a nossa forma de (com) viver em sociedade e de controlar nossas vidas, e acabamos incidindo sobre uma cultura do culto à velocidade nos dias atuais” (CUNHA; COSTA; KUHN, 2014, p. 142).

Ao notar as grandes mudanças que houveram da vida tradicional, ou natural, que a agricultura oferecia foi transportada para uma vida social dentro de empresas com regras e disciplinas, na qual deveria ser cumprida por todos os envolvidos. “A compartimentalização do tempo tornou-se um estilo de vida durante a Revolução Industrial, quando o mundo deu a guinada para a marcha acelerada” (HONORÉ, 2012, p. 35). Donadel (2017, p. 38) contribui sobre o ritmo guinado durante a Revolução Industrial:

A Revolução Industrial imprimiu um novo ritmo de vida acentuado pela aceleração, facilitado pela implementação da tecnologia e mecanização das máquinas o processo de produção também se tornou eficiente e rápido, surgiu o slogan “tempo é dinheiro”, ideologia capitalista, regulamentada pelos ponteiros dos relógios. (DONADEL, 2017, p. 38).

A Revolução Industrial fez-se pensar sobre uma nova forma de trabalho, não mais aquele da labuta da terra, mas sim trabalhar por horas em uma grande fábrica. Houve, então, uma lógica diferenciada de um trabalho familiar para um trabalho institucionalizado. De Masi (2000, p. 59) destaca a transição entre a vida que se tinha no campo e a que se tem nas fábricas:

Não se pode organizar o trabalho na grande indústria sem obrigar milhares de pessoas, que antes desenvolviam uma outra atividade no próprio lar, a sair de casa e ir para a fábrica. Mas estes milhares de pessoas, além de modificar o próprio ritmo de produção, deverão também modificar suas relações afetivas com os outros, sua relação com o bairro em que vivem e com a própria casa.

A história mostra como o tempo foi manipulado pelo homem, de forma que se consegue mensurá-lo para que se pudesse guiar em seus afazeres. Honoré (2012) menciona como as diferentes sociedades criaram maneira de calcular a sua passagem, alguns exemplos que o autor traz são que se acredita que os caçadores da era glacial na Europa contavam os dias lunares entalhando linhas e buracos em varetas e ossos, as culturas do mundo antigo criaram calendários próprios, o quadro solar egípcio de 1500 a.C. foi um dos mais antigos instrumentos, no século XIII foi inventado o primeiro relógio mecânico na Europa e pelo fim do século XVII já era possível medir não só as horas, mas também os minutos e os segundos. Staviski (2010, p. 48) complementa:

É em razão disto, que podemos observar que paralela à função de meio de orientação exercida pelo tempo, vem juntar-se uma outra, a de instrumento de regulação da conduta e da sensibilidade humana. Assim, a mensagem emitida pelos relógios não se limita apenas em revelar que horas está sendo marcado, ao olhar para o relógio, além de saber que horas são tanto para mim como para o restante da comunidade a qual pertence, ele também simboliza como devo agir; ora, se é necessário mover-se mais rapidamente e precipitadamente, ou, conforme o caso, a se preparar para adotar uma outra postura, como a de espera; o que em ambas as ocasiões existe o envolvimento da qualidade das emoções.

Todas essas formas de disposição, especificamente o relógio, que se encontra para maximizar o tempo de trabalho, promete manter uma certa ordem lógica de potencializar o tempo, dando a impressão que há mais tempo livre durante os períodos do dia. Porém, como cita Honoré (2012) a ambição de querer sempre mais produtos de consumo faz com que sempre se precisa de dinheiro, não somente isso, mas também depois de uma reestruturação de cargos houve grande índice de desemprego o que fez com que muitos funcionários carregassem o peso de mais de uma função.

Contudo De Mais (2000) contribui mostrando que com o advento dos microcomputadores e a máxima da automação desaparecem alguns empregos manuais. Sobrecarregando, assim, a alguns devido à má distribuição de funções. Porém para a maioria tem-se uma diminuição de carga de trabalho, podendo ser entre cinco ou seis horas de trabalho. Contudo o que acontece é uma prolongação de horas de trabalho dos altos escalões que permanecem de forma gratuita horas a mais que o seu tempo de expediente.

Não só no universo do trabalho, mas o tempo também foi absorvido no contexto inteiro da vida do indivíduo, como contribui Staviski (2010, p. 51):

O tempo triunfou sobre o espaço e é com base nele que o homem vem decidindo sobre o que é possível e o que não é possível de ser feito, inclusive a qualidade e a maneira como devem ser conduzidas as atividades. Dificilmente algo ou alguém consegue ficar livre desta pressão, e aí estão incluídas as atividades domésticas, as atividades informais, o próprio convívio social, a ciência, as escolas e a própria educação.

O tempo, mensurado pelo relógio, faz com que todas as tarefas tenham que cumprir uma lógica de cronograma/agenda, na qual tudo deve ser feito em um período certo de tempo, nem mais nem menos, mas exato. “Os horários representam prazos, e os prazos, por sua própria natureza, nos fazem correr. Diz um provérbio italiano: O homem mede o tempo, e o tempo mede o homem” (HONORÉ, 2012, p. 33).

A impressão que a evolução tecnológica trouxe foi a de conseguir fazer as coisas mais rapidamente, porém se tem uma falsa percepção de tempo livre, pois ao mesmo tempo em que ocorre uma diminuição de afazeres há também um aumento significativo de coisas além do que se fazia antes, que são acrescentadas pouco a pouco a rotina normal. “Temos a impressão que o tempo passa, quando, na verdade, o que acontece é o transcorrer das nossas vidas” (CUNHA; COSTA; KUHN, 2014, p. 142).

A maneira de viver em nossa sociedade moderna tem nos induzido a perceber que o tempo está acelerado e nos pressionando. Uma série de atividades necessárias a fazer nos força a acreditar que o tempo que temos para cumpri-las não é mais suficiente. Quando temos uma quantidade de atividades e um tempo desproporcional para o seu cumprimento, o tempo parece ser insuficiente e nos pressiona. A percepção de que o tempo pressiona, tem nos dias de hoje, uma relação muito próxima com o termo quantidade (STAVISKI, 2010, p. 49).

Ao se pensar sobre as diversas formas que impulsionaram a vida do ser humano, notamos como a tecnologia veio para agregar, e muito, podendo falar que ela potencializou o tempo. Pensamos agora, no computador, internet, SEDEX, fax, entre outras coisas que não conseguimos mais viver sem, são elas que facilitam a vida minimizando o desgaste de todo o trabalho demorado, passando assim a ser mais ágil e em curto espaço de tempo. De Mais (2000, p. 201) explica como a tecnologia evoluiu:

A velocidade, intimamente ligada a tecnologia, tornou-se um índice de progresso. Em 1903, os irmãos Wright conseguiram realizar o primeiro vôo da história: durou cinquenta e nove segundos e varreu uma distância de duzentos e sessenta metros. Pouco depois, em 1927, Lindbergh conseguiu voar de Nova York até Paris em trinta e três horas. Em 1961, Gagárin navegou no espaço. Em 1969, Armstrong pisou na lua.

As tecnologias vieram com intuito de melhorar a forma de viver, torná-la “mais fácil”, ou seja, minimizando o tempo de forma que não precisa se esforçar. “A tecnologia trouxe progresso ao homem, não há o que contestar. Os seus benefícios ofereceram certa comodidade à vida” (DONADEL, 2017, p. 41).

A tecnologia foi, e ainda é, uma das alavancas propulsoras da diminuição do tempo ampliando a velocidade com que se consegue realizar as tarefas diárias. Permitiu também que o homem conseguisse alcançar coisas que nunca ninguém antes conseguiu imaginar, se olhar agora para a internet, e perguntar: quem antes imaginou que uma pessoa aqui no Brasil iria conseguir falar olhando cara a cara a outra pessoa lá na Europa? Sim! E isso é possível graças a celeridade que a tecnologia chegou até nós. Staviski (2010, p. 50) menciona as novas formas de comunicação que a tecnologia proporcionou:

Não muito distante, para nos comunicarmos com uma pessoa de outra cidade ou país, o tempo que o correio necessitava para fazer chegar ao destinatário uma mensagem não se compara ao tempo que hoje é utilizado pelo sedex e tão pouco ao que as tecnologias de mensagens eletrônicas necessitam. A Internet revolucionou as novas vidas a ponto de abalar algumas leis da física ao permitir que o tempo prevaleça sobre o espaço. Por meio da Internet, uma mensagem pode estar presente em qualquer lugar do planeta e ser vista por diferentes pessoas em diferentes continentes ao mesmo tempo. A tecnologia virtual providência diariamente um bombardeio informações, que ao serem coletadas exclusivamente pelo sentido da visão, torna está, segundo Kunz (2004) superinflacionada.

A tecnologia em harmonia com a afeição de manipulação do tempo contribuiu para transformar e modificar o mundo que conhecemos em algo ligeiramente novo. “Enquanto o relógio ia apertando seu controle e a tecnologia permitia que tudo fosse feito mais rapidamente, a pressa e o afofamento vieram a permear cada momento da vida” (HONORÉ, 2012, p. 40). Donadel (2017) corrobora expressando como a tecnologia modificou nosso mundo de maneira libertadora, ela que é precursora da velocidade, consentindo que tudo seja feito mais depressa.

De Mais (2000) expressa que a todo momento se utiliza de artimanhas para economizar o tempo recorrendo a telefones e aviões, enriquecendo e maximizando o tempo como o uso de rádio enquanto se locomove de carro. E para organização do tempo nos períodos diários se recorre a sofisticados métodos de uso de agendas e cursos de administração de tempo, já as secretárias eletrônicas e os videogravadores são utilizados para armazenagem do tempo.

Toda essa pressa em querer sempre extrair mais e mais do que se pode executar faz com que tudo seja feito rapidamente, vive-se em um mundo impaciente, na qual a ansiedade e a corrida em fazer tudo mais rápido se torna imprescindível para sobreviver. “Espera-se que cada um pensasse mais depressa, trabalhasse mais de pressa, lesse mais depressa, escrevesse mais de pressa, comesse mais depressa e se movesse mais depressa” (HONORÉ, 2012, p. 40).

Seja no trabalho ou em casa, a busca sempre pelo mais rápido é o que impera, vejamos algumas situações e suas estratégias de fazer tudo mais rápido: Está ficando para trás no trabalho? Encontre um link mais rápido. Está sem tempo para ler um romance que ganhou no natal? Aprenda a leitura dinâmica. Sem tempo de cozinhar? Compre um microondas (STAVISKI, 2010, p. 52).

Honoré (2012) menciona como nos tornamos “velocizados”, o autor cita exemplos como trafegar em uma autoestrada a 110 quilômetro por hora, por um período de tempo parecem bastante rápido, porém quando se passar alguns minutos vai tornar-se rotina. O autor ainda contribui falando que a velocidade não está somente nas rodovias, percebamos o uso da navegação da internet, onde nunca estamos satisfeitos com a velocidade da conexão.

A velocidade permeia sobre “uma grande parcela de pessoas em nossa sociedade ocidental levados pelo ritmo acelerado de suas vidas, o tempo que possuem se mostra frequentemente insuficiente” (STAVISKI, 2010, p. 49). A busca é sempre em fracionar e controlar ao máximo possível o uso do tempo, bem como saber tirar proveito ao máximo deste.

À medida que vamos sempre acelerando, nossa relação com o tempo torna-se cada vez mais sobrecarregada e disfuncional. Qualquer manual de medicina explica que uma obsessão excessivamente minuciosa com os detalhes é um clássico sintoma de neurose. A constante preocupação de estar sempre dividindo o tempo em pedaços cada vez menores – estalar os dedos, por exemplo, leva quinhentos milhões de nanossegundos – nos deixa mais conscientes de sua passagem, mais ansiosos por aproveitá-lo ao máximo, mais neuróticos (HONORÉ, 2009, p. 48).

A pressa se tornou um fator determinante em “ditar as regras”, e todas essas neuroses de querer acelerar tudo, ou do faça tudo mais depressa, acaba por afetar diretamente as crianças que acabam por ter que se modelar ao tempo que é imposto para fazer seus deveres. “O excesso de velocidade e a pressão do tempo têm influenciado o limiar de tolerância das pessoas, que se mostram mais susceptíveis a perder o controle frente a uma situação de estresse” (STAVISKI, 2010, p. 54).

Para Honoré (2012) às crianças acabam se tornando as principais vítimas de todo esse caos que é causado pela aceleração, essas acabam por crescerem mais rapidamente e estão a cada dia mais ocupadas, muitas vezes até mais que os próprios adultos. Cunha, Costa e Kuhn (2014, p. 140) destacam a relação entre o adulto e o tempo:

Os adultos têm outra relação com o tempo: estabelecida pelo processo de incorporação das aprendizagens e experiências orientadas pela regulação das atividades e por instrumentos de medição utilizados para controlar a vida cheia de compromissos a serem cumpridos, tratam o brincar da criança medido (e permitido) pelo relógio (e calendário) linearmente como uma sucessão de acontecimentos com início e fim. Assim, o fenômeno de brincar das crianças que eles educam tende a ser cronometrado na sua realização, determinando o momento em que é apropriado, como se a criança utilizasse o tempo para estipular quando é a hora própria para brincar ou, ainda, quando é hora de começar ou acabar a brincadeira.

Para a criança, levar uma vida de adulto causa uma diminuição do tempo fazendo com que tenham pouco tempo para desfrutarem de momentos que fazem a infância como andar com amigos, brincar, sonhar de olhos abertos (HONORÉ, 2012). A permanente busca em querer

sempre mais, visando sempre o futuro faz com que a ambição de busca pelo aprimoramento profissional comece desde cedo para as crianças.

Conceber o tempo como orientando para o futuro contribui para dissimular uma concepção de pensar a criança como um vir a ser, ou seja, um adulto em potência, o que muito explica porque ela é tratada como um adulto em miniatura e sua infância, muitas vezes, vista como uma fase preparatória para a vida adulta (STAVISKI, 2010, p. 61).

Não somente para as crianças, como também para os adultos, viver e apreciar os momentos presentes é essencial. “Viver o presente é degustar aquilo que se faz, no momento que se faz, sem um objetivo desviado para longe deste lugar e momento ou na expectativa das suas conseqüências” (STAVISKI, 2010, p. 63). Desacelerar, talvez, seja a palavra certa para que se possa apreciar o momento, fazendo com que as crianças, e os adultos também, consigam desfrutar do instante sem pensar no passado ou futuro, mas sim apenas viver o presente.

5. A PRESSÃO SOBRE AS CRIANÇAS

Todas as pessoas grandes foram um dia crianças. (Mas poucas se lembram disso). (O Pequeno príncipe, Saint-Exupéry).

A pressão sobre as crianças é um assunto de extrema importância, podemos observar diariamente algumas atitudes que demonstram como isso vem ocorrendo, como por exemplo os pais acabam por submeter os seus filhos a responsabilidades que nem eles (os adultos) conseguiriam desempenhar. Além disso podemos citar o uso excessivo das tecnologias, que acabam por “aprissonar” as crianças em um mundo virtual.

Honoré (2009) expõem em seu livro “Sob Pressão” as diversas formas em que a criança vem sendo arrastada para a imensidão de afazeres e dispersão desenfreada que o mundo atual está proporcionando aos pequeninos.

Ao longo deste capítulo trataremos sobre esse leque de eventos que vem ocorrendo no dia a dia das crianças, relatando algumas das grandes razões que vem causando a sua pressão.

5.1. GENTE GRANDE: É DELES A CULPA DO APRESSAMENTO

A pressa constante do mundo atual se mostra a cada dia mais incessante, os deveres são sempre maiores e mais amplos, o tempo é menor e a correria diária está em uma crescente. Pais com suas rotinas cheias, ambientes que fazem a ambos se dispor e sair ao mercado de trabalho, são mudanças que vêm ocorrendo ao longo desses últimos anos.

Infelizmente, este tipo de agenda corrida parece ser uma norma, e não uma exceção. Uma mudança enorme que ocorreu na vida familiar das gerações recentes foi o aumento no número de famílias em que ambos os pais têm uma carreira. Em 1975, 34% das mães com filhos de 6 anos de idade estavam no mercado de trabalho. Em 1999, esse número tinha quase duplicado, com 61% das mães no mercado de trabalho. Grande parte dessas mães trabalhadoras eram mães de bebês. E, como sabemos, a maioria dos pais trabalham fora há mais de um século. Porém, a sociedade hoje está exigindo que ambos os pais não só trabalhem, mas que trabalhem mais horas (EYER, HIRSH-PASEK, GOLINKOFF, 2006, p. 4).

As mães, como os pais, demandam a irem trabalhar fora, antes as mães permaneciam com seus filhos cuidando-os e cuidando do lar, agora elas estão trabalhando e a demanda do serviço consome cada dia mais o tempo. O tempo é curto e os afazeres extensos, a solução encontrada é optar por aqueles que são mais importantes e prioritários, criando uma escala de prioridades.

Não o bastante, a falta de tempo tão frequentemente exclamada nos tempos atuais, exige do ser humano, dentro de seus julgamentos, que estabeleça uma hierarquia de afazeres e os cumpra de acordo com uma ordem de prioridade; deste modo, é inevitável que alguns afazeres se tornem mais importantes do que outros (STAVISKI, 2010, p. 72).

As crianças vêm sendo inseridas neste novo contexto de vida, o acúmulo de atividades diárias e o trabalho que consomem grande parte do tempo de todos familiares. “Em nosso mundo turbinado, o vírus da pressa já se disseminou da idade adulta para os anos da juventude. Hoje em dia, crianças de todas as idades estão crescendo mais rápido” (HONORÉ, 2012, p. 281).

As crianças, da atualidade vem se tornando vítimas involuntárias de todo esse estresse causado por mudanças sociais rápidas e confusas, contando com expectativas em elevação constantes, os pais estão vivendo em uma panela de pressão de exigências correntes, mudanças de papel, incertezas, transições (ELKIND, 1982).

A agitação diária impacta a todos da sociedade, não obstante as crianças são parte de todo esse *tsunami* de inquietações e afazeres que a pressa vem impondo. Para Honoré (2009) as famílias se tornam vítimas de horários, na qual pais lutam para encontrar entre o trabalho e o lar tempo para os amigos, vida amorosa ou até mesmo uma decente noite de sono. E os seus filhos acabam por embarçar nesse mesmo caminho.

As crianças adaptam-se a este meio, tornando-se também fruto de toda essa euforia ajustando-se entre um horário de aula a uma atividade extracurricular, um horário com a família ou até mesmo um tempo para brincar. “As crianças não nascem obcecadas com a velocidade e produtividade - nós é que as fazemos assim” (HONORÉ, 2012, p. 282).

Segundo Eyer, Hirsh-Pasek e Golinkoff (2006) as crianças são os indivíduos mais jovens dessa sociedade moderna, acelerada e competitiva. Além disso, os pais são coagidos a trabalhar mais horas e aumentar a sua produtividade. Idem (2006) trazem ainda que em um levantamento feito com os pais mostrou que 25% desses afirmaram que não tem tempo para a família devido as muitas obrigações dos seus empregos, porém o estudo mostrou que o tempo que as mães passam com os filhos não alterou praticamente nada nos últimos 50 anos, mudando apenas a forma como os pais passam o tempo com seus filhos na qual resumem-se em enriquecê-los com diversas atividades.

As famílias, assim, vão aos poucos se adaptando aos horários uns dos outros, e o tempo de encontro entre os membros, muitas vezes, acabam se tornando cada vez menor e o ritmo acelerado tende a minimizar o tempo entre pais e filhos. Staviski (2010) menciona mudanças

na estrutura familiar, ao passo que elas ocorrem acontece, também, modificações na maneira de pensar desses membros da família. Os pais vêm a sentir que o tempo com seus filhos é menor, porém tendem a transformar o restante desse tempo em algo produtivo, semeando algo para o futuro.

Honoré (2009) traz várias considerações sobre como as crianças estão colocadas “sob pressão” no mundo atual, percorrendo por uma diversidade de atividades extras até o uso excessivo de tecnologias, como isso o brincar acaba sempre por ficar em um segundo plano.

O Honoré (2009) salienta também, como essa geração vem sendo mimada, monitorada e conectada. Parte disso vem ocorrendo, porque estudos mostram que, desde bebê, podem aprender, ou melhor aprendem. E isso faz com que pais tornem a infância uma corrida para capacitar e preparar seus filhos.

Conforme Elkind (1982) as mudanças vieram a ocorrer durante a década de 1960, quando houve um bombardeio de informações de profissionais sobre a importância de aprender nos primeiros anos de vida. Eyer, Hirsh-Pasek e Golinkoff (2006) complementam como inúmeras mães, nos tempos atuais, são persuadidas por promessas de propagandas que seus bebês irão se tornar mais inteligentes, exemplo disto são os CDs de língua estrangeiras para que desde a época fetal ocorram esses estímulos.

Por volta de 1970 originou-se o conceito de momento de qualidade, em que os pais adotaram devido à dificuldade de obtenção de quantidade de tempo e com isso pais e mães maximizaram o tempo de qualidade criando crianças organizadas, programando assim todos os minutos de seus filhos (EYER, HIRSH-PASEK, GOLINKOFF, 2006).

Não é exagero afirmar que educar as crianças em um mundo regido por uma admiração a tudo que é rápido se constitui um dos maiores desafios para pais e educadores na modernidade. Os manuais e receitas que tentam a todo instante ensinar como proceder para que as crianças e os filhos sejam adultos vencedores, proliferam na mesma medida que aumentam as dúvidas, o cansaço e o estresse; não apenas entre os adultos, mas também nas próprias crianças (STAVISKI, 2010, p. 77).

Donadel (2017) evidencia que os adultos transferem seus sonhos e frustrações nas crianças, e tudo isso se torna uma corrida para desenvolver as habilidades de seus filhos visando sempre o seu destaque perante os outros colegas, bem como uma corrida para a aprendizagem e para o sucesso.

O apressamento de uma sociedade competitiva somando-se com os estudos identificaram que qualidade de compreensão e assimilação pelas crianças começam desde cedo,

assim, fazendo com que muitos pais acabassem por priorizar a especialização das crianças através de atividades que consigam superar o mundo competitivo em que vivemos.

5.1.1. O mundo monitorado e programado das crianças

O aumento das grandes cidades tornou-as violentas e agressivas, entre as ruas que antes eram calmas e cheias de crianças hoje podemos verificar rodovias com elevados índices de carros e transportes circulando, como consequência elevados rol de imprudência e acidentes, este é apenas um dos exemplos de mudanças que vem ocorrendo nos últimos anos.

O mundo vem sofrendo transformações dia após dia, acabamos notando isso quando o pânico acaba tomando conta de todos, “a ameaça de violência, roubo e intimidação é atualmente uma possibilidade constante da vida urbana. Todo habitante de uma grande cidade sabe de alguém que sofreu, ou ele mesmo sofreu pessoalmente, alguma forma de agressão física” (ELKIND, 1982, p. 30).

O medo de sofrer algum assalto, acidente, sequestro, entre outras coisas vem amedrontando as pessoas fazendo com que tenhamos cuidados ao sair de casa, e em famílias com crianças a atenção é redobrada, todos esses fatores resultam em um aprisionamento e uma excessiva supervisão das crianças.

Todo esse pânico e medo que as grandes cidades vem causando desespero e receio aos pais que se preocupam com seus filhos. “No século XXI, avesso ao risco centrado nas crianças, quando a ânsia de as proteger contra tudo, inclusive contra o moderno pecado de desperdiçar o tempo, é maior do que nunca, um horário ocupado faz muito sentido” (HONORÉ, 2009, p. 222).

Com esse crescimento dos grandes centros urbanos, ocasionaram a criação cercas ao redor dos parques e proteção dentro das casas. As brincadeiras rotineiras de ruas como jogar bola ou bolitas foram exterminadas por conta da grande expansão da viação rodoviária e de grandes construções, que tomaram conta das cidades.

Na era moderna, no entanto, as preocupações sobre o bem-estar físico das crianças se hipertrofiaram, alimentadas por uma crença cada vez maior de que os jovens são inerentemente frágeis e o mundo, cada vez mais perigoso. No começo do século XX, alertava-se oficialmente que o lar era um campo minado de germes, tomadas elétricas, fornos quentes e água em que se afogar. Quando o carro chegou a dominar o cenário urbano, as cidades construíram parques cercados e fizeram leis proibindo o jogo de bola de gude, futebol, lutas e outras brincadeiras de rua. No lar, os pais construíram

quartos nos quais as crianças podiam brincar com segurança dentro de casa (HONORÉ, 2009, p. 318).

Na revista crescer (2013), intitulada de “O que mudou nos últimos 20 anos na infância das crianças”, faz lembrar sobre como muitos tiveram uma infância mais livre e a violência não era tão comum como nos tempos atuais.

Honoré (2009) cita que na medida que aumenta o pânico, a segurança das crianças também cresce, no século XX fatalidades no tráfego tornaram o hábito de brincar na rua uma decrescente, caindo assim em desuso e causando a aparição de parques cercados na qual as crianças são levadas a amplos complexos de diversão, porém sempre sobre o olhar de câmeras e pessoas treinadas.

O medo agregado ao mundo acelerado, que visa qualificação e posicionamento. Faz com que pais investem seus esforços em atividades que agreguem valor aos seus filhos, aliando isso ao controle de suas atividades conseguindo saber sempre onde estão, com quem estão, se estão protegidos e fazendo as coisas dentro das normas. “As atividades extracurriculares preencheram esse espaço perfeitamente, prometendo não só tomar conta das crianças, como também enriquecê-las pessoalmente” (HONORÉ, 2009, p. 221).

Além do mais, Honoré (2009) assinala que as atividades extracurriculares fazem com que as crianças fiquem longe de problemas como drogas ou violência sexual. Podemos observar assim que o medo não é apenas com a violência e sim com tudo que a urbanização trouxe consigo, como por exemplo as drogas de diferentes tipos, as más influências, a criminalidade, etc.

Não obstante, as crianças estão tornando-se cada vez mais parecidas com os adultos, sendo expostas às influências econômicas e sociais do contexto atual em que estão inseridas, na qual mais as pressões exercidas pelos adultos refletem a vivência dessa fase, a produtividade alastra-se e o fazer compulsivo das tarefas com sentido estritamente utilitário contribuem para o aceleração da criança (DONADEL, 2017).

O mundo competitivo, a pressão por um posicionamento melhor no mercado de trabalho faz com que os pais acabem transferindo aos seus filhos toda essa carga de conhecimento que poderão ser usufruídas no futuro e que lhes tragam resultados. “A atual sociedade, que se apresenta demasiada competitiva, impõem aos adultos uma pressão intensa, e conseqüentemente, essa pressão é passada para as crianças” (DONADEL, 2017, p. 54). Kunz (2017, pag. 9) acrescenta falando que:

Observamos dia a dia a preocupação cada vez mais acentuada com a formação da criança visando o futuro. Em outras palavras, é possível percebermos uma constante busca em “formar” um indivíduo que esteja preparado para viver em um mundo cada vez mais competitivo.

Para os pais todas essas exigências vêm ao encontro de um futuro melhor, a fim de que os pequenos não tenham que passar por algum tipo de frustração ou até mesmo por necessidades. Honoré (2009) menciona o fato de que os pais querem que os seus filhos se tornem os melhores, que não tenham que passar pelo sentimento do fracasso ou privações, com relação a isso ele chama de hipereducação, educação helicóptero² ou ainda pais varredores³.

Muito pais acabam por querer dar aos seus filhos tudo aquilo que não tiveram, principalmente quando se trata de estudo. Querem que eles não tenham que passar por necessidades no futuro e que tenham um bom emprego, isso tudo converte em uma sobrecarga para as crianças, que têm suas agendas repletas de atividades extras. Donadel (2017) corrobora mencionando a transmissão de responsabilidade do mundo adulto, a competição e a produtividade se fazem presentes, com isso as agendas são lotadas de tarefas extracurriculares com o intuito de se destacar perante outras crianças ou que seja lapidada por especialista alcançando, assim, o sucesso desde cedo.

Além disso, a falta de tempo de muitas famílias e todas as preocupações acabam colaborando com atividades extras destinadas às crianças, pois além de preencher o tempo contribui proporcionando atividades “proveitosas”, cooperando para o seu futuro brilhante. Donadel (2017) apurou que as divisões dos dias das crianças começam pelo café da manhã, logo após vão a aulas de alfabetização, desenho, educação física ou brincar (orientado e guiado pelo adulto), então almoçam e podem ter um momento de descanso, porém já retornam a atividades matutinas invertendo a ordem.

Para as crianças, as atividades só se intensificam conforme vão crescendo, os pais sempre estão buscando algo que posteriormente seja pertinente para o seu futuro. “Preocupados com o futuro dos filhos, os pais não os deixam sem nada para fazer, querem sempre manter as crianças ocupadas, seja na escola, no cursinho de inglês, nas aulas de dança, escolinha de futebol, informática [...]” (SOUZA; KUNZ, 2017, p. 107).

Costa (2015) menciona a matrícula das crianças em atividades extracurriculares é a medida de desempenho utilizada pelos pais das crianças, além disso a autora destaca que as

² Honoré traz como “educação helicóptero aqueles pais que ficam pairando em cima da cabeça de seus filhos.

³ Honoré coloca que os pais varredores são aqueles que varrem o que está à frente de seu filho.

crianças estão com seus horários lotados. As agendas das crianças se tornam extensas, cheias de compromissos, e muitas vezes são superiores à dos adultos. “Muitas crianças mantêm hoje uma agenda que deixaria qualquer adulto estressado, ou seja, praticam: ioga, inglês, tênis, natação, ballet, piano, futebol, dentre diversas outras práticas” (KUNZ; COSTA, 2017, pag. 30).

Staviski (2010) aponta pais que usam a infância de seus filhos para torná-los bem-sucedidos, ele chama de período ideal para se lançar as “sementes do sucesso”, em que são convertidas em aulas de reforço, bem como de outros idiomas, aulas de diversos instrumentos, escolinhas de diferentes esportes e entre outras atividades que julgam importantes.

As vidas das crianças estão ficando iguais a dos adultos, os planejamentos dos dias são encaixados com atividades utilitárias com a intenção de que se consiga descobrir alguma habilidade, podendo senão ser desenvolvida ou até mesmo especializada e para isso é preciso correr de uma atividade a outra, tornando uma rotina exaustiva (DONADEL, 2017).

Todo esse exagero dos pais em querer sempre projetar aos filhos conhecimento, através de várias atividades, tornou-se uma disputa acirrada para ver quais das crianças conseguiram ganhar o mundo, ter o melhor emprego, enfim se destacar. Honoré (2009, p. 48) expõem:

É claro que a maioria de nós sabe que cumprir todas essas funções é impossível. O problema é que, em uma cultura competitiva, onde cada aspecto da infância está sob o microscópio, o instinto natural de fazer o melhor para nossos filhos transforma-se em overdose. Mesmo quando rimos dos pais zelos – a mãe que corrige todos os erros de ortografia do dever de casa de sua filha, o pai que repreende o treinador de futebol por não deixar seu filho jogar mais – uma parte de nós se pergunta: e se eles estiverem certos? E se estou eu falhando com meus filhos ao não educá-los com mais rigor? Abalados pela culpa e aterrorizados por estarmos fazendo a coisa errada, terminamos copiando os pais alfa do parque.

Todos esses fatores, podendo ser eles para ocupar o tempo das crianças ou para o desenvolvimento da aprendizagem precoce, o que não se pode omitir é que o mundo vem se tornando a cada dia mais violento. E isso faz com que a proteção para com as crianças ganhe mais reforço, causando uma sobrecarga a elas. Donadel (2017, p. 36) complementa falando que:

O sentimento moderno para com a criança se estabelece em uma relação de extrema preocupação, seja pela violência que se estabeleceu principalmente nos grandes centros, ou simplesmente uma forma de reprodução do comportamento de outros adultos, pais de outras crianças da mesma escola do seu filho, por exemplo. Enfim, na tentativa de proteger ou impulsionar seus filhos a se sobressaírem em relação as demais crianças de seu convívio, acabam sobrecarregando a criança com atividades e rotinas semelhantes às de um adulto.

A sociedade atual está enraizada na consciência de todos, inclusive das crianças, que inúmeras vezes, suplicam aos seus pais para participarem de alguma atividade ofertada a elas.

Honoré (2009) expõe que parte da pressão dos horários sobrecarregados vem da própria criança, pois eles querem estar ativos, juntos com seus amigos, ou seja, querem ser como todos os outros.

Todavia, os adultos não percebem o mal que vem causando a essas crianças que estão se tornando cada dia mais ansiosos depressivos e estressados. Honoré (2009) menciona um estudo feito nos EUA que 41% das crianças entre 9 e 13 anos que responderam ao questionário sentem-se na maior parte do tempo estressados, fato esse por terem coisas demais para fazerem, e quase 80% dessas crianças desejariam ter mais tempo livre.

Tenete (2014) trouxe a público pesquisas e estudos mostrando que as superproteções dos pais podem causar um aumento do risco de depressão e ansiedade, podendo ainda, as crianças, terem sentimentos de incompetência. A revista traz ainda que a superproteção pode aumentar as chances de *bullying* entre as crianças.

Já para Paludetti (2018), a superproteção pode causar problemas de desenvolvimento cognitivo, social e afetivo. E ainda, causando sentimentos de incapacidade e irresponsabilidade, dificultando para as crianças o sentido de autonomia, tomada de decisão, iniciativa, entre outros.

Além disso, muitas crianças que são protegidas demais acabam ficando enjauladas como francos fazendo poucos exercícios e com uma dieta altamente calórica, e aqueles que praticam algum esporte, atléticas, sofrem com excessivos treinamentos (HONORÉ, 2009). Todas essas implicações causam inúmeros “efeitos colaterais” nas crianças, a dosagem certa de carinho e atenção faz bem, porém a sua extrapolação pode ocasionar consequências graves.

Com tantas coisas que acabam por serem “roubadas” das crianças, uma delas é o brincar, que tem um papel importante para as mesmas, através dele que ela aprende sobre o mundo e sobre si mesma. “ A criança pouco brinca livremente, pouco se movimenta, a interação que ocorre com a brincadeira ou com o próprio movimento em si, se configura carregado de intencionalidades geradores de resultados” (DONADEL, 2017, p. 36). Honoré (2009, p.73) acrescentam:

Quando a questão é o que as crianças devem fazer nos primeiros anos, brincar é mais importante do que perseguir metas de desenvolvimento. Brincadeira é uma palavra carregada nos dias de hoje. Em uma cultura viciada em trabalho, ela soa quase herética – um prazer culpado, uma desculpa para indolência, uma perda de tempo. No entanto, brincar é muito mais do que acontece quando paramos de trabalhar. Em sua forma mais pura, é uma maneira profunda de engajar-se com o mundo e conosco mesmo. A brincadeira verdadeira é espontânea, incerta – você nunca sabe onde ela vai levar. Não se trata de ganhar ou perder, alcançar um objetivo ou marco de desenvolvimento. A brincadeira desafia todas as ferramentas da nossa cultura de altas realizações: alvos, horários e resultados mensuráveis.

O tempo do ser criança tem peculiaridades próprias, a criança enxerga o mundo com um olhar diferente do adulto, o brincar livre na qual a imaginação presente faz com que a criança construa um mundo somente seu, isso ocorre sem nenhuma interferência do adulto (DONADEL, 2017).

O desenvolvimento da criança vai além do que é imposto a ela, do que os adultos acham certo ou errado, pois “as crianças se desenvolvem quando têm tempo e espaço para respirar, para ficar à toa e para se aborrecer algumas vezes, para relaxar, assumir riscos e cometer erros, sonhar e ter prazer com suas próprias coisas, e até mesmo para fracassar” (HONORÉ, 2009, p.33).

Reforçando ao que os autores já citaram, o brincar vai além do que podemos observar, ele é essencial para o desenvolvimento da criança, pois é através dele que ela aprende, cria e recria. É através do brincar e da imaginação que ela consegue ser criativa e usar todo seu potencial para desenvolver e desvendar o que ela quiser.

5.2. ESCOLARIZAÇÃO PRECOCE: A OFERTA DA SUPERESPECIALIZAÇÃO

Atualmente, as escolas, refletem um ensino que visa alcançar o que o mundo do trabalho necessita, a pressa dos pais e o avanço desenfreados dos meios tecnológicos, faz com que cada vez mais a escolarização precoce se faça presente em nossa sociedade.

Com relação ao processo educacional que acontece na escola, podemos perceber que está fragmentado. Temos disciplinas que visam somente ao aspecto cognitivo e intelectual, outras o afetivo-emocional e, ainda, aquelas que estão relacionadas com os aspectos do comportamento motor (SURDI, 2014, p. 19).

A criança prematuramente é forçada a ir para a escola desde cedo, porém dentro dessas instituições precisa-se ter hora para tudo, estes horários acabam por limitar o seu brincar (MOTTA, 2018). Dessa forma, cada disciplina precisa ser contemplada dentro dos horários fragmentados da escola, ou seja, horário para comer, para dormir, para trabalhar o português, a matemática e assim por diante. Kunz, Muller e Costa (2012, p. 162) acrescentam:

Partimos do pressuposto de que essas abrangentes medidas que a educação atual assume para atuar sobre o desenvolvimento cognitivo precoce, entre outras atividades funcionais, sejam apenas uma resposta para uma intensa crise que vem se instalando no mundo do trabalho. Para tornar o ser humano capacitado no mundo da concorrência desenfreada – o que quer dizer passar o outro para trás –, são selecionados e treinados alguns mecanismos e atributos competitivos, os quais possam ser usados no devido tempo para garantir êxito e poder.

Essa descontrolada ânsia de que as crianças se tornem melhores fazem com que pais busquem nas escolas o suporte para que isso seja o espelho do futuro, refletindo em conhecimento. “Assim, espera-se que a criança pequena seja mais bem preparada para a luta que enfrentará no futuro, quando for lançada no exigente e competitivo mercado de trabalho (KUNZ; MULLER; COSTA; 2012, p. 162).

Segundo Kunz (2012a, pag. 26): “Temos que levar em conta, também, que essa aceleração de mundo já vem afetando em muito nosso sistema educacional, não para minimizar seus efeitos nefastos, mas para dar maior velocidade a tudo que lá acontece”. Assim as próprias escolas viraram um nicho de mercado especializado em oferecer serviços de ensino que melhorem o desempenho das crianças.

É comum ver propagandas dessas escolas oferecendo para alunos e alunas um ensino planejado e sistematizado com aulas de alfabetização, computação, inglês e esportes. Somente uma dessas ofertas sendo apresentada de forma de ensino organizado, como aula, a essas crianças, já é um exagero, é um roubo das coisas mais valiosas que a criança nessa idade pode ter: sua liberdade de descobrir o mundo, os outros e a si própria por seus próprios recursos e condições (KUNZ, 2012a, p. 26).

As escolas buscam dentro desta forma sistematizada, além de todo o seu vasto currículo, destinam-se a ensinar conteúdo específicos dando uma ênfase cada vez maior em algumas disciplinas específicas como português e matemática. Honoré (2009, p. 158) constata que “As escolas empurram as crianças para dominar a leitura, a escrita e os números cada vez mais cedo, deixam de lado a arte, a música e até mesmo os recreios para encher os jovens de trabalho extra”.

As exigências as escolas não são apenas em vastos horários de aulas, mas como também em diversas buscas pelo melhor desempenho. Sim! As crianças e adolescentes tem que atingirem uma meta, ou melhor, uma nota para que possam ser avaliados e aptos ou não passarem a próxima etapa.

Todas essas imposições fazem com que os jovens desenvolvam apenas o que será cobrado em provas. Porém não estimulam com que os mesmos pensem e aprendam a resolver problemas e serem criativos perante uma adversidade que serão colocados.

No futuro, as maiores recompensas não irão para os homens que dizem sim, que sabem como dar uma resposta pronta, mas para os criativos, os inovadores de mente rápida que podem pensar interdisciplinarmente, mergulhar em um problema apenas para resolvê-lo e apreciar o desafio do aprendizado durante toda vida. [...] O problema é que a pressão e o escrutínio incessante podem fazer as crianças ficarem menos criativas: em lugar de se arrisarem ou expandirem suas fronteiras, elas optam pela resposta que equivale a uma estrela de ouro e a um tapinha nas costas (HONORÉ, 2009, p. 166).

Refletir sobre escola hoje é entender que as crianças precisam de seu tempo para aprender e assimilar todos os ensinamentos que se pretendem ser passados. Honoré (2009) cita diversos países que estão mudando seus métodos de ensino que foi denominado como *yutori kyoiku*, que significa educação livre de pressão. O mesmo autor trouxe o exemplo do ensino da Finlândia, que está em um dos melhores desempenhos do mundo, na qual os métodos usados pelas escolas são mais livres, as provas têm prioridades baixas, sem exageros educacionais.

Todos esses exemplos trazidos pelo autor nos fazem refletir em querer algo melhor para nosso ensino, almejar algo mais adequado para nossas crianças e jovens. Para que no futuro consigam resolver problemas e serem criativos, isso ocorrem quando a criança brincar livremente na sua infância.

5.3. GERAÇÃO TECNOLOGIA: O MUNDO TECNOLOGIZADO

A tecnologia se faz presente em grande parte do nosso cotidiano, nota-se a assiduidade do seu uso seja no trabalho ou até mesmo dentro de casa. “Este avanço tecnológico tem exercido grande influência no desenvolvimento da sociedade atual, seja no trabalho, na ciência, nos meios de comunicação, na saúde, no transporte, nos relacionamentos e no lazer” (SANTIAGO; KAWAGUTI, 2012, pag. 68).

A tecnologia segundo Da Silva (2017) pode ser compreendida por tudo aquilo que o homem criou, desde ferramentas rudimentares como a descoberta do fogo até as ferramentas modernas que permitem contato entre as pessoas em diversos lugares do mundo.

É notável o uso diário de diversas tecnologias, como por exemplo o uso do celular, a grande maioria, ou senão todos, levam o celular consigo a todo o lugar. Podemos citar também a TV, que muitas vezes mesmo sem prestar a atenção ela está ligada à frente de nossos olhos. “Não existe saída para o fato de vivermos em uma cultura *high-tech*⁴ ou de que a tecnologia da informação mudou o mundo de muitas formas maravilhosas. Quantos de nós escolheríamos viver sem e-mail, celulares ou internet? ” (HONORÉ, 2009, p. 128).

Os usos das tecnologias tornaram-se cada vez mais acessíveis a boa parte da população, de várias faixas etárias diferentes, incluindo as crianças, observa-se bebês deslumbrados com

⁴ Sua tradução é Alta Tecnologia.

as cores e movimentos que aparecem em uma tela, ainda eles interagem com esses aparelhos buscando a familiarização.

Pereira e Arrais (2015) mencionam as tecnologias como fundamentais em nossas vidas, em qualquer ambiente, podendo ser em casa, na escola, em praças, restaurantes, entre diversos locais que frequentamos, o uso das tecnologias é inevitável e famílias (pais, mães e filhos) acabam por optá-las ao invés de tornar esses encontros alternativas para sair juntos, de jogar conversas fora.

O uso das tecnologias vem de muito tempo, em diversas gerações elas tiveram suas marcas, como por exemplo a luz, o rádio, a televisão e atualmente estamos vivenciando a era dos computadores, tablets, smartphones e internet. As pessoas estão a cada dia mais se adaptando a este novo “modelo de vida” se inserindo em redes sociais e no uso das mídias digitais.

Seus pais escolheram entre revistas em quadrinhos, cartões de basebol, bolas de basquete, bicicleta e episódios de TV Spin and Marty. As crianças de hoje também têm as mesmas alegrias (Spin and Marty foi substituído por Os Simpsons), mas ao toque dos dedos podem atravessar o mundo (TAPSCOTT,1999, p. 3).

As formas de “levar a vida” em diferentes gerações tiveram um marco importante, como por exemplo, Bauman (2011) traz em seu livro a geração *baby boomers*, são os nascidos entre os anos de 1946 e 1964, foi onde teve um elevado índice de natalidade pós-guerra, para estes que foram soldados ou prisioneiros de guerra, a volta para casa era a hora de refazer os planos para o futuro após as marcas de miséria que a guerra deixou. Já a próxima geração, seus filhos, chamados de “geração X”, hoje tem entre 28 e 45 anos ao contrário dos *baby boomers* eles pensavam no aqui e no agora. A “geração Y”, hoje tem entre 11 e 28 anos, tem uma vida totalmente diferente do que seus pais e avós poderiam imaginar antes, uma imensidão de oportunidades. Por fim temos os seus sucessores a geração Z, que está vindo aí.

A atual geração tem como marco a influência constante da internet e dos meios tecnológico, as crianças que nasceram no século XX e principalmente os que fazem parte deste século (XXI), precocemente tem o contato direto com meios tecnológicos, como televisão, videogames, computadores, celulares, tablete e principalmente a internet. Tapscott (1999) contribui mostrando que essa geração, é a primeira a crescer rodeada pela mídia digital. Os computadores, são encontrados em diversos locais como na escola, no próprio lar, em escritório, nas fábricas, e estão a cada dia mais conectados pela internet.

Veen e Vrakking (2009) constatam que as gerações que nasceram no final da década de 1980 em diante obtiveram inúmeros apelidos, tais como: geração rede, geração digital, geração instantânea e geração *ciber*. Idem (2009) ainda mencionam que o nosso comportamento é influenciado pelo contexto na qual crescemos, e o que as crianças fazem e pensam é fruto da interação com o mundo externo, aquilo tudo que está ao seu redor.

Além disso, para Tapscott (1999) as crianças estão aprendendo com mais clareza que os adultos, a assimilação e facilidade em lidar com as tecnologias é notável devido ao fato em que elas já nascem em contato com as mesmas. Porém para os adultos é preciso adaptar-se a um novo processo e isso se torna mais difícil para eles.

Dornelles (2005) acrescenta que as *lan house*, agora, são os que produzem infância globalizada e é dentro desses espaços das *cyber-infância*, pode-se dizer também infância *on-line* ou infância dos que estão constantemente conectados a esfera digital dos computadores, internet, *games*, *mouse*, *self-service*, controle-remoto, *joysticks*, *zapping*... esta é a infância da multimídia e das novas tecnologias.

Honoré (2009) diz que as crianças do século XXI são “nativos digitais”, que se desenvolveram passando horas interagindo com os monitores, teclados e controles. Podendo, assim, notar a grande influência que as tecnologias vêm obtendo cada vez mais com todos nós, não somente as crianças e sim os adultos, o mundo da tecnologia tende a ser cada vez mais decisivo para o cotidiano.

Com isso o que podemos notar é um uso cada dia mais elevado de tecnologias, segundo Buckingham (2007) o consumo de televisão a cabo e câmeras de vídeos a computadores domésticos podem ser encontrados com maior facilidade em famílias que têm crianças. Isso só mostra o quanto as casas, principalmente aquelas que tem crianças, tem um elevado hábito de uso dessas novas tecnologias.

Para as crianças o uso dessas tecnologias se torna cada dia mais habitual, podemos perceber ao sair na rua crianças de meses de idade olhando a tela de um celular, os pequenos já manuseando computador e jogam videogame como ninguém. Veen e Vrakking (2009) detectam três aparelhos que tiveram grande importância, o primeiro é a televisão onde através do controle remoto as crianças podem escolher entre uma variedade de canais tanto nacionais quanto internacionais, estes números de canais variam atualmente entre 2200 opções disponíveis, sua tendência é aumentar cada vez mais. O segundo deles é o *mouse* do computador na qual elas

navegam na rede até encontrar o que querem. E o terceiro aparelho é o celular que ajuda a criança a se comunicar com familiares e amigos com maior facilidade.

Há algumas gerações anteriores, como por exemplos nossos pais e avós, tinham e ainda tem dificuldades no manuseio de tecnologias em contrapartida as crianças conseguem aprender com facilidade a manipular e com um simples *clik* obtém o que estão procurando. Veen e Vrakking (2009) trazem que a geração do Homo Zappiens⁵ consegue tratar a tecnologia como sua aliada, diferentemente das gerações anteriores que consideravam a tecnologia algo difícil, para essa geração quando um aparelho novo surge no mercado logo eles já querem entender do seu funcionamento e como este poderá ajudar no seu cotidiano.

Nesse sentido, podemos observar nos dados publicados pela TIC Kids Online Brasil (2017), que em 83% das crianças com idade entre 9 a 17 anos eram usuários da internet. Nesta mesma pesquisa aponta a frequência do uso da internet, que em 2012 era de 47%, sendo essa acessada todos os dias, em 2014 se elevou para 81% estes usuários e, por fim, em 2016 chegou a 84%, constata-se um aumento significativo no uso de tecnologias pelas crianças nesses últimos anos. Complementado Girardello (2008, p. 134) cita que:

Numa dessas pesquisas, realizada em 2001 por meio de entrevistas com grupos focais de 90 crianças de 1ª série, em quatro escolas de diferentes contextos sociais de nossa região, encontramos resultados muito reveladores do desejo das crianças com relação às mídias: a) em todas as escolas, as três mídias indicadas como favoritas por um maior número de crianças foram o computador, a televisão e o *videogame*; b) numa escola particular de elite, a maioria das crianças (64%) indicou o computador entre as mídias favoritas, e 100% delas tinham computador em casa; c) numa escola de favela, como citamos no início do trabalho, a totalidade das crianças (100%) indicou o computador entre suas mídias favoritas, mas nenhuma delas possuía computador em casa ou tinha acesso a computadores na escola.

Nos dados apresentados pela TIC Kids Online Brasil (2017), pode-se então notar que houve um crescimento significativo, um salto, no uso das tecnologias pelas crianças no país. Já na pesquisa de Girardello (2008), comprovou-se as preferências das crianças pelo uso do computador independente da escola em que estava inserida ou se seu uso é presente em suas casas. Com isso podemos notar o avanço que as tecnologias e os meios de comunicação vêm ganhando por entre as crianças.

Com isso, percebe-se que as crianças estão cada dia mais “mergulhadas no mundo virtual”, uma geração gerenciada pela tecnologia. A manipulação torna-se mais frequente,

⁵ Denominação encontrada para os autores para essa nova geração.

enquanto o mundo se torna mais “moderno tecnologicamente” as gerações atuais e futuras crescem e aprendem com mais facilidade a manipulá-las.

5.3.1. Tecnologia: o brincar na palma da mão

Ao se tratar sobre brincar nos tempos atuais vemos muitas crianças interagindo com meios eletrônicos, que vai desde uma TV até jogos de Videogames. É normal perceber que as interações entre elas, na maioria das vezes, acontecem através de uma tela. Donadel (2017) menciona que antes as brincadeiras eram baseadas no se movimentar, a maioria delas não se pode observar mais, hoje a diversão e o envolvimento delas estão relacionados diretamente a algum brinquedo tecnológico e aparelhos eletrônicos.

A violência e ocupação de muitos pais, já discutido no capítulo anterior, fazem que os espaço de brincar acabem se reduzindo, da rua para casa, da sala de casa para o quarto, assim sucessivamente. Buckingham (2007) constata o local de lazer das crianças foi deslocado das ruas para os espaços familiares, isso quer dizer, a sala de estar e posteriormente ao quarto de dormir, com uma alternativa tecnológica rica aos potenciais do mundo exterior.

Novos espaços são apresentados e reconfigurados para que as crianças usufruem diariamente, outros se mostram diferentes de antigamente, como seus quartos, que antes apenas impediam do acesso a sexualidade paterna e hoje são transformados em salas informatizadas, cheio de internet ou televisão a cabo (DORNELLES, 2005).

Pais, principalmente os de classes médias e altas, montam verdadeiros “quartos dos sonhos”, com abundância de meios tecnológicos na qual as crianças conseguem navegar, bem como podendo escolher qual brinquedo quer brincar. Tudo isso para mantê-los afastados dos perigos do mundo exterior, sem mencionar a falta de tempo que muitos adultos vêm adquirindo no mundo apressado em que estamos vivendo.

Além disso, muitos já têm acesso a essas tecnologias, até mesmo os de classes mais baixa, na qual o smartphone está presente, através dele muitos se conectam e deixam seus filhos conectados. O passatempo mais calmo dos últimos tempos, pois ele não faz tanto barulho, deixa sempre a criança imóvel, ela não fica “inquieta”.

O uso dos meios tecnológicos, então, é inúmeras vezes incentivado pelos próprios pais, familiares ou pessoas que convivem diretamente com as crianças, não somente pelo fato de

deixá-los longe das ameaças, como também, devido a impaciências destes de querer fazer suas tarefas. Assim, acabam por fixarem e cederem aos encantos das tecnologias e as usam como “babás eletrônicas” para prender a atenção das crianças. Montano e Echeverria (2018), narram o seguinte relato:

Imagine a cena: pilha de roupas para lavar, almoço para preparar ou aquele dia de fazer home office em que aparecem inúmeras demandas urgentes no trabalho. Você já tentou distrair seu filho pequeno com livros, papel e lápis de cor, mas ele começou a riscar as paredes. Deu potes plásticos e colheres de pau para ele se entreter, e não durou muito tempo. No desespero de resolver suas tarefas no prazo, liga a TV em um canal de desenhos ou dá o tablet na mão dele. E aí, como num passe de mágica, consegue pelo menos 30 minutos sem ouvir “manhê!”.

Atualmente as incontáveis tarefas fazem os pais optem por deixar seus filhos “entretidos” na frente de alguma tecnologia. As opções são vastas, tem-se desde desenhos animado na frente da televisão a jogos eletrônicos ofertados nos celulares, computadores ou videogames. “Como sabe qualquer pai muito ocupado, a mídia eletrônica também põe à disposição uma forma muito tentadora de cuidar das crianças” (HONORÉ, 2009, p. 129).

Os meios tecnológicos se tornaram a opção mais fácil para agir como uma babá para as crianças, ela distrai as crianças enquanto os pais resolvem seus problemas diários. Segundo Donadel (2017) os aparelhos tecnológicos estão substituindo as brincadeiras tradicionais, independentemente do local onde ela se encontra sempre está conectada. Para a mesma autora as televisões, tablets, vídeo games e smartphones, são as novas babás desta geração.

As crianças deixam de brincar, para relacionar-se com jogos online, elas já estão adaptadas a manusear controles de uma forma que a interação com a tela é maior que a interação com pessoas. Kunz, Burckardt e Donadel (2017) perceberam a impressionante forma das crianças conversam hoje, sendo mais com esses meios do que com amigos, pais e professores.

Na atualidade, essa geração e a tecnologia já estão muito adaptadas uns com os outros, as crianças desde o berço manuseiam com seus dedinhos os celulares e controles. É fascinante como eles são “espertos”, como diriam muitos adultos, muitas crianças não saber o ABC, menos ainda escrever seus nomes, mas já conseguem operar nas tecnologias. Santos (2015), constataram a facilidade de encontrar crianças que nem sabem amarrar os sapatos navegando na internet e usando smartphones e tablets.

Muitas crianças, mesmo quando se encontram para brincar, terminam sempre com um celular na mão e jogando online com o próprio coleguinha que está do seu lado, no cotidiano a

presença desses acontecimentos estão comuns. O brincar passou a ser manipulável por uma tela e com os toques dos dedos, ou seja, o brincar está na palma das mãos.

Os jogos eletrônicos são manipulados por inúmeras gerações, hoje temos algo mais sofisticados com meios de se conectar através da internet pelos computadores, tablets e celulares. Alguns aparelhos de jogos eletrônicos foram marcantes ao longo dos anos como o Atari, Pong, Nintendo, entre outros. Atualmente, podemos citar alguns aparelhos que ainda fazem sucesso, outros sofisticados, como: PlayStation, Nintendo wii e o Xbox, porém muitos jogos não precisam desses aparelhos para serem jogados, tendo um computador, celular ou tablete se consegue conectar através da internet. Reis e Cavichioli (2008, p. 165) contribuem falando sobre a evolução dos jogos eletrônicos:

Os primeiros jogos eletrônicos surgiram aproximadamente na década de 60. Desde então, devido a sua atratividade e a sua aceitação como uma ferramenta de diversão, tornaram-se cada vez mais populares. A evolução tecnológica gerada principalmente a partir do desenvolvimento dos computadores permitiu que os jogos eletrônicos se transformassem de tal maneira que muitos dos jogos criados hoje são apreciados até mesmo como obras de arte. Os últimos videogames produzidos atingiram níveis tecnológicos tão avançados que, devido a suas extraordinárias capacidades no processamento e à rapidez na geração de recursos gráficos, conseguem sintetizar imagens cada vez mais semelhantes às imagens reais – o que não poderia deixar de ser um atrativo.

Crianças e jogos eletrônicos é uma parceria que se constrói a anos, lembranças de jogos como Pac-Man, Super Mario, Mortal Kombat, Donkey Kong, Street Fighter, diversos outros jogos eram normais para muitos adultos e adolescentes que nasceram nas décadas de 80 e 90. Porém a diferença entre o jogar de ontem para o de agora é as crianças não “desgrudarem” da frente dos monitores, televisores e das telas.

Todas essas evoluções dos jogos eletrônicos mostram sua sofisticação conforme as tecnologias vão progredindo, sua aproximação com a realidade é cada vez mais notória. Com isso ganham mais adeptos, havendo uma crescente variedade de jogos eletrônicos, que conquistam desde adultos até as crianças.

Este setor vem ganhando cada vez mais investimentos e disputas maiores e acirradas, afinal as expectativas para estes produtos é que aumentem mais e mais e que surjam muitos adeptos novos aficcionadas por este tipo de divertimento (REIS; CAVICHIOLLI; 2008). Todo esse investimento simultaneamente aliados com o pouco tempo dos pais de poderem brincar com seus filhos ou até mesmo pelo medo que se tem de deixar a criança brincar livremente em contato com a natureza fazem que os jogos eletrônicos se tornem uma opção de diversão para

as crianças. Reis e Cavichioli (2008, p. 178) explicam este aumento pela procura da diversão nos jogos eletrônicos:

Talvez, apesar das inúmeras diferenças, pai e filho queriam exatamente a mesma coisa: apenas brincar de “policia pega ladrão”. Se pensarmos por que as crianças brincam e se interessam pelas duas atividades [...] enquanto os adultos dificilmente convidariam seus amigos para brincarem de escondeesconde, podemos compreender, em partes, esta rápida ascensão dos jogos eletrônicos como divertimento [...] A opção pelos jogos eletrônicos como opção de lazer conta com um forte aliado a seu favor: o comodismo. Afinal, o deslocamento até um espaço de lazer, seja ele uma praça, museu, clube ou cinema, pode ser muito demorado, desinteressante ou até mesmo estressante, sem contar com o medo e a insegurança gerados pela violência urbana.

O aumento demasiado de horas em frente a telas jogando se tornou normal para muitos, principalmente crianças e adolescentes, que sem ter muitas opções de poderem brincar, devido ao fato que muito tempo trancado em um apartamento/casa, acabam caindo nos encantos dos jogos eletrônicos.

Honoré (2009) menciona um exemplo comum que ocorrem entre as famílias atuais, Alessandro, que se viciou em PlayStation quando tinha apenas 11 anos, ele passava em torno de cinco a seis horas em seu quarto, ali mesmo ele fazia as suas refeições e negligenciava parte de seu dever de casa.

Assim como Alessandro muitas outras crianças acabam por fazer o mesmo, ficam trancados em um cômodo da casa, passando hora e horas jogando sem perceber o tempo passar, sem se alimentar direito, sem ter contato com outras pessoas, ficam apenas tentando alcançar a próxima fase do jogo.

[...] à medida que esses internautas se refugiam progressivamente no mundo virtual e se aliviam das experiências de vida [...] Portanto, nesse momento passariam a assumir uma nova forma de classificação psiquiátrica – a então denominada dependência de Internet. A essa altura, comportamentos muito específicos começam a ser exibidos, fazendo com que os indivíduos literalmente troquem a vida real pela vida virtual (dentro da Internet), pois encontram mais satisfação nesse mundo anônimo do que aquela desfrutada no mundo real (estão escondidos atrás da tela) (ABREU; KARAM; GÓES; SPRITZER; 2008, p. 165).

As consequências do uso exagerado dos jogos eletrônicos, bem como de todas outras tecnologias podem causar problemas irreversíveis, e podem ser considerados com vícios, na qual pais precisam buscar por ajuda e alternativas que façam com que os mesmos possam desfrutar outras diversões.

Um exemplo é no caso mencionado por Honoré (2009) anteriormente, os pais de Alessandro tomaram uma atitude extrema de vender o videogame, e ele ficou com muita raiva. “A melhor política é estabelecer limites que favoreçam um equilíbrio” (HONORÉ, 2009, p.

145). O equilíbrio é essencial para que as crianças possam usufruir dos jogos eletrônicos de forma correta – moderada – e brinquem usando a imaginação.

5.3.2. O uso excessivo das tecnologias: suas causas

O uso da excessivo de Gadget⁶ faz com que passamos horas e horas usando aplicativos sem perceber o mundo a nossa volta, isso vem ocorrendo com as crianças que ficam fascinadas na frente de jogos, vídeos e desenhos animados, que são proporcionados a eles. “Existe sinais crescentes de que a revolução da tecnologia da informação está conduzindo uma sobrecarga digital, tanto para os adultos como para as crianças” (HONORÉ, 2009, p. 130).

As crianças como os adultos acabam sofrendo essa sobrecarga digital, se antes as crianças corriam e brincavam, hoje elas apertam botões e teclam muito bem. Ficar horas jogando, navegando ou olhando televisão, esses hábitos já se tornaram normal, o tempo parece que não vence tantas programações *online*. “Muitas horas diante da tela podem privar as crianças pequenas da interação com o mundo real, do contato com as pessoas e objetos, que é essencial para o desenvolvimento delas” (HONORÉ, 2009, p. 135).

Já existem, hoje, muitos estudos relacionados ao “vício” de crianças com aparelhos eletrônicos (KUNZ; BURCKARDT; DONADEL, 2017). No site da Rede Globo, publicado em 2013, em entrevista com uma especialista é mencionado sobre o momento em que a pessoa pode ser considerada viciada. Pois bem, isso ocorre quando o uso excessivo de tecnologias causar algum tipo de risco a vida social, ou seja, ir mal nos estudos, diminuir rendimento no trabalho, enfim deixar de fazer a sua vida para ficar com a tecnologia.

Um estudo publicado pelo King’s College, em 2006, revelou que crianças de 11 e 12 anos estão agora mais atrasados que seus colegas dos anos de 1970, os estudiosos pressupõem que parte da culpa é de as crianças ficarem mais tempo presos a televisores e jogos eletrônicos do que brincando (HONORÉ, 2009). Donadel (2017, p. 35) corrobora mencionando:

Para a criança que brinca, ficar horas em frente a estes aparelhos é comum, e acaba desenvolvendo certo vício e conseqüentemente dependência, além de instigarem o sedentarismo pelo fato do brincar ocorrer de forma passiva, sem necessidade de movimento. Um exemplo disto é o vídeo game, que na maioria das vezes é muito importante ser rápido, entretanto o corpo da criança permanece imóvel (DONADEL, 2017, p. 35).

⁶ Gíria usada para definir objetos eletrônicos portáteis.

Atualmente, devido ao uso desenfreado de tecnologia, as crianças estão adiantando algumas doenças, anteriormente eram consideradas mais comuns em adultos. O jornal Estadão, publicado em 2018, reforça e dá ênfase citando que devido ao uso excessivo de tecnologias as crianças estão antecipando o surgimento de “doenças mais comuns em adultos”, como a depressão, ansiedade, dores na coluna, lesão por esforço repetitivo, entre outros.

O Instituto de Saúde Infantil da Inglaterra estimou que a cada hora extra em frente à televisão, na qual as crianças veem nos finais de semana, aumenta o risco de obesidade na idade adulta de 7% (HONORÉ, 2009). Muitas horas em frente às telas, deixam as crianças muito tempo paradas, como por exemplo alguns jogos de vídeo games, televisão, youtube, inúmeros outros, podendo causar nas crianças um aumento da obesidade, devido ao fato de não brincarem, ou seja, não se movimentam.

Honoré (2009) enfatiza o fato, apresentado pelo Conselho Central para Educação observou no Japão, onde o uso de tecnologias é mais frequente, um declínio das capacidades motoras básicas desde a metade do século 1980. As crianças não faziam como gerações anterior, elas não correm mais, não pulam, não agarram nem lançam, com isso elas tem músculos mais fracos, reflexos mais lentos e menos estamina.

Além disso, o vício causado pelo exagerado uso de tecnologias, vem criando uma nova síndrome, chamada de Nomofobia, considerada pelo medo de ficar sem o celular ou sendo incapaz de utilizá-lo. Síndromes como essas, acabam aparecendo, tornando-se parte do cotidiano de muitas pessoas, que mesmo sem perceber estão sofrendo com elas.

As crianças não têm mais limites de tempo de uso, nem como usar aos jogos, como por exemplo o caso citado por Honoré (2009) do Lee Seung Seop, de 20 anos, que jogou uma maratona de cinquenta horas, só se levantando para ir até o banheiro e tirar uma soneca improvisada. E logo após seus amigos localizarem e pedir para parar de jogar o seu coração não aguentou e parou.

Os jogos estão se tornando mais reais, o jogo do Pokenon Go lançado em 2016, traz um jogo em que as capturas dos Pokémon ocorrem em locais reais, na qual a pessoa pode estar andando por uma rua e um deles aparecer, e a opção poderá ser de capturá-los ou não. Em uma dessas capturas um menino de 9 anos perdeu a vida, o fato foi descrito pelo G1 (2016) em que dois meninos, no litoral do RS, pegaram um barco e entraram no rio Tramandaí a procura de um Pokémon, um deles conseguiu ser resgatado com vida outro não.

Contudo, não podemos negar que a tecnologia está presentes em nossas vidas, cada vez mais temos um produto novo, podemos dizer “revolucionário”. Honoré (2009) corrobora falando que “cresce a evidência de que o tipo certo de tecnologia, nas doses certa, pode ser benéfico”.

A autora Girardello (2008) traz o exemplo de uma menina de cinco anos que já está familiarizada com o computador, em suas brincadeiras ela demonstra se inserir no imaginário do jogo, ficando imersa a fantasia.

Honoré (2009) acrescenta que ver TV pode ser benéfico, sem exageros, podendo ensinar as crianças sobre o mundo, letras e números, bem como, incentivar em brincadeiras imaginativas. O mesmo autor menciona os jogos computadores proporcionam uma melhora cognitiva.

Dessarte, muitas famílias já estão adotando métodos como controlar o tempo em que as crianças e adolescentes passam nas frentes das tecnologias, no momento de leitura ou de estudos é estritamente proibido usá-las, momentos em família é deixada às tecnologias de lado e aproveita-se o momento.

Honoré (2009) cita o caso da família Hyde, que a utilização dos aparelhos eletrônicos era tão grande que a mãe chamava os filhos para as refeições por e-mail. O pensamento mudou após ela encontrar o filho caído sobre a mesa, ela pensou que poderia ter acontecido o mesmo que Lee. Após o ocorrido eles tomaram a decisão de racionalizar o tempo utilizado na frente dos aparelhos.

Atualmente, há um momento de reflexão sobre o uso excessivo das tecnologias não somente pelas crianças, como também pelos adultos. Todos acabam “engolidos” pelo excesso do uso dos aparelhos eletrônicos sem perceber, as horas parecem minutos na frente do seu uso. Para tanto, um meio termo é essencial para a saúde e bem-estar de todos, não podemos excluir a tecnologias das nossas vidas, porém podemos controlá-las o tempo de uso.

6. A PRINCIPAL OCUPAÇÃO DA CRIANÇA: O BRINCAR E SE-MOVIMENTAR

Amar, brincar e se emocionar.

Amar, Sentir, experimentar.

Amar, cantar e se expressar.

Correr, saltar, pular, cair, levantar, “se-movimentar”.

Dançar, cantar, sentir, sorrir e chorar, deixar o Corpo falar.(JESUS, 2018).

6.1. A TEORIA DO SE-MOVIMENTAR

A compreensão do brincar e se-movimentar, vislumbra inicialmente entender e explorar os pressupostos sobre o Movimento Humano, que posteriormente deram origem ao conceito do Se-Movimentar.

O movimento humano, baseado principalmente nas Ciências do Esporte, tem como enfoque principal o seu movimento propriamente dito, pela qual o tempo e a forma como esse movimento é concretizado são a análise principal. O prisma, então, valida movimentos que devem ser absorvidos e corporizados pelo ser humano, levando em consideração a desenvoltura correta do movimento.

Esta forma de compreensão se torna de certa forma restrita, no sentido que se fundamenta muitas vezes na objetividade e na quantificação, vinculando assim ao estudo do movimento humano as análises de causa-efeito baseada na física, o que concretiza o paradigma empírico-analítico como forma de compreender o movimento humano (SURDI; KUNZ, 2010, p. 266).

Para tanto, Kunz (2000) menciona as medidas físicas, aquelas baseadas em medidas em espaço e tempo, são as que contribuem para o estudo do movimento humano. Como também a anatomia e fisiologia, que verificam mudanças internas como movimentos mais veloz, resistentes, coordenados, fortes, etc.

As interpretações sobre o movimento humano, na Ciência do Esporte, baseadas nas Ciências Naturais, sendo assim, interpretado com um fenômeno físico independentemente do ser que o realiza (KUNZ, 2012b). O movimento humano é analisado sobre a ótica de movimentos padronizados e organizados para um melhor desempenho, sendo verificados por indicadores que buscam quantificar este movimento. Kunz (2012b, p. 194) corrobora

Os pontos de referências, ou as categorias básicas nesta interpretação, são o tempo e o espaço em que se efetua o movimento corporal. Esta interpretação não é, apenas, típica para a ciências do treinamento esportivo, quando, com auxílio de instrumentos de medidas [...] o movimento é facilmente quantificável, esclarecido e comparados aos movimentos padronizados [...]. Estas formas de investigação, porém, não abrangem toda realidade do movimento humano, a complexa teia de relações que envolve esta realidade.

O movimentar-se tornou-se igual a todos, uniformizado a partir de referências de rendimento definidos pelo tempo e espaços, independentemente das condições físicas e psicológicas de cada indivíduo. Para Surdi e Kunz (2010, p. 267) “este paradigma ignora a individualidade de cada pessoa, considera todos como sendo iguais, com seus corpos e articulações ideais para copiar qualquer movimento externo”.

Porém essa maneira de introduzir o movimento “correto” ao indivíduo ignora as particularidades de cada um, dando ênfase apenas ao movimento. “Essa busca desenfreada pela superação ignora o ser humano, ou seja, o humano do movimento humano. Todas as pessoas são diferentes em inúmeros fatores e é isso que temos que destacar” (SURDI; KUNZ, 2010, p. 270).

Nenhum movimento pode ser estudado/analísado como algo em si. Ninguém pode isolar o movimento dos objetos ou do ser que *se-movimenta*. Sempre são objetos, coisas, pessoas ou animais que se movimentam, por forças próprias ou impulsionados por algo. Também sempre se movimentam em determinada situação e sob determinadas condições (KUNZ, 2014, p. 79).

Para tanto, não se pode separar o movimento e o indivíduo, analisando-os de formas isoladas, pois o indivíduo que se move é parte importante que dialoga com o movimento. Araújo, Domingues, Kunz e Surdi (2010) aludem que o movimento é muito mais que um em si, estabelecendo uma pré-condição para experiências de vida. “Esta forma de compreender o movimento, ou seja, enquanto diálogo do sujeito com o mundo caracteriza a Teoria do Se-Movimentar” (SOUZA, 2015, p.71).

A Teoria do Se-Movimentar teve sua origem em contexto Alemão e Holandês, Conforme Kunz (2012b) alguns dos principais nomes dessa teoria são: Gordijn e Buytendijk e seus seguidores Jean Tamboer e o mais recente Peter Heijn. Apresentada no Brasil pelo Professor Elenor Kunz, baseado em sua Tese de Doutorado, realizada na Alemanha sobre orientação do professor Andreas H. Trebels, também referência na teoria do Se-Movimentar, resultando no livro intitulado: Educação Física: Ensino e Mudanças, publicado pela primeira vez em 1991.

Kunz (2012b) assinala o movimento humano com um diálogo entre homem e mundo, de um ponto de vista antropológico. À vista disso, “o Se-Movimentar do Homem é sempre um

diálogo com o mundo” (TAMBOER, 1986 apud KUNZ, 2012, p. 208). Trebels (2006, p. 40) corrobora mencionando sobre o se-movimentar

Se-Movimentar é a forma de um agir original do ser humano por meio da qual ele se garante como ser no mundo e na qual – neste agir – ele mesmo, como sujeito, e o mundo, como sua contraface imaginária, adquirem contornos visíveis. “Um ‘Se-Movimentar’ é, junto como o pensar e falar, entre outras ações, uma das múltiplas formas nas quais a unidade primordial do ser humano como o mundo se manifesta” (Tamboer, 1979, p. 16).

O se-movimentar, é uma conduta sempre pessoal-situacional, isso quer dizer que há um acontecimento relacional, um diálogo. Este diálogo, considera um sujeito que se relaciona com algo exterior a ele, isto é, ao que é me interrogado será respondido e as minhas indagações receberei resposta, respostas estas que serão através do movimento conferindo significações subjetivas e objetivas ao diálogo (KUNZ, 2000).

Surdi e Kunz (2010) citam o movimentar como um momento do homem se conhece e conhece ao mundo, e dentro a lógica do diálogo entre eles possibilita a construção de movimentos. Com isso resultando em uma recepção de significações e sentidos apropriados para a execução adequada de cada um desses movimentos.

O se-movimentar, entendido como diálogo entre homem e mundo, envolve o sujeito deste acontecimento sempre na sua intencionalidade. É por meio desta intencionalidade que se constitui o sentido/significado do se-movimentar. Sentido/significado e intencionalidade têm, assim, uma relação muito estreita na concepção dialógica do movimento (KUNZ, 2012b, p. 209).

Para fenomenologia, a intencionalidade não significa apenas indivíduo direcionar sua atenção a um objeto, mas estar pré-consciente e pré-racional. Com isso é possível verificar uma intencionalidade mútua entre o diálogo do ser humano com mundo, isto é, uma intenção do mundo com o ator de movimentos e vice-versa (TREBELS, 2010). Kunz (2000, p. 3) confere algumas formas que a intencionalidade pode ter:

Este direcionamento intencional ao mundo conforme Tamboer (1985) pode se manifestar de diferentes maneiras, na forma afetiva, emocional, pensada, movimentando-se, etc. Portanto, os relacionamentos nas ações de movimento que queremos entender como dialógicos são constituídos a partir de fatores subjetivos e objetivos e que por sua vez vai oferecer a configuração final aos movimentos e que só pode ser interpretado e apreendido no plano pessoal-situacional.

A intencionalidade, então, pode ser exteriorizada sobre diferentes óticas, que não só o movimento, e sim de formas afetivas, emocionais, psicológicas, entre outras. Kunz (2012b) destaca três fatores importantes para o se-movimentar: o primeiro deles é a pessoa, o ator; o segundo é o meio ambiente relevante ao movimento; terceiro é referente ao modo de mudança de localização.

Para Souza (2015, p. 72) “Se-Movimentar entende que através do movimento próprio espontâneo o indivíduo pode se expressar de forma livre e autêntica, relacionando-se de fato com o mundo que vive”.

Nesta concepção do se-movimentar, o sujeito é o centro, tornando-se um ser único que se relaciona com o mundo exterior, e assim, se expressando através dele. Por meio do movimento ele cria experiências, vivências e aprendizagem, durante o diálogo do indivíduo com o mundo.

O “se-movimentar” trata, portanto, principalmente da expressão dos atores do movimento no contexto de uma situação concreta e de um significado que orienta todas as ações e torna possível a apreensão de sua estrutura global. Dessa forma, já se pode perceber que não é o movimento o objeto de análise, mas aquele, da “relação sujeito-mundo”, que se-movimenta (ARAÚJO; DOMINGUES; KUNZ; SURDI, 2010, p. 4).

O mundo é sempre um mundo vivido, e nele que ocorrem as possibilidades de se-movimentar tornando-as belas, humanas e significativas. Para que possam acontecer a compreensão de mundo as experiências são fundamentais (SURDI, 2014).

O diálogo entre mundo e indivíduo é importante para o se-movimentar significativo e criativo, para as crianças esse se-movimentar é imprescindível, ela aprende sobre si e sobre o mundo, acontecendo principalmente através do brincar, na qual ela fantasia, imagina, cria e recria.

6.2. A CRIANÇA E O BRINCAR E SE-MOVIMENTAR: UMA FÓRMULA PERFEITA

O brincar é o principal e mais importante ato para a criança, pois é através dele que ela conhece a si mesma e ao mundo ao seu redor. Costa e Kunz (2013) corroboram falando sobre a criança, na qual ela “se expressa brincando, seja para o mundo, para os outros e para si mesmo”.

Motta (2018) salienta ainda que é na brincadeira que a criança se expressa, o brincar é espontâneo, criativo e livre, na qual a criança pode libertar a sua imaginação, criando, fantasiando, pensando e reproduzindo, além disso possibilita um momento de desenvolvimento. Brincar, para a criança, é viver, sendo também uma necessidade básica.

O brincar proporciona às pessoas que se entreguem totalmente à atividade proposta. A ludicidade fornece um impulso para que esse ato seja intrínseco e cheio de significações. O brincar se faz no presente, no aqui e no agora. Não tem nenhum

motivo aparente, simplesmente existe. Trata-se de um processo intuitivo de plena fruição e desenvolvimento, para o qual todo nosso ser está direcionado. A duração depende da atividade realizada, mas se concretiza principalmente no processo e não do produto final; por isso não pode ser, em hipótese alguma, uma preparação para a vida futura (SURDI, 2014, p. 131).

A criança se entrega na brincadeira criando e recriando o que ela desejar, através da ludicidade e criatividade ela constrói um mundo de significados e aprendizagens. O brincar acontece naturalmente, na qual a imaginação faz com que ela modifique tornando-se o quiser ser. “A criança, pelo brinquedo e pelo jogo, quer interagir com o mundo, o mundo real, dos objetos, e com os outros. O brincar torna-se para ela a sua forma de expressão. No seu brincar a criança constrói simbolicamente sua realidade e recria o existente” (KUNZ, 2014, p. 95).

A brincadeira para a criança não é vista com um resultado final, nem visando adquirir ou aperfeiçoar suas habilidades motoras e cognitivas, dentro do brincar ela é a protagonista das suas histórias podendo decidir, inventar, expressar-se, enfim, ela tem necessidade de brincar e se-movimentar sem interferências exteriores (DONADEL, 2017).

Através do brincar livre e espontâneo a criança explora o mundo e isso para ela é uma necessidade básica. Ao brincar a criança desenvolve o seu se-movimentar. A criança brinca por meio do movimento que realiza, explora e se comunica com o mundo, aprende e se diverte, por isso é necessário pensar o brincar intimamente relacionado ao movimento, ao Se-Movimentar, pois é uma forma de diálogo (SOUZA, 2015, p. 76).

A capacidade de diálogo com o mundo, com os outros e consigo mesmo torna o homem mais criativo, esse diálogo se inicia na infância é através do brincar e se-movimentar. A criança se expressa pelo movimento possibilitando, assim, que ela questione a realidade, a liberdade dada e o diálogo torna-a um ser autônomo e criativo (KUNZ; COSTA, 2017). Surdi (2014) destaca que no brincar a intencionalidade se maximiza, justamente, pelo fato do ser humano ser o ator da ação, englobando o mundo e o mundo o englobando.

O Brincar e Se-Movimentar é uma forma de interpretar o mundo pelo agir e estabelecer uma relação, interação e comunicação com este através da experiência corporal. A interação e a experiência pelo movimento gera uma aprendizagem, não apenas uma imitação, pois leva em consideração a bagagem de cada Ser que Se-Movimenta. O Se-Movimentar envolve relações e significações próprias, o que pode possibilitar uma percepção de mundo (BERLEZE, 2016, p. 75).

Segundo Costa (2015) o brincar e se-movimentar, transforma-se naturalmente em atividade social e cultural, isso devido a apropriação dos elementos culturais. O brincar da criança é o ato livre, criativo e espontâneo, tornando-se para ela uma realização plena do desenvolvimento do seu ser.

Para que os movimentos, do brincar e se-movimentar, fluam é preciso uma espontaneidade e expressividade da criança, esse contato corporal com o mundo é para a criança

o seu “ser-no-mundo” (SURDI, 2014). “Nesse sentido, o ‘Brincar e Se-Movimentar’ é uma maneira profunda de engajar-se corporalmente com o mundo, com o outro e consigo mesmo” (COSTA; KUNZ, 2013, p. 52).

O livre brincar e se-movimentar possibilita que a criança vivencie e aprenda, tudo isso por meio do seu movimentar espontâneo, isso proporciona descobertas e uma construção do seu mundo. Surdi (2014) contribui acrescentando que as crianças se tornam o mundo. Através do brincar e, conseqüentemente, agindo corporalmente, ela se descobre e constrói seu mundo.

O brincar e se-movimentar, nos dias atuais, vem sendo devastado pelo adulto, para ele o brincar somente por brincar é algo improdutivo ou perda de tempos. Na concepção dos adultos o brincar precisa ter um objetivo final, precisa ser funcional e aplicável.

O brincar livre vem perdendo seu espaço no mundo da criança, pois nem sempre tem seu significado devidamente compreendido e valorizado pelo adulto, é considerado muitas vezes como algo improdutivo ou até mesmo como perda de tempo, sendo assim este na sua maioria, é substituído por atividades de cunho funcionalista e didático, podendo prejudicar ou ainda, furtar o tempo de ser criança em detrimento da preparação para o futuro (DONADEL, 2017, p.63).

O mundo acelerado, a pressa constante, dos pais e instituições de ensino, faz com que as brincadeiras sejam monitoradas, orientadas e direcionadas para objetivos específicos que na concepção dos adultos são dignas de importância, ou seja, possam ser utilizadas no futuro como alavanca propulsora no mercado de trabalho.

Sem dúvida, nos dias de hoje, tudo o que fazemos no nosso dia-a-dia está voltado para um resultado final. A preocupação exagerada com o futuro, saúde, educação, nossa e de nossos filhos, faz com que a nossa atenção seja focada sempre em uma consequência que esperamos, e as interações entre os seres humanos estão cada vez mais subjetivas (MOTTA, 2018, p. 53).

O mundo racionalizado e cada vez mais superespecializados, não é novidade que vivemos nessas condições, a especialização da especialização, isto é, quando uma pesquisa/estudo avança, mas de uma forma fragmentada, perdendo assim a noção de totalidade e implicações sociais, culturais e humanas. Com isso, não só os adultos, mas crianças e adolescentes utilizam desse conhecimento como verdades absolutas (KUNZ, 2012b).

A repercussão e transmissão do conhecimento dia após dia é mais especializado, às crianças desde cedo são estimuladas a realização de atividades a fim de estabelecer o conhecimento, ouvimos falar “encaminhar” para um futuro. Toda essa forma de aprendizagem vem do mundo frenético.

A dificuldade de ser diferente nos dias de hoje, por influências de fatores externos ao indivíduo, que incluem tanto a mídia como a própria escola, repercute na padronização

dos movimentos e enrijecimento do potencial criativo do ser, de tal forma, que uma tomada aos valores essencialmente humanos precisa ser propagada, sob pena do ser humano se limitar a reproduzir apenas o que é transferido pelas instituições ideologizantes como ideal e útil dentro dos interesses e desejos do mundo competitivo moderno. Assim, o movimento acaba recebendo predominante função utilitária, restringindo cada vez mais a possibilidade do indivíduo de vivenciar e experimentar o seu movimento de outras formas, como pelo simples prazer que ele pode proporcionar (STAVISKI, 2010, p. 107).

As diversas formas de ensino, desde dos pais até as instituições, buscam por métodos padronizadas de transmissão, e o indivíduo que aprende também acaba por propagar o conhecimento adquirido de forma fragmentada e limitada. As crianças, imersas nas circunstâncias apresentadas, acabam por receber estímulos de movimentos prefixados. Segundo Castro e Kunz (2017) o estímulo dado pelos adultos para que a criança se movimenta obedecem a uma lógica de valorização do movimento, sendo eles de forma isolada e reprodutora, são movimento estereotipados e técnicos.

Diante disso, podemos perceber que as crianças estão perdendo uma fase importantíssima que é a infância, por estarem sendo impostas a situações criadas pelos adultos, onde elas têm uma rotina pré-estabelecida, com afazeres diários, tudo com objetivo de fazer as crianças, precocemente, adentrarem no mundo dos adultos bem sucedidos, e tornarem-se bons profissionais. Toda sua infância está sendo uma preparação para o futuro, onde o presente está sendo deixado para trás, pois as crianças estão perdendo o direito de brincar livremente, inventar saltar, imitar animais, correr e se-movimentar, pois todo seu tempo já é carregado de obrigações a serem cumpridas (MOTTA, 2018, p. 50).

Contudo, as brincadeiras são analisadas e criadas com base no movimento específico, e não visualizado a criança como sujeito que interage com o mundo, ou seja, o se-movimentar é negligenciado. Donadel (2017) dá ênfase ao fato de ao brincar de hoje, se limitando ao processo produtivo padronizado, onde o adulto direciona com objetivos cognitivistas, direcionando o brincar como forma para aprender e atingir algum fim preestabelecido.

Assim, se pelo ensino de brincadeiras, esportes e jogos nós nos orientamos apenas pelo paradigma instrumental e funcional do saber fazer a partir dos padrões preexistentes, até mesma para brincadeiras mais elementares, enfatizando ainda exacerbadamente a competição e a concorrência, corremos o sério risco de estarmos formando seres humanos convictos de suas incapacidades sem oferecer-lhes meios e condições de autossuperação e, enfim autoconhecimento de suas reais possibilidades e condições (KUNZ, 2014, p. 30).

Quando os adultos esquecem que é através do brincar se-movimentar a criança aprende, e essa interação entre criança e mundo desenvolve saberes como autoconhecimento, superação, frustração, superação, entre outros, fazem com ela aprenda sobre suas emoções, como também, tornando-as mais criativas. Donadel (2017, p. 61) complementa falando que “existem infinitas possibilidades do brincar livre onde a fantasia impera, na qual a criança cria e recria seu mundo sem influências do adulto, espaço único para o desenvolvimento da sua autonomia”.

Motta (2018) acrescenta, ainda, que o adulto diferentemente da criança não consegue perceber um sentido próprio da brincadeira, pois focar no presente sem se preocupar com o futuro e esquecer o passado é impossível com tantas preocupações do dia a dia.

A pressa constante da busca por aprender é parte de todo esse processo que visa apenas a aquisição de conhecimento, outro lado de todo esse sistema é a falta de tempo, que está diretamente ligada ao mundo acelerado. A correria, conseqüentemente tempo curto e a evolução das construções dos grandes centros, fazem com que as tecnologias sejam utilizadas frequentemente pelas crianças, como aponta Donadel (2017, p. 64):

Com o considerável crescimento dos meios urbanos os espaços para vivenciar o tempo de ser criança vêm desaparecendo a cada dia, com isso as possibilidades do se-movimentar ficam restritas às áreas pequenas. Sem espaço para ser criança, cada vez mais vem se utilizando meios eletrônicos dentro de casa, na tentativa de saciar a necessidade e os desejos da criança de brincar e se-movimentar.

Então, a forma como a sociedade está organizada tem que ser levada em consideração, e ela vai de contramão ao brincar livre e espontâneo, pois há dificuldades de a criança sair para brincar em parquinhos sem a constante presença de adultos, a segurança e o cuidado com a rua amedrontam e deixam as pessoas cada dia mais presas (BURCKARDT, 2017).

O medo e a corrida por melhorar a forma de viver, fizeram que a tecnologia tomasse conta do nosso cotidiano, dentro de nossas casas, trabalhos, praças, parques, enfim a todo lugar eles podem ser encontrados.

Os meios tecnológicos vieram com o intuito de ajudar a melhorar os processos, tornando mais fáceis, porém além de melhorar ela transformou o mundo e as pessoas em “virtuais”, difundindo-se desde os adultos até as crianças, atingindo diretamente no brincar e se-movimentar.

A tecnologia está muito difundida no meio adulto e não podemos negar que veio a somar e facilitar nossa vida, entretanto nem sempre é benéfica a quem utiliza. A criança de hoje nasce praticamente com ela em suas mãos, sendo muito comum a utilização destas de maneira a entretê-las (DONADEL, 2017 p 64).

Toda essa falta de tempo, e a evolução tecnológica em ascensão, faz a criança se incorporar com uma maior facilidade ao mundo tecnologizado, convivendo cada dia mais com as facilidades proporcionadas por essa nova forma de viver. Costa (2015) destaca para o fato das condições do mundo tecnologizado e a falta de tempo, fazem que a introdução da criança ao meio eletrônico se torne com maior facilidade.

A inclusão e a manipulação das crianças pelos meios tecnológicos, fizeram com que as brincadeiras consideradas divertidas para elas são aquelas que a pontas dos dedos conseguem

manipular, os videogames, computadores e controles remotos são as mais usuais nesse contexto. Donadel (2017, p. 64) acrescenta falando sobre a tecnologia:

A era tecnológica vem acentuando mudanças no modo de vida em geral com atenção voltada para a criança, podemos dizer que uma boa parcela destas já estão conectadas a este novo mundo. Brincadeiras tradicionais conhecidas e brincadas há alguns anos por nós, como amarelinha, pega-pega, esconde-esconde, bola, bicicleta, enfim entre tantas outras, estão perdendo espaço, desaparecendo, pois já não são mais as brincadeiras escolhidas pelas crianças de hoje. A diversão dos dias de hoje está mais ligada a aparelhagens eletrônicas, tablets, smartphones, TV e vídeo games, são as novas formas de brincar.

As atividades que envolvem a tecnologias, inúmeras vezes, não contemplam todas percepções que o brincar e se-movimentar proporcionam, a possibilidade de interação com os outros, a si mesma e com o mundo torna-se muito mais difícil. Costa (2015, p. 143) reforça ao relacionamento entre criança e tecnologia:

Consideram isto, na sempre classificação do brincar, uma atividade simbólica na qual se desenvolve um tipo de percepção, abstração e internalização de relações especialmente cognitivas e que pode influenciar o relacionamento da criança com o mundo, com o outro e consigo mesma. Sabemos que estas atividades da eletrônica pouco atendem à inerente necessidade da criança de “Se-movimentar”. Assim como é evidente que é com a totalidade do envolvimento corporal, em seu “Se-movimentar”, que ela realmente toma consciência de si e do mundo. Esta consciência, por sua vez, desenvolve um senso de eu que promove a criatividade autônoma.

Para tanto, acreditamos que tanto a influência de meios tecnológicos, quando a pressão sofrida pelos adultos e instituições escolares podem deixar as crianças vulneráveis causando implicações, como medo, insegurança, falta de criatividade, etc. Donadel (2017) acredita que o brincar e se-movimentar, bem como, o tempo de ser criança e seus aspectos essenciais não podem ser negados, podendo desencadear implicações futuras, isso pelo fato de a criança não ter vivenciado esta etapa que é primordial para sua formação integral.

Quando, de alguma forma, há interferências de imposição, no “mundo da criança” ela perde essências importantes, como complementa Souza (2015, p. 86):

[..]quando nós adultos dizemos o que é importante e também o que é “curioso” e a partir disso elaboramos meios para que as crianças aprendam, não podemos garantir que elas realmente aprendam, pois é preciso que elas estejam envolvidas nos Acontecimentos, que se sintam realmente curiosas sobre determinado assunto, objeto, movimento, etc.

O brincar, voluntário da criança, permite que a criança se envolva em tudo, explorando causa e efeitos, como também fazendo experimentos, sendo estes o modo efetivo de descoberta sobre como o mundo funciona (COSTA; KUNZ, 2013).

A experiência é um ato próprio de quem a vivencia, por isso autêntica, sendo o único resultado a própria experiência, além de que a percepção e o se Movimentar da criança está em constante mudança. Para criança a experiência só tem sentido para ela, não

sendo possível uma transmissão dela, pois ela deve ser significativa para quem está envolvido (BERLEZE, 2016 p. 76).

A aprendizagem, e a interação que elas precisam para que isso ocorra, tem que partir da própria criança, ela sabe exatamente do que precisa ou o que aguça a sua curiosidade em querer saber mais. O livre brincar e se-movimentar é parte importante de todo esse processo de vida da criança, tornando-as capaz de aprender através dela mesmo, em contato com o mundo ou com os outros o essencial para o seu conhecimento.

7. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa tem como proposta entender as pressões da vida corrida e da tecnologia que vêm sendo inseridas em nossa sociedade, bem como elas vem adentrando na vida das crianças, isto é, no seu livre brincar e se-movimentar. Muitas foram as indagações e reflexões sobre presente tema, que vislumbra a aceleração da vida diária, na qual adultos e instituições de ensino/escolas apresentam táticas para a aprendizagem (futuro) das crianças, como também, o uso exagerado de tecnologias, maneira encontrada para prender atenção das mesmas.

Porém o pretendido com este estudo consiste em compreender a pressão em que a criança e o uso excessivo pelas mesmas vêm influenciando no seu brincar e se-movimentar. Buscamos, assim, salientar em diálogo com os autores a importância de a criança brincar e se-movimentar, problematizando a redução, ou até mesmo a falta, deste nos dias em vivemos.

Com isso, em um primeiro momento, entender a criança desde séculos passados até o presente momento, se fez necessário para compreensão de toda evolução da percepção em que a criança percorreu ao longo dos séculos. Na qual as crianças já foram consideradas mini adultos, anjos e na atualidade, especificamente a partir do século XIX, elas começaram a ser vista pelos adultos como crianças frágeis. Entretanto, os adultos perante a acentuada corrida do mercado de trabalho, em torno do século XX, fizeram com que a ânsia da corrida para transformar as crianças em “gênios” que ganharam o mundo.

Buscou-se, também, compreensão do brincar para a criança, bem como, sobre a ótica do adulto. Se para a criança o brincar é fundamental e vital, para o adulto é um investimento para o futuro, para além disso, percebe-se um uso excessivo de tecnologias como forma de preenchimento do tempo, esquecendo o essencial: o brincar.

Costa, Pedrini e Kunz (2014) apuram o fato das crianças serem preocupação para diferente áreas e em diferentes épocas da humanidade por questões de sobrevivência, saúde e educação, porém na atualidade percebe-se uma preocupação com o futuro das mesmas.

Vistas como incompletas, que precisam ser ensinadas, independente da época tratada, o adulto sempre esteve à frente de todas as ações realizadas pelas crianças, está interposição dominante permeia o tempo de ser criança de forma controladora a fim de gerenciar cada passo, cada atividade realizada por ela (DONADEL, 2017, p. 71).

Costa e Kunz (2013) mencionam que são múltiplas instâncias na qual a criança é treinada para vida adulta, e precocemente está perdendo o brincar antes mesmo de interagir com

o mundo e do seu brincar e se-movimentar, sendo este o verdadeiro mundo de vida da criança, este assalto ao mundo da criança é irrecuperável sendo uma perda de vida.

Além disso, o entendimento da evolução do homem e da manipulação do tempo se fez necessário, o diálogo entre homem e tempo passa ser cada vez mais fracionado e agilizado, criando artimanhas para minimizar o tempo de tarefas diárias. Staviski (2010) salienta para o fato de que 40.000 anos somos homo sapiens sapiens, porém nos últimos 39.950 anos o avanço que estão vivenciando nos últimos 50 anos é maior que qualquer outro já visto, a tecnologia está tão avançada que não se mencionam em fazer novas, mas sim em aperfeiçoar o que já existe. Kuhn, Cunha e Costa (2015, p. 104) salientam para a utilização do tempo:

A partir da modernidade, sobretudo da revolução industrial e científica, a experiência e utilização do tempo se bipolariza e brincar passa a ser vivenciado e percebido de modo diferente entre crianças e adultos, o que se acentua na medida em que “dois tempos” estão em oposição: o tempo de brincar da criança está próximo de um kairós ou aeon, enquanto para os adultos que controlam o tempo das crianças e atuam orientados por uma concepção de tempo cronológico, o concebem como o chronos que a todos oprime e enquadra.

Contudo, nota-se toda pressão que o mundo coloca sobre as crianças, ao passo que elas ganham visibilidade, sendo cuidadas e amadas, “perdem” no sentido de serem massacradas por atividades extras e maçantes. Além disso, as crianças nascem em uma geração que os usos de tecnologias são inevitáveis, causando um uso desenfreado por elas.

Percebe-se então o quanto o ser humano está inserido na utilização de todas essas ferramentas tecnológicas ofertadas. As crianças, tanto quanto os adultos, fazem uso diariamente e não tem como ignorá-las, seria hipocrisia propor uma “revolução contra a tecnologia”, pois ninguém conseguiria viver sem elas. Como cita Oliveira (2000) a faca e a tesoura são ferramentas que podem servir para cortar o pão ou o papel como um dedo da criança, o computador, assim, pode ser extremamente útil e prazeroso, pode ser também prejudicial e perigoso, isso vai depender de como e com qual objetivo é utilizado.

Dessa maneira, precisa-se compreender a criança e o seu brincar como parte importante para sua aprendizagem consigo mesma, com os outros e com o mundo. Então entender a importância que o livre brincar e se-movimentar tem para com a criança, pois como parte vital da criança, se torna imprescindível compreendê-lo.

O brincar proporciona conhecimento para a criança, através dele ela se relaciona com os outros e consigo mesma, vai muito além do que os adultos julgam como uma forma de ensinar, onde sempre tem algum objetivo a ser alcançados. “Quando a criança brinca, ela faz

de modo bastante compenetrado. A pouca seriedade a que faz referência está mais relacionada ao cômico, ao riso, que acompanha, na maioria das vezes, o ato lúdico e se contrapõe ao trabalho, considerando a atividade séria” (KISHIMOTO, 1994, p. 113).

Quando a criança brinca ela se entrega, e isso é tão profundo que ela esquece o mundo a sua volta, ela cria e recria o que quiser e como quiser, tudo dependendo do andar de sua imaginação. “Nas atividades que realiza ela consegue recuperar sentidos e significados, ela consegue se encontrar e ao mesmo tempo se perder nas atividades e acima de tudo ela consegue esquecer o mundo, o tempo e a vida como compromissos” (COSTA; PEDRINI; KUNZ; 2014, p. 96).

Portanto, as crianças necessitam de oportunidades para brincar, imaginar, criar, ousar e aprender, para isso elas precisam de espaço, precisam estar livres. Até porque quando são padronizadas e uniformizadas, sobra pouco espaço para a criança ser criança, quando o brinquedo vem pronto, não tem espaço para a criança atuar, e se ela não atua, a sua sensibilidade é excluída dela. É preciso pensar que o brincar se faz com a vida, com o agora (BURCKARDT, 2017, p. 81).

Para Honoré (2009) ao negar a liberdade de brincar ao ar livre, de planejar o seu caminho na vida, de ver o mundo em um grão de areia elas vem a crescer aterrorizadas pelo fracasso. E ser pais, nos tempos atuais, tornou-se um risco de empreender uma trajetória de pânico, culpa e desapontamentos.

Naturalmente os adultos, sem pensar direito e impulsionados pela implacável corrida do mundo, acabam transferindo toda essa carga de conhecimento para seus filhos. Porém toda essa “pressão para dar a nossas crianças o melhor de tudo e fazê-las serem as melhores em tudo é forte, mas não irresistível” (HONORÉ, 2009, p. 339).

Não somente os pais e a família, mas de uma forma geral o mundo, principalmente as tecnologias devem ser repensadas de forma a se tornarem aliadas das crianças e não um monstro. Honoré (2009, p. 342) traz a seguinte reflexão:

Além da família, precisamos repensar as regras que governam tudo que influencia a vida das crianças – escola, propaganda, brinquedos, esportes, tecnologia, trânsito. Isso significa aceitar algumas verdades inconvenientes: que os carros deveriam ocupar menos espaços em nossas ruas, que a maior parte da aprendizagem mais rica não pode ser medida, que algumas coisas não podem ser substituídas por aparelhos eletrônicos, que a medicação deve ser o último recurso quando lidamos com o comportamento “estranhos” das crianças, que nosso vício coletivo de consumo deve terminar.

Dessarte, mudanças sociais precisam ser revistas, repensar como todas essas normas e regras do “mundo adulto” podem ser minimizadas no cotidiano das crianças, diminuindo a pressão na qual são impostas a elas. Tudo isso, só poderá ser feita de tijolinho por tijolinho, um após o outro, pequenos exemplos farão com que outras pessoas pensem da mesma forma.

Permitir que as crianças sejam elas mesmas e que desfrutem de suas brincadeiras, imaginação e curiosidade é imprescindível.

No livro do Pequeno Príncipe a raposa fala a ele: “Eis o segredo. É muito simples: só se vê bem com o coração. O essencial é invisível para os olhos”. Partindo disso, e após várias discussões, este tema não se finda aqui e agora, que o brincar e se-movimentar possam ser entendidos e vistos como parte essencial da criança, afinal ele é invisível aos olhos, no entanto não impossível de ser sentido e entendido.

8. REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, F. **Quem Educa Quem?** São Paulo: Summus, 1985.

ABREU, C. N.; KARAM, R. G.; GÓES, D. S.; SPRITZER, D. T.; **Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão.** Revista Brasileira Psiquiatria, 2008.

ARAÚJO, L. C. G.; DOMINGUES, S. C.; KUNZ, E.; SURDI, A. C. **Ontologia do Movimento Humano: Teoria do “Se-Movimentar” Humano.** Pensar a Prática, Goiânia, v. 13, n.3, set./dez. 2010.

ARIÈS, P. **História Social da família e da criança;** tradução de Dora Flaksman. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BAUMAN, Z. **44 cartas do Mundo Líquido Moderno.** Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

BERLEZE, D. J. **O Brincar e Se-Movimentar - A Linguagem da Criança.** Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação Física e Desportos, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Santa Maria, RS, 2016.

BETTELHEIM, B. **A Psicanálise dos Contos de Fadas.** Tradução de Arlene Caetano, 16a Edição - PAZ E TERRA – 2002.

BORBA, A. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade** / organização BEAUCHAMP, J.; PAGEL, S. D.; Nascimento, A. R. –Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. 135 p. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/ensifund9anobasefinal.pdf>>. Acessado em: 01 de Agosto de 2018.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura;** Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop, 6 ed. São Paulo: Cortez, 2006.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na Era das Mídias Eletrônicas.** São Paulo: Edições Loyola, 2007.

BURCKARDT, E. V. **O Brincar e a Indústria Cultural: É Possível Salvar a Criança?** – 2017. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação Física e Desportos, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Santa Maria, RS, 2017.

CARROL, L. **Alice no País da Maravilhas**. Editora Rideel. 2010.

CASTRO, F. B.; KUNZ, E. Entre o Estímulo e a Descoberta. In: KUNZ, E. **Brincar e Se-Movimentar: tempos e espaços de vida das crianças**. 2 ed. Ampl. Ijuí: Ed. Unijuí, 2017.

CERISARA, A. B. De como o Papai do Céu, o Coelho da Páscoa, os Anjos e o Papai Noel foram viver juntos no céu! In: **O Brincar e suas Teorias/** Organização: KISHIMOTO, T. M. – São Paulo: Cengage Learning, 2016.

COSTA, A. R. **Por Mais Respeito e Responsabilidade com Crianças:** Possibilidades de se Desenvolver e “Brincar e Se-Movimentar” pelo Turnen. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Desportos. Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Florianópolis, SC, 2015.

COSTA, A. R.; KUNZ, E. O “Brincar e Se-Movimentar” como Base Teórico-Filosófico para a Compreensão do Ser Criança. In: **Educação Infantil: Temas e debate/** Organização: HERMIDA, J. F.; BARRETO, S. J. – João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2013.

COSTA, A. R.; PEDRINI, L.; KUNZ, E. **O "Brincar e Se-movimentar" como fundamento básico da educação física na educação infantil**. In: Beatriz Oliveira pereira; Alberto Nídio Silva; Antônio Camilo Cunha; Juarez Vieira Nascimento. Ed. Florianópolis: Tribo da Ilha, v.1, 2014.

CUNHA, A. C.; COSTA, A. R.; KUHN, R. **Entre o Tempo dos Relógios e o Tempo Fenomenológico: A Criança e o Brincar**. Revista Internacional De Deportes Colectivos, 2014.

CUNHA, A. C.; KUNZ, E. A Criança e o Brincar como Obra de Arte: O Sentido do Esclarecimento. In: KUNZ, E. **Brincar e Se-Movimentar: tempos e espaços de vida das crianças**. 2 ed. Ampl. Ijuí: Ed. Unijuí, 2017.

DA SILVA, P. F. **O Uso Das Tecnologias Digitais Com Crianças De 7 Meses A 7 Anos:** Como As Crianças Estão Se Apropriando Das Tecnologias Digitais Na Primeira Infância? 2017. 232 f. Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, centro de estudos interdisciplinares em novas tecnologias da educação, Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Porto Alegre, BR – RS, 2017.

DE MASI, D. **O Ócio Criativo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

DEMO, Pedro 1941. **Pesquisa: princípio científico e educativo**. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1990.

DEMO, Pedro. **Pesquisa e construção de conhecimento**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1991.

DEMO, P. **Pesquisa e construção de conhecimento: metodologia científica no caminho de Habermas**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1997.

DONADEL, T. B. **Mundo Acelerado, crianças aceleradas: sem tempo de Brincar e Se-Movimentar**. 2017. 84 p. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação Física e Desportos, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, RS, 2017.

DORNELLES, L. V. **Infância que nos Escapam: Da Criança na Rua à Criança Cyber**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

DOS SANTOS, R. M. **As transformações do conceito de infância em “grandes esperanças”, de Charles Dickens**. Revista de Ciências Sociais, Londrina, v. 10, n.1, p. 9-24, jan.-jun. 2005.

ELIAS, N. **Sobre o Tempo**. Editado por Michael Schroter; Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

ELKIND, D. **O Direito de Ser Criança; Problemas da Criança Apressada**. São Paulo: Ed. Fundo Educativo Brasileiro, 1982.

EYER, D.; HIRSCH – PASEK, K.; GOLINKOFF, R. M. **Einstein teve tempo para brincar: como nossos filhos realmente aprendem e por que eles precisam brincar**. Rio de Janeiro: Guarda Chuva, 2006.

FIGUEIREDO, M. X. B.; RIGO, L. C. **Memórias das Infâncias no Processo de Formação Das Educadoras**. Pensar A Prática 11/3: 261-268, set./dez. 2008.

G1. **Criança morre ao tentar capturar Pokémon no litoral do RS, diz amigo.** O portal de notícias da Globo, 2016. Disponível em <<http://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/2016/08/crianca-morre-ao-tentar-capturar-pokemons-no-rio-tramandai-no-rs.html>>. Acesso em: 10 maio 2019.

GIRARDELLO, G. **Imaginação: arte e ciência na infância.** Pro-Posições, Campinas, v. 22, n. 2 (65), p. 75-92, maio/ago. 2011.

_____. Produção cultural infantil diante da tela: da TV à internet. In: FANTIN, M.; GIRARDELLO, G. (orgs.) **Liga, Roda, Clica: Estudos em mídia, cultura e infância.** Campinas, SP: papiros, 2008. – (Coleção Ágere).

HEINKEL, D. **O brincar e a aprendizagem na infância.** Ijuí: Ed. Unijuí, 2000.

HEYWOOD, C. **Uma história da infância: da Idade Média à época contemporânea o Ocidente;** trad. Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 2004.

HONORÉ, C. **Sob pressão: criança nenhuma merece super pais.** Rio de Janeiro. Editora Afiliada, 2009.

_____. Devagar/ Carl Honoré; Tradução de Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2012.

JESUS, J. R. **A musicalização na educação física e as possibilidades de “Se-Movimentar.** Trabalho de Conclusão de Curso submetida ao curso de Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do título de Licenciatura em Educação Física, SC, 2018.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil.** Perspectiva, Florianópolis, UFSC/CED, n. 22, p. 105-128, 1994.

_____. Froebel e a Concepção de Jogo Infantil. In: **O Brincar e suas Teorias/** Organização: KISHIMOTO, T. M. – São Paulo: Cengage Learning, 2016.

KUHN, R.; CUNHA, A. C.; COSTA, A. R. **Sem tempo para brincar: as crianças, os adultos e a tirania dos relógios.** Revista Kinesis, ed. 33 vol 1, jan-jul de 2015, Santa Maria.

KUNZ, E. **Didática da educação física 2**. 4ª ed., ver. Ampl. – Ijuí: Ed. Unijuí, 2012a.

_____. **Educação Física: ensinos e mudanças**. 3 ed. - Ijuí: Ed. Unijuí, 2012b.

_____. **Brincar e Se-Movimentar: tempos e espaços de vida das crianças**. 2 ed. Ampl. Ijuí: Ed. Unijuí, 2017.

_____. **KINEIN: O movimento humano como tema**. Kinein, Florianopolis, v. 1, n. 1, set./dez., 2000.

_____. **Transformação didático-pedagógico do esporte**. 8 ed. - Ijuí: Ed. Unijuí, 2014.

_____. Educação Física: A questão da Educação Infantil. In: **Educação Física, Esporte e Sociedade: Temas Emergentes/** Organização GRUNENVALDT, J. T. [et al.]. São Cristóvão, Universidade Federal do Sergipe, Departamento de Educação Física, 2007.

KUNZ, E.; BURCKARDT, E. V.; DONADEL, T. B. Brincar e Se-Movimentar de Crianças: Estudos, Pesquisas, Alertas e Revelações Continuum. In: KUNZ, E. (org). **Brincar e Se-Movimentar: tempos e espaços de vida das crianças**. 2 ed. Ampl. Ijuí: Ed. Unijuí, 2017.

KUNZ, E.; COSTA, A. R. A imprescindível e vital necessidade da criança: “Brincar e se-Movimentar”. In: KUNZ, E. (org). **Brincar e Se-Movimentar: tempos e espaços de vida das crianças**. 2 ed. Ampl. Ijuí: Ed. Unijuí, 2017.

KUNZ, E.; MÜLLER, U.; COSTA, A. R. Crianças não são adultos miniatura – Uma incursão argumentativa. In: KUNZ, Elenor. **Didática da educação física 2**. 4ª ed., ver. Ampl. – Ijuí: Ed. Unijuí, 2012.

MONTANO, F; ECHEVERRIA, M. Por que limitar o tempo de tela das crianças? **Revista Crescer**, 2018. Disponível em:

<<https://revistacrescer.globo.com/Crianças/Comportamento/noticia/2018/04/por-que-limitar-o-tempo-de-tela-das-criancas.html>> Acesso em: 20 agosto 2019.

MOTTA, T. R. S. **O Brincar Dançante: A Criança e sua Inerente Necessidade de Brincar e Se-Movimentar pela Dança**. – 2018. Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Área de Concentração Educação Física, Saúde e Sociedade, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação Física, RS, 2018.

MELLO, C. K. (Re) **Criando o Mundo no Rodopio de um Pião: a produção cultural do brinquedo em questão**. Motrivivência Ano XVI, Nº 22, P. 173-191 Jun./2004.

O que mudou nos últimos 20 anos na infância das crianças. **Revista Crescer**, 2013.
Disponível em: <<https://revistacrescer.globo.com/Crescer-20-anos/noticia/2013/12/o-que-mudou-nos-ultimos-20-anos-na-infancia-das-criancas.html>> Acesso em: 10 maio 2019.

OLIVEIRA, V. B. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PALLUDETI, C. Pais Superprotetores, Crianças Inseguras. **Psicologiaviva**, 2018.
Disponível em: <<https://www.psicologiaviva.com.br/blog/pais-superprotetores/>>. Acesso em: 10 maio 2018.

PEREIRA B. S.; ARRAIS, T. S. **A Influência das Tecnologias na Infância: Vantagens e Desvantagens**. 2015. IV Colóquio Internacional de educação, cidadania e exclusão: Didática e Avaliação, 2015 – Rio de Janeiro – RJ. Disponível em:
<<http://www.ceduca.com.br/2015/index.php>> Acesso em: 10 maio 2018.

REIS, L. J. A.; CAVICHIOLLI, F. R. **Jogos eletrônicos e a busca da excitação**. Movimento, Porto Alegre, v. 14, n. 03, p. 163-183, setembro/dezembro de 2008.

SÁ, E. **O ministério das crianças adverte: Brincar faz bem à saúde** – A importância do tempo livre e do bem-estar na educação do seu filho. São Paulo: Casa da Palavra, 2016,

SAINT-EXUPÉRY, A. **O pequeno príncipe**. Editora Escala, 2015.

SANTIAGO, D. R. P.; KAWAGUTI, C.N. Lazer e tecnologias contemporâneas. In. **Lazer e tecnologia**/ organizadores MELO, V. de A.; SCHWARTZ, G. M; NETO, A. F. Ijuí : Ed. Unijuí, 2012.

SANTIN, S. **Educação Física: Da Alegria do Lúdico à Opressão do Rendimento**. EST Edições, Porto Alegre, 2001.

SANTOS, J. Uso de tecnologia por crianças: benefícios ou perda da infância. **Sempre Família**, 2015. Disponível em: <<https://www.semrefamilia.com.br/uso-de-tecnologia-por-criancas-beneficio-ou-perda-da-infancia/>>. Acesso em: 10 maio 2019.

SARTRE, J. P. **A Imaginação**. São Paulo: Editora Ática S.A., 1996.

SILVEIRA, L.; CUNHA, A. C. **O Jogo a Infância: Entre o Mundo Pensado e o Mundo Vivido**. De Facto Editores, 2014.

SIMON, H. S.; KUNZ, E. **O Brincar como Diálogo/Pergunta e não como Resposta à Prática Pedagógica**. Movimento, Porto Alegre, v. 20, n. 01, p. 375-394, 2014.

SOUZA, C. A. **O “Brincar e Se-movimentar” como expressão fundamental para a curiosidade da criança**. – Santa Maria, 2015. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação Física e Desportos, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, RS, 2015.

SOUZA, C. A.; KUNZ, E. A curiosidade da criança: quem fomenta? In: KUNZ, E. (org). **Brincar e Se-Movimentar: tempos e espaços de vida das crianças**. 2 ed. Ampl. Ijuí: Ed. Unijuí, 2017.

SURDI, A. C. **Educação e Sensibilidade: O brincar e Se-Movimentar da Criança Pequena na Escola**. 2014. Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em educação Física, da Universidade Federal de Santa Catarina, para obtenção do grau de Doutor em Educação Física, SC, 2014.

SURDI, A. C.; KUNZ, E. **Fenomenologia, movimento humano e a educação física**. Movimento, vol. 16, núm. 4, 2010.

STAVISKI, G.. **Sem tempo de ser criança: reflexões sobre o tempo no Brincar e Se-movimentar de crianças**. – 2010. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação - Mestrado em Educação Física - do Centro de Desportos da Universidade Federal de Santa Catarina, SC, 2010.

STAVISKI, G.; KUNZ, E. Sem Tempo de Ser Criança: O Se-Movimentar como Possibilidade de Transgredir uma Insensibilidade Para o Momento Presente. In: KUNZ, E. (org). **Brincar e Se-Movimentar: tempos e espaços de vida das crianças**. 2 ed. Ampl. Ijuí: Ed. Unijuí, 2017.

TAPSCOTT, D. **Geração Digital: A Crescente e Irreversível Ascensão da Geração Net**. São Paulo: Makron Books, 1999.

TENENTE, L. Você é um pai ou mãe superprotetor? Entenda quando o cuidado ultrapassa o limite do aceitável e passa a prejudicar a criança. **Revista Crescer**, 2014. Disponível em: <<https://revistacrescer.globo.com/Crianças/Comportamento/noticia/2014/04/voce-e-um-pai-ou-mae-superprotetor.html>> Acesso em: 10 maio 2019.

TIC KIDS ONLINE BRASILL [livro eletrônico]: **pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil 2016**. São Paulo: Comitê Gestor da internet no Brasil, 2017. Disponível em: <<https://cetic.br/pesquisa/kids-online/>>. Acesso em: 10 maio 2018.

TREBELS, A. H. A Concepção Dialógica do Movimento-Humano: Uma Teoria do “Se-Movimentar”. In: **Educação Física Crítico-Emancipatória: Como uma Perspectiva da Pedagogia Alemã do Esporte**/ Org. KUNZ, E.; TREBELS, A. H. – Ijuí: Ed. Unijuí, 2006.

USO em excesso da tecnologia. **Jornal Estadão**, 2018. Disponível em: <<https://educacao.estadao.com.br/blogs/blog-dos-colegios-bis/uso-em-excesso-da-tecnologia/>>. Acesso em: 13 agosto 2019.

USO excessivo das tecnologias pode trazer sérios riscos à vida social. **Rede Globo**, 2013. Disponível em: <<http://redeglobo.globo.com/globociencia/noticia/2013/08/uso-excessivo-das-tecnologias-pode-trazer-serios-riscos-vida-social.html>> Acesso em: 10 maio 2018.

VEEN, W.; VRAKING, B. **Homo Zappiens: Educando na Era Digital**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VERDEN-ZÖLLER, G. O Brincar na Relação Materno-Infantil: Fundamentos Biológicos da Consciência de Si Mesmo e da Consciência Social. In: **Amar e Brincar: Fundamentos Esquecidos do Humano do Patriarcado à Democracia**/ VERDEN-ZÖLLER, G.; MATURANA, H. R.; Tradução de Humberto Mariotti e Lia Diskin. São Paulo: Palas Athena, 2004.

VERDEN-ZÖLLER, G.; MATURANA, H. R. Brincar: O Caminho Desenhado. In: **Amar e Brincar: Fundamentos Esquecidos do Humano do Patriarcado à Democracia**/ VERDEN-ZÖLLER, G.; MATURANA, H. R.; Tradução de Humberto Mariotti e Lia Diskin. São Paulo: Palas Athena, 2004.

WINNICOTT, D. **O Brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.