

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA – LICENCIATURA**

RENATA MARIA SILVA DA SILVA

**A INFLUÊNCIA DAS TRANSFORMAÇÕES SOCIAIS E
TECNOLÓGICAS NO BRINCAR**

Porto Alegre

2011

RENATA MARIA SILVA DA SILVA

**A INFLUÊNCIA DAS TRANSFORMAÇÕES SOCIAIS E
TECNOLÓGICAS NO BRINCAR**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia, pela Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – FACHED/UFRGS.

Orientadora: Dr^a Prof^a Natália de Lacerda Gil
Tutora: Ms Márcia Maciel de Campos

Porto Alegre
2011

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Aldo Bolten Lucion

Diretor da Faculdade de Educação: Prof. Johannes Doll

Coordenadoras do Curso de Graduação em Pedagogia – Licenciatura na modalidade a distância/PEAD: Profas. Rosane Aragón de Nevado e Marie Jane Soares Carvalho

AGRADECIMENTOS

Ao Pai maior, por iluminar o meu caminho, não me deixando esquecer que era capaz de fazer as tarefas mais árduas.

À minha maravilhosa família, em especial minha filha Raquel, por compreender minha ausência quando muitas vezes não pude dar a atenção merecida.

Aos alunos da prática de estágio, por proporcionarem tantos momentos alegres e divertidos.

À querida orientadora Nátalia de Lacerda Gil, por sua tranquilidade, sua dedicação, seu carinho e seus estímulos fundamentais para esta conquista.

À querida tutora Márcia Maciel de Campos, por sua atenção, seu carinho e sua disponibilidade em ajudar nas questões tecnológicas.

RESUMO

Este trabalho de conclusão do curso de Licenciatura em Pedagogia na modalidade à distância traz como questionamento principal a influência das transformações sociais e tecnológicas na atividade lúdica infantil e a repercussão na escola desse contexto. Inicia resgatando um pouco da história da infância e do brincar desde o tempo primitivo, em que os jogos e brincadeiras faziam parte do cotidiano das pessoas, passando pela Idade Média, época em que as atividades lúdicas dos adultos não eram diferentes das atividades das crianças, e pela Idade Moderna, época em que devido ao surgimento das classes sociais apareceram espaços e tempo específicos para o trabalho e o lazer. Em seguida, relata que, com o passar dos anos, surgiram novos estudos e a visão do brincar foi sendo modificada. Piaget e Vygotsky estudaram e trouxeram informações importantes sobre a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança. Atualmente, com o crescimento das cidades e a mudança da cultura familiar, há pouco ou nenhum espaço e tempo destinado ao lazer, por isso, torna-se maior ainda a responsabilidade da escola de propor ludicidade ao seu aluno, propondo-a de forma interdisciplinar e dialogando com o modo de brincar das gerações antecessoras dos alunos. Ao final desse trabalho, concluiu-se, dentre outras reflexões, que o professor deve ter uma intencionalidade ao propor o lúdico e intervir de acordo com as necessidades do grupo de alunos, porque as novas nuances sociais e tecnológicas, modificam o brincar e esse não pode extinguir-se para que nossas crianças tenham a garantia de um desenvolvimento saudável.

Palavras-chave: jogos infantis – instituições sociais - tecnologia

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR.....	8
2.1 A criança e o brincar.....	8
2.2 Histórico do brincar	9
2.3 Psicologia do Jogo.....	12
2.3.1 Piaget.....	13
2.3.2 Vygotsky.....	15
2.3.3 Consequências do Não Brincar.....	16
REFLEXÕES SOBRE A PRÁTICA	19
3.1 Investigações na turma e no ambiente escolar quanto à ludicidade	20
3.2 O Projeto Serelepe.....	22
3.2.1 O consumismo e o brincar	23
3.2.2 As transformações Sociais e o Brincar.....	24
3.2.3 Consequências do avanço tecnológico na vida lúdica das crianças	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
REFERÊNCIAS	33

INTRODUÇÃO

A pesquisa aqui apresentada focaliza a influência das transformações sociais e tecnológicas na atividade lúdica infantil. O interesse por essa temática surgiu a partir da observação de como e quanto de seu tempo destinam ao brincar os alunos do 3º ano do Ensino Fundamental de uma escola estadual situada na Zona Sul de Porto Alegre. Segundo Tânia Fortuna,

“Se examinarmos detalhadamente as práticas pedagógicas predominantes na atualidade constatamos a inexistência absoluta de brinquedos e momentos para brincar na escola. Os pátios, áridos, resumem o último baluarte da atividade lúdica na escola, ainda que desprovidos de brinquedos atraentes, ou mesmo sem brinquedo, sob o pretexto de “proteger os alunos” ou alegando que “estragam”. Nos raros momentos em que são propostos, são separados rigidamente das atividades escolares, como o “canto” ou o “dia do brinquedo, e, assim mesmo, apenas nas escolas infantis, pois nas classes de ensino fundamental estas alternativas são abduzidas, já que os alunos estão ali para aprender e não para brincar” (FORTUNA, 2000, p.3)

As observações preliminares levantam a hipótese que o modo atual de brincar das crianças é diferente do modo de brincar das crianças de outras gerações e que, hoje, as crianças brincam muito pouco. Tudo indica que elas perderam práticas lúdicas antigas ou as substituíram devido a transformações sociais e ao avanço tecnológico. Além disso, ao que parece, a escola não vem refletindo sobre tais transformações na busca de propor atividades lúdicas aos alunos.

Para verificação de tais hipóteses, optou-se por analisar os elementos coletados na prática de ensino, que foram: observação preliminar dos momentos ditos lúdicos para os

alunos dessa turma, relato das crianças sobre o brincar, observações dos momentos de brincadeiras dos alunos durante o desenvolvimento das atividades, observação da atividade coletiva com os familiares na escola e a repercussão do tema nesta instituição de ensino estadual.

Tais elementos serão analisados em diálogo com a produção teórica de autores como Jean Piaget, Vygotsky, Tânia Fortuna e outros.

Essa pesquisa, junto aos sujeitos mencionados, tinha como objetivos:

- 1 compreender a influência das transformações sociais e tecnológicas na atividade lúdica das crianças;
- 2 descrever qual o novo panorama da prática lúdica surgido após essas transformações ;
- 3 discutir a postura que a escola apresenta, atualmente, quanto a garantia do direito da criança brincar.

Tal esforço se justifica porque brincar é compreendido como essencial para o desenvolvimento integral das crianças e tal prática, ao que parece lhes vem sendo negada devido ao novo modo de vida que se instaurou a partir das mudanças comportamentais do núcleo familiar e do avanço tecnológico.

Pretendeu-se com esta análise contribuir para enriquecer a prática pedagógica de outros profissionais da educação.

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

Buscando compreender melhor o papel da ludicidade, faço através de uma breve revisão teórica, a abordagem a respeito do que é o brincar para a criança, do que vem a ser a ludicidade e um breve retrospecto histórico desse conceito. Discuto, também, a situação social atual do brincar na família e na escola, ressaltando a importância da atividade lúdica para um desenvolvimento saudável.

2.1 A Criança e o Brincar

O brincar é necessário na vida da criança. Enquanto brinca, ela repete atitudes que prevalecem no meio em que vive, aprendendo, então, como se expressar e se integrar na sociedade. Portanto, é brincando que aprende aquilo que provavelmente ninguém vai conscientemente lhe ensinar, por ser um conhecimento difuso na sua sociedade. Por isso, favorecer a ludicidade é lhe dar a oportunidade de se conhecer e de se socializar.

A esse respeito, Cunha (2001, p.28) afirma que “o brinquedo proporciona o aprender, fazendo e brincando”. O brinquedo auxilia a criança em suas brincadeiras, manipulando-o ela faz descobertas, entra num mundo imaginário, de sonhos e fantasias. Quando brinca, a criança fica em seu próprio mundo, desfrutando de seus sentimentos de liberdade, vivendo o ser criança. Fortuna (2004, p. 2) acredita que “tanto jogo quanto brincadeira contém a ideia de laço, relação, vínculo, pondo indivíduos em relação consigo mesmos, com os outros, com o mundo, enfim”.

O brincar para a criança, não é apenas um entretenimento, é também uma atividade em que se dedica de corpo e alma, demonstrando a seriedade dessa ação para ela. Os pais, no

entanto, em geral, ainda vêm com preconceito a brincadeira dentro da sala de aula, considerando perda de tempo. De acordo com Fortuna (2004, p. 9): “Brincando, reconhecemos o outro na sua diferença e singularidade e as trocas inter-humanas aí partilhadas podem lastrear o combate ao individualismo e ao narcisismo tão abundantes na nossa época.”

Quando o adulto não incentiva que a criança brinque, acaba impedindo que ela se beneficie de um excelente meio de aprendizagem. Então, se a criança aprende brincando, o brincar deve estar permanentemente conectado com a sua aprendizagem, desenvolvida em um ambiente atraente e desafiador. Concordo com Fortuna (2000, p.4) quando diz: “Defender o brincar na escola, por outro lado, não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento.” Muito pelo contrário, é através do brincar que podemos ajudar no processo educativo dos alunos, tornando a forma da aprendizagem eficaz e divertida.

De acordo com sua origem latina, o significado da palavra lúdico é *ludus* que significa jogo. O termo se relaciona ao brincar e essa ação normalmente é compreendida através da utilização dos brinquedos, dos jogos e das brincadeiras (PINHEIRO, s.d, p. 1).

Conforme Fortuna (2000), jogo é o suporte da brincadeira, que, por sua vez, é o lúdico em ação. Para Luckesi (2005), o lúdico é a experiência de plenitude possibilitada a quem o vivencia. Sendo assim, a ludicidade traz satisfação e alegrias ao sujeito que a pratica, promovendo significados no seu desenvolvimento. Dessa maneira, as tarefas pedagógicas desempenhadas de forma lúdica oportunizam aos educandos novas maneiras de vivenciar a aprendizagem.

2.2 Histórico do Brincar

Conforme Redin (2007), nas organizações sociais primitivas não existia individualismo, por isso eram denominadas sociedades primitivo-comunitárias. Nelas todos tinham os mesmos interesses, trabalhavam e jogavam em conjunto. As crianças eram vistas

como adultos em miniatura e todas as pessoas exerciam as mesmas funções, independente das diferenças de idade, sexo, hierarquia. Também não existiam classes sociais nem discriminação.

Na Idade Média, do século V d.C. ao século XV d.C., não aconteceram mudanças no panorama social quanto à infância. As crianças continuaram a ser vistas como pequenos adultos e praticavam as mesmas atividades desses indivíduos. Era ignorada a ideia de indivíduo em desenvolvimento. Crianças e adultos praticavam e compartilhavam, sem distinção, todas as atividades sociais, assim como os jogos e brincadeiras.

Na sociedade antiga até o final da Idade Média os jogos, os divertimentos, a dança, a música, a poesia eram as principais fontes de relações as quais dispunha a sociedade para estreitar seus laços coletivos e se sentirem unidos e para tais fontes dedicavam grande parte do seu tempo diário. Os jogos, mais do que meros divertimentos, exerciam uma função social intensa e sua regularidade era permanente, haja vista as grandes festas sazonais e tradicionais que sempre estavam previstas em calendário anual. Em torno das manifestações lúdicas é que ocorriam todas as relações afetivas, sociais e econômicas. (SÁ, 2007).

Com a Idade Moderna, entre os séculos XV d.C. e XVIII d.C. apareceram divisões que não existiam no tempo primitivo. Começaram a surgir espaço e tempo específicos para trabalho e lazer. As crianças e os adultos passaram a fazer muitas coisas separadamente, como estudo, lazer, dentre outros.

Os locais como praças e ruas deixaram de ser espaço de encontro coletivo, passaram a existir escolas como espaço para as crianças. Dentro das próprias casas surgiram separações dos quartos, das salas, do banheiro e da cozinha. Mas, mesmo com o surgimento dessa diferenciação entre a criança e o adulto, as famílias não ficavam tão distantes nos momentos lúdicos e tinham tempo para dedicarem-se a essa atividade.

De acordo com Sá (2007), o principal objetivo do trabalho era atender às necessidades básicas dos homens, para isso não era preciso empreender muitas horas de trabalho e,

consequentemente, havia tempo para o lúdico. As famílias passavam tempo juntas, dedicando-se uns aos outros.

Com o advento da Revolução Industrial, um conjunto de transformações alteraram a vida da Europa Ocidental durante a segunda metade do século dezoito e quase todo o século dezanove. (Cotrin,2003) Essas transformações relacionam-se diretamente a substituição do trabalho artesanal, que utilizava ferramentas, pelo trabalho assalariado, em que predominava o uso de máquinas. Dessa forma, o Capitalismo se consolidou definitivamente como modo de produção. Aos poucos a indústria foi se tornando o principal setor de acumulação de riquezas, substituindo, assim, o comércio. Modificou-se o panorama social: surgem os empresários industriais e os operários urbanos. Também as cidades cresceram em função da concentração das indústrias e da grande massa de trabalhadores, resultando num avanço da urbanização.

Com o tempo, os homens não se satisfaziam mais com o básico para viver e desejavam adquirir mais bens, consequentemente, trabalhavam cada vez mais, não dedicando o tempo, como anteriormente, para a família. O trabalho deixou de ser algo prazeroso para torná-los escravos do tempo que “precisavam trabalhar” e escravos de seus próprios interesses. Por isso, a ganância cada vez maior do homem e a explosão da indústria trouxeram consequências como o fim dos jogos que faziam parte da vida dos adultos. Ou seja, antigamente faziam parte da sua rotina, mas isso mudou. Na contemporaneidade tempo é dinheiro e não sobra tempo para perder com brincadeira, pois o trabalho ocupa toda, ou boa parte da vida das pessoas adultas.

Para Freinet, tanto o trabalho quanto o jogo deveriam responder às grandes necessidades orgânicas, funcionais, sociais e existenciais da criança e do adulto com a mesma carga de emoção e prazer.

Evidentemente, para tanto, será necessária uma revolução no modo como os homens se organizam para garantir sua sobrevivência. A estrutura de exploração do homem pelo homem impõe, para a sobrevivência dos mesmos, a sujeição a trabalho desumano e, em contraposição, a jogos de descontração compensadora, física e psicológica, que são a antecâmara dos jogos de competição e de azar,

como dos hábitos dos 'jogos' dos narcóticos, psicotrópicos e demais drogas e ocupações de fuga. (FREINET *apud* REDIN, 2007).

Nesse contexto, Redin (2007) afirma que a sociedade industrial precisa segregar as crianças, separando-as dos adultos e da sociedade; institucionalizá-las, ou seja, introduzi-las em escolas e outras instituições infantis, porque, para o novo projeto de sociedade produtiva, a criança atrapalha.

Com o advento da sociedade industrial no final do século XVIII, início do século XIX, na qual predominava a produção de bens em grande escala, a atividade lúdica modifica-se: ela torna-se segmentada, passa a fazer parte especificamente da vida das crianças; ao mesmo tempo torna-se "pedagógica" entrando dentro da escola com objetivos educacionais. Estes fenômenos são acompanhados do surgimento do brinquedo industrializado, a institucionalização da criança, um movimento da mulher para o mercado de trabalho que, aliado à falta de espaço e segurança nas ruas das grandes cidades, transforma o brincar em uma atividade mais solitária e que acontece em função do apelo ao consumo de brinquedos. (FRIEDMANN, 2010, p.1)

2.3 Psicologia do Jogo

Para analisar a atividade lúdica infantil é necessário descobrir o sentido que o jogo tem para a criança, é necessário compreender na sua psicologia. A seguir discorro sobre as ideias de Piaget e Vygotsky sobre o papel do brincar no desenvolvimento cognitivo e social da criança.

2.3.1 Piaget

Até o início do século XX, assumia-se que as crianças pensavam e raciocinavam da mesma maneira que os adultos. A crença da maior parte das sociedades era a de que qualquer diferença entre os processos cognitivos entre crianças e adultos era, sobretudo, de grau, ou seja, os adultos eram superiores mentalmente, do mesmo modo que eram fisicamente maiores, mas os processos cognitivos básicos seriam os mesmos ao longo da vida. Piaget, a partir da observação cuidadosa de seus próprios filhos e de muitas outras crianças, concluiu que em muitas questões cruciais as crianças não pensam como os adultos. Por ainda lhes faltarem certas habilidades, a maneira de pensar é diferente, não somente em grau, como em classe.

A teoria de Piaget (1971) do desenvolvimento cognitivo é uma teoria de estágios, que pressupõe que os seres humanos passam por uma série de mudanças ordenadas e previsíveis. E esse contexto não é diferente no ato de brincar, para cada estágio de desenvolvimento apontado por Piaget há um tipo de jogo identificado na atividade da criança e é imprescindível ao educador conhecê-los para realizar satisfatórias intervenções pedagógicas e obter a compreensão dos atos dos alunos, no intuito de não realizar falsas afirmações já que, na atualidade, a escola é para ser uma das principais facilitadoras do brincar.

Piaget classifica os jogos que a criança apresenta em três tipos:

2.3.1.1 Jogos de exercício

São construídos nos dois primeiros anos de vida. Constituem-se em exercícios lúdicos que funcionam simplesmente por prazer. Conforme a criança vai avançando no estágio de desenvolvimento, estes jogos vão desaparecendo e outros vão sendo elaborados.

Em seus dois primeiros anos de vida, a criança pode repetir os esquemas de ação em constituição, em atividades que lhe requisitem levantar, olhar, pegar, levantar, esconder e descobrir pelo próprio prazer de fazê-lo, isto é, pelo prazer funcional, sem outra finalidade, somente pelo prazer de fazer de novo. (MACEDO et. al., 2006, p 21)

Os jogos de exercício podem ser manifestados até mesmo na vida adulta. Um exemplo é quando se ouve uma música várias vezes, somente por prazer.

2.3.1.2 Jogos simbólicos

Acontecem a partir dos dois anos de idade, quando a criança está no estágio pré-operatório, que se caracteriza, principalmente, pela interiorização de esquemas de ação construídos no estágio anterior, o estágio sensório-motor. O jogo simbólico consiste em brincadeiras em que um objeto qualquer representa um objeto ausente, por exemplo, na brincadeira de imaginar um brinquedo como avião e substituí-lo na realidade por uma dobradura de avião feita de papel. Nesses jogos o que predomina é o eu, o que domina é a satisfação individual.

2.3.1.3 Jogos de regra

Jogo do indivíduo socializado, onde há combinações sensório-motoras ou intelectuais que são reguladas por combinações momentâneas, ou de geração a geração: “Na perspectiva do jogo de regras, é a vida social, a subordinação às leis da cultura e da sociedade que o sujeito joga para subordinar ou para transformar, para aceitar ou negar. Aqui, são usadas as estruturas dos jogos anteriores”. (MACEDO et. al., 2006, p 23)

Quanto à função da brincadeira no desenvolvimento, (Piaget, 1971) afirma que o intercâmbio social realizado na brincadeira propicia à criança desenvolver noções de lógica, pois esta procura usar palavras que são comumente compreendidas, fazer afirmações verdadeiras e pensar logicamente. Para ele, o desejo de trocar pontos de vista com outras pessoas auxilia o desenvolvimento do pensamento e de outras capacidades. Piaget também atribui à brincadeira uma função de “digestão mental” de situações e experiências vividas. Assim, distancia a brincadeira da simples atividade de repetição com objetivo de acomodação, pois a realidade é adaptada às necessidades da criança (BICHARA *apud* SANTOS, 2004, p 2)

A criança para Piaget (1971) é concebida como um ser dinâmico, que a todo o momento interage com a realidade, operando ativamente com objetos e pessoas. Essa interação com o ambiente faz com que construa estruturas mentais e maneiras de fazê-las funcionar. O eixo central, portanto, é a interação organismo meio e essa acontece através de dois processos simultâneos: a organização interna e a adaptação ao meio.

Quanto à adaptação apontada por Piaget, como o próprio desenvolvimento da inteligência, ocorre através dos processos de assimilação e acomodação. Nesse enfoque, a

escola deve partir dos esquemas de assimilação da criança propondo atividades desafiadoras que provoquem desequilíbrios e reequilibrações sucessivas promovendo a descoberta e a construção do conhecimento. Por isso, a atividade lúdica é uma essencial ferramenta para tais provocações nos educandos.

2.3.2 Vygotsky

Para Vygotsky (1984), quando a criança brinca entra em uma situação imaginária, traz consigo regras de comportamento e imita os adultos que observa. É muito comum, ao vermos uma criança brincando, identificarmos nela falas e atitudes das pessoas com as quais convive como: a mãe, o pai, os professores. A brincadeira proporciona a ela o desenvolvimento de funções psíquicas como atenção, percepção, memória.

Segundo Vygotsky (1984, p. 117), é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que é na realidade. Para este pesquisador, o brinquedo fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança. A ação infantil na esfera imaginativa, em uma situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos de vida real e motivações aparecem no brinquedo.

É na situação de brincar que as crianças podem se colocar desafios e questões além das atitudes habituais, levantando hipóteses na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos pelas pessoas e pela realidade com a qual interagem. Quando brincam, ao mesmo tempo em que desenvolvem a sua imaginação, as crianças podem construir relações reais entre elas e elaborar regras de organização e convivência. Ao brincarem, as crianças vão construindo a consciência da realidade, ao mesmo tempo em que já vivem uma possibilidade de modificá-la.

Para Vygotsky, a aprendizagem configura-se no desenvolvimento das funções superiores, através da apropriação e internalização de signos e instrumentos em um contexto de interação. A aprendizagem humana pressupõe uma natureza social específica e um processo mediante o qual as crianças acedem a vida intelectual daqueles que a rodeiam. É por

isso que, para ele, a brincadeira, " [...] cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando os seus desejos a um "eu" fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade [...] " (VYGOTSKY, 1984, p.114).

Nesse enfoque, Vygotsky (1984, p.112) define a brincadeira como criadora de uma “zona de desenvolvimento proximal” (ZDP) que é um conceito elaborado por ele, o qual define como a distância entre o “[...] nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver um problema sem ajuda e o nível de desenvolvimento potencial [...]” (VYGOTSKY,1984, p.112), determinado através de resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou em colaboração com outro companheiro. Ainda segundo esse autor, a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Estas características estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, sejam elas tradicionais, de faz-de-conta ou de regras.

No momento em que as crianças estão brincando, muitas pessoas podem pensar que nada aprendem, no entanto, não só aprendem como apresentam um comportamento além de sua idade, imaginam situações reais, colocam em prática regras de comportamento que aprenderam na vida real, aceitam regras mutuamente, convivem com o coletivo e desenvolvem habilidades que poderão contribuir para a vida adulta, subordinam impulsos, mostram auto-controle e auto determinação diante de algumas situações.

2.3.3 Consequências do Não Brincar

Conforme Waelder (*apud* SANTOS, 2004), muitas crianças pedem aos pais brinquedos somente pelo prazer de consumo, porque a mídia ou alguém as induziu, ou para fazer parte do grupo sócio-econômico em que estão inseridas. Quando isso ocorre, há uma disputa de poder aquisitivo e o brincar perde o objetivo ao qual foi proposto, pois não contribui para o desenvolvimento:

Considerando a realidade em que vive a criança e a intenção do adulto para com ela, não se pode esquecer que o brinquedo torna-se, hoje, um

objeto de consumo numa sociedade que propõe qualquer objeto para ser consumido como brinquedo. Esse objeto se traveste de “falso jogo” e traz à superfície a oposição entre o jogo e o trabalho. O objeto lúdico (brinquedo) comprado tem como destino satisfazer as necessidades imediatas (tão logo preenchidas essas necessidades, vai-se em busca de outro objeto que satisfaça a uma nova necessidade (NUNES, 2000 p. 41).

Muitas são as razões para que as crianças deixem de brincar nas ruas e de realizar atividades que utilizem o corpo, o movimento, a criatividade e a imaginação, dentre elas destaque: o crescimento das cidades, o aumento da violência e a pouca segurança institucionalizada, os poucos ou nenhum espaços destinados para lazer, a rotina diária intensa na escola em programas atuais como o “Mais Educação” e outros. Por fim, quando chega no final da tarde em casa, tem mais os deveres solicitados pelo professor para fazer. Com uma rotina exaustiva, necessita dormir cedo para no outro dia estar novamente na escola.

Quando a criança estuda meio turno, muitas vezes ocupa-se, no turno inverso, com excessivos programas extracurriculares para suprimimento com segurança da ausência da família. Essa falta de tempo dos pais para estarem com os filhos devido ao trabalho é também preenchida pela televisão, pelos jogos e brinquedos eletrônicos e pelo computador. Com isso, aumenta cada vez mais o consumismo, pois os fabricantes criam outros lançamentos, as crianças vão desejando ter cada vez mais e criam-se indivíduos carentes de relacionamento familiar e social. Será que isto é bom? É algo lúdico? Antigamente não havia este consumismo e as crianças valorizavam muito mais os jogos e brinquedos que confeccionavam e nos quais usavam a criatividade na confecção em família.

Nas zonas urbanas, as crianças estão perdendo o hábito de brincar, ficando isoladas por usar demasiadamente diversões eletrônicas. Como já mencionei anteriormente, embora estes brinquedos também estimulem o lado cognitivo das crianças, deixam a desejar na parte da socialização e na afetividade. As crianças se acomodam ao não movimento, resultando em problemas de saúde pela ociosidade e pela falta de orientação familiar. Também correm o risco de utilizarem jogos não adequados à sua faixa etária, prejudicando o estágio de desenvolvimento em que se encontram.

Muitas vezes a criança não tem oportunidade de brincar em sua casa e, quando chega à escola, este espaço para o lúdico também lhe é negado. Então ficam os questionamentos: Deve-se trabalhar o lúdico na escola? Em que momentos? De que forma?

Em que medida a criança se prejudica sem a prática do brincar? Basta verificar as vantagens que está deixando de usufruir, sem essa vivência. Com a diminuição progressiva dessas atividades entre as crianças, não vemos outra solução que não seja a escola oferecer-lhes a oportunidade para essa prática. (DIAS;NICOLAU, 2003 p. 78)

O lúdico é muito importante na vida dos seres humanos, principalmente na vida das crianças, no entanto, é negligenciado devido a diversos fatores como: as mudanças sociais; o avanço tecnológico; a falta de envolvimento e disponibilidade de tempo dos educadores, para propor ludicidade a seus educandos no ambiente escolar, dentre vários outros.

REFLEXÕES SOBRE A PRÁTICA

Compreender a influência das transformações sociais e tecnológicas na atividade lúdica infantil e suas repercussões na escola são desafios que se apresentam aos educadores atuais. No intuito de apresentar o novo panorama lúdico surgido após estas transformações, venho através da metodologia do estudo de caso fazer uma análise da prática docente que desenvolvi no estágio curricular do curso de Pedagogia a Distância (PEAD/UFRGS) quanto ao brincar.

Esse estudo iniciou-se com a elaboração de um projeto didático nomeado Projeto Serelepe, que foi vivenciado no segundo semestre de 2010, para posterior observação e análise dos dados, confrontando-os com a fundamentação teórica. A pesquisa em questão ocorreu em uma Escola Estadual de Ensino Fundamental na turma do 3º Ano E, composta por 31 alunos, sendo 20 meninas e 11 meninos, os quais estão na faixa etária dos 8 aos 9 anos.

A maioria dos alunos reside próximo à escola e são de etnias diversas, nenhum é portador de necessidades especiais. A instituição está situada na Zona Sul de Porto Alegre, no bairro Aberta dos Morros, inserida numa comunidade de classe média baixa. As famílias, na sua maioria, são bem estruturadas e possuem condições suficientes para o suprimento das necessidades básicas de sobrevivência. A escola também atende alunos dos bairros arredores como: Ipanema, Serraria, Cohab Cavallhada, Guarujá e Vila Nova.

As crianças da região desejam muito estudar nessa instituição e as vagas são bem disputadas por ser uma escola com o ensino conceituado no Rio Grande do Sul. É a quinta melhor escola na qualidade de educação, segundo a Secretaria Estadual de Educação do RS. Essa unidade escolar tem cerca de 1500 alunos, distribuídos ao longo dos nove anos do Ensino Fundamental e possui 15 funcionários.

3.1 Investigações na turma e no ambiente escolar quanto à ludicidade

Iniciei os contatos com a turma fazendo observação dos alunos para adaptar-me à rotina e diagnosticar como era proporcionada a atividade lúdica pela educadora e como eram os momentos lúdicos desses alunos na escola. Esse período foi bem desafiador, pois me inquietava ao ver aulas totalmente expositivas e silenciosas. A professora não possuía nenhum contato afetivo com os alunos, aparentemente, mas se relacionava bem com eles. As aulas eram restritas a passar a matéria e os exercícios no quadro, os alunos copiarem, ela corrigir e assim sucessivamente até chegar os momentos de intervalos para merenda e recreio e, por fim, a hora de ir embora.

Não percebi nenhuma atividade lúdica em sala de aula e a professora era muito preocupada com os supostos conteúdos exigidos para a série. Na volta do recreio, muitas crianças vinham machucadas por brigas intensas, não havia nenhum brinquedo ou material lúdico disponibilizado para ser usado nesses 15 minutos de intervalo. Os alunos corriam desesperados de um lado para outro. Isso podia ser visto pelos vidros laterais quando eu passava para a sala dos professores.

O pátio era um espaço amplo, de piso lajeado e com dois canteiros de pedras com folhagens no meio. A única amarelinha pintada no chão estava apagada. A pracinha com escorregadores, balanços e gira-gira era de uso apenas do 1 ano porque eram os únicos considerados “crianças pequenas”. Os alunos do 3º ano já eram tidos como grandes e imaginava-se que tinham que perder a mania de "querer ficar só brincando".

A ideia prevalecente era de que essa fase para eles já passou, segundo se pôde apreender em conversas entre os docentes nos momentos de intervalo na sala dos professores. A introdução de atividades que envolvessem o brincar livre e o brincar aliado aos conteúdos pedagógicos era necessária, pois havia a urgência de uma proposta didática prazerosa que possibilitasse o desenvolvimento integral.

Passado o período de diagnóstico da turma, propus o projeto didático intitulado, primeiramente, Brincar, na intenção de instituir componente lúdico na rotina da sala de aula.

Defini esse a partir do interesse das crianças aliado ao desenvolvimento dos conteúdos elencados no plano de estudos do 3º ano, o qual foi construído pelo coletivo de professores dessa instituição. Minha proposta pedagógica enfocou o brincar integrado aos conteúdos de forma interdisciplinar e no resgate de algumas brincadeiras folclóricas, procurando verificar o interesse, o conhecimento e as ações das crianças diante de brincadeiras que poderiam ou não fazer parte das suas práticas lúdicas.

Verifiquei nesses momentos iniciais, que a maioria dos docentes não consegue relacionar a atividade didática diária com a ludicidade, não a compreende como uma ferramenta de desenvolvimento humano. Isso acontece porque ainda não foi internalizada como uma dimensão importante e que deve ser estudada e vivenciada plenamente. Esse aspecto já havia sido analisado por Carvalho e outros autores, em estudo na década de 1990:

Defendo a idéia que a interação tem reflexos positivos quando realmente somos capazes de interagir a ponto de sermos os atores da própria ação. A vivência da ludicidade como fazer pedagógico durante o processo de formação do professor instiga o ato criador e recriador crítico, aguça a sensibilidade, o espírito de liberdade e a alegria de viver. (CARVALHO et.al., 1992, p.14)

Pude analisar nesse período que as leituras de mundo do professor irão caracterizar e orientar sua prática voltada para o elemento lúdico ou não. Para essa vivência lúdica ser expressiva, o educador precisa empregar atividades didático-pedagógicas, que aproveitem os interesses demonstrados pelas crianças em outras atividades, estimulando sua curiosidade, lhes ensinando a explorar e experienciar novas situações, pois estava explícita a vontade dos alunos por atividades lúdicas no ambiente escolar.

Fortuna (2000, p.9) esclarece que: “A sala de aula é um lugar de brincar, se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno.” Para que isso ocorra, o professor carece de estar preparado para a troca de saberes com seus alunos, pois como não detém todo o saber, pode ser o facilitador da aprendizagem deles deixando de ser o centralizador de tudo. É essencial que o professor incite o seu aluno a aprender cada vez mais, motivando-o adequadamente, entendendo o modo como raciocina. A escola é uma instituição social, na qual a criança pode vivenciar essas experiências lúdicas, porque a família

não tem mais condições de ofertar tais momentos, por falta de tempo e espaço, ficando a formação da criança limitada, no que se refere ao brincar.

Para Luckesi (2005, p. 42) uma educação lúdica tem na sua base uma compreensão de que o ser humano é um ser em movimento, permanentemente construtivo de si mesmo. Ela foge ao entendimento de que o ser humano é um ser dado pronto e que deve, no decorrer da existência, “salvar a sua alma”, visão sobre a qual está assentada a pedagogia tradicional.

Portanto, cabe ao professor avaliar a brincadeira não como tempo perdido, tendo a ideia de que é uma atividade oposta ao trabalho, menos importante do que o resto das atividades pensadas, uma vez que as crianças precisam e merecem esse tipo de atividade articulada ao seu processo de aprendizagem. Segundo Cunha (1988, p. 9), “O brincar é uma arte, um dom natural que, quando bem cultivado, irá contribuir, no futuro, para a eficiência e o equilíbrio do adulto”. Nesse ponto de vista, os elementos lúdicos se tornam vivos para sempre no indivíduo e podem estar presentes em diferentes momentos da vida.

3.2 O Projeto Serelepe

Com a intenção de proporcionar aos alunos um ambiente agradável e estimulante, planejei as aulas de prática docente sempre pensando em realizar atividades criativas, divertidas e diversificadas. Houve muitos momentos de brincar que possibilitaram a instituição do Projeto Serelepe. A proposta de introdução desse projeto através do tema folclore possibilitou a abordagem de cantigas, brincadeiras, adivinhas e parlendas que resgatam toda a alegria e criatividade da produção humana e que, além de encantar as crianças, me ajudariam a realizar meu objetivo de atravessar gerações. Para conseguir uma parceria com a professora titular combinei a realização dessas atividades em três momentos da semana. A escola referida é conteudista e o professor deixa de lado, muitas vezes, o interesse das crianças para satisfazer os seus próprios interesses ou o interesse dos seus superiores, não se conscientizando da necessidade de um trabalho integrado.

Dentro do folclore começamos com a brincadeira que nomeamos “O QUE É O QUE

É?”. Esta consistia na combinação de cada aluno contribuir trazendo uma adivinha, para propor, no início da aula, à turma. Todos teriam até o final do período para refletir e dar a resposta correta. Nesse momento, verifiquei uma mudança muito significativa no clima da sala de aula: as crianças participavam do momento inicial da aula contribuindo para a realização da mesma e não apenas copiando exercícios de forma mecânica, sem interação com os colegas e professora.

Quem entrava na sala e visse a atividade sendo desenvolvida, poderia pensar que era um clima de desordem, mas não era isso que ocorria. As crianças ficavam eufóricas e trocavam ideias no intuito de ter pistas e chegarem à resposta. Através dessa brincadeira instituí um clima lúdico que não tínhamos, até então, e que contribuiu para que todos tivessem a oportunidade de aprender de forma ativa. Nesse sentido, segundo Piaget, o sujeito ativo é aquele que compara, exclui, ordena, categoriza, classifica, reformula, comprova, reformula hipóteses conforme o seu grau de desenvolvimento. O Projeto Serelepe possibilitou a análise dos seguintes componentes atuais do brincar: o consumismo, a influência das transformações sociais no brincar e o pouco interesse no resgate de brincadeiras antigas devido à invasão tecnológica na atividade lúdica infantil; que forneceram subsídios para a discussão quanto ao panorama atual da ludicidade.

3.2.1 O consumismo e o brincar

Há uma rede de interesses fazendo com que o público goste ou compre produtos, como CDs, brinquedos, roupas e outros produtos atuais, sem nem saber o porquê. Essa ideia consumista percorre os segmentos sociais interferindo no modo de vida e conseqüentemente na vida diária das crianças e seus modos de brincar. Não se satisfazem mais com os brinquedos simples como as bonecas de pano, as bolas de meia, os carrinhos de madeira que os pais referiram na pesquisa elaborada para o Projeto Serelepe quanto a temas sociais, dentre eles as brincadeiras, como sendo os de sua época e, sim, com os que foram modernizados com alguma tecnologia. Exemplo disso são as bonecas que falam, andam, dançam e trocam a cor do cabelo ao gosto e à vontade da dona. Parecem mais atraentes somente aquelas que têm um preço muito alto.

Na sociedade atual, as coisas são importantes em função do valor que custam e não pela sua devida qualidade. As pessoas compram para possuir e não pela necessidade daquele produto. Conforme Giroux (1995), a educação acontece em diferentes locais, não ficando limitada somente à escola. Segundo o autor, existem locais pedagógicos como, por exemplo: bibliotecas, TVs, filmes, jornais, revistas, brinquedos, anúncios, *videogames*, livros, esportes, entre outros. Daí a necessidade de entendermos tais locais como influenciáveis na educação da criança. Indispensável ressaltar que, aliados a esse currículo cultural, estão os interesses comerciais, visando vantagem individual.

Como profissional da Educação, posso perceber diariamente a invasão desses elementos em nosso espaço de convivência, os quais vão moldando a percepção e a educação das crianças. Assim, buscam colocar um “molde”, estipulando padrões de felicidade e massificando a ideia de que é preciso ter para poder ser. As crianças estão cada vez mais com as prateleiras cheias de brinquedos e, cada vez menos, têm a prática lúdica envolvida nas suas atividades diárias. Há um contraste.

Trabalhei esse contexto com as crianças quando, no laboratório de informática, ouvimos e lemos a história digitalizada: “O Príncipe sem Sonhos”, na reeleitura de Márcio Vassalo e Neusa Carlan Sá. O texto conta a história de um menino príncipe que não tinha mais sonhos para sonhar porque o dinheiro do seu pai, o Rei, já havia comprado todo o tipo de brinquedo que ele havia sonhado. Ele já triste e desesperado pede ajuda ao avô, o qual faz o príncipe perceber a felicidade nos momentos e coisas simples da vida.

As crianças ficaram encantadas com a história e verificamos o quanto é diferente quando apenas consumimos brinquedos e não usamos a nossa criatividade para inventar ou reinventar o brincar. Após isso, propus a brincadeira: “Carta real”, que consistia num envelope com o selo real no qual as crianças deveriam responder: Qual o seu sonho? e depois entregar no palácio do rei (mesa da professora). Aqui pude conhecer um pouco mais os desejos, as frustrações e as tristezas que permeiam a mente infantil e que discutirei a seguir.

3.2.2 As transformações sociais e o brincar

Nossa sociedade sofreu algumas transformações em função do Sistema Capitalista, que

concentrou um maior número de riquezas nas mãos de uma minoria e deixou um grande contingente de pessoa à deriva das riquezas necessárias para um padrão social dito correto para esse sistema. As famílias cada vez mais necessitam aumentar a carga horária diária de trabalho para aumento de capital que venha tentar suprir essas desigualdades. Essa jornada extensa ocasionou a falta de diálogo entre os pais e os filhos e dos pais com eles mesmos, ocorrendo muitas vezes a desintegração do núcleo familiar através do divórcio. Com isso, as mulheres estão totalmente inseridas no mercado para suprir, muitas vezes, a falta do poder aquisitivo total do pai por negligência com os filhos.

Em alguns programas sociais do governo, esses instituíram os nomes das mães para referência no cadastro de benefícios, por serem estas as responsáveis pelos filhos após as separações conjugais, programas esses como o Bolsa Família e “Minha Casa, Minha Vida”. Como as atuais provedoras do sustento do lar estão com uma jornada de trabalho excessiva, a educação formal das crianças, os cuidados de higiene e alimentação, a promoção de atividades lúdicas ficam sob a responsabilidade das instituições de ensino de Educação Infantil e Anos Iniciais. Essas instituições lutam para manter uma parceria com as famílias, tão ocupadas com o trabalho, que não se envolvem com a vida escolar dos filhos, virando muitas delas um depósito de crianças em turno integral. Isso devido a falta de apoio da comunidade escolar e pouco recurso governamental.

Durante o meu estágio e na continuação da atividade Carta Real gostaria de destacar o desejo de um menino de conhecer o pai que mora na Espanha e o de uma menina que gostaria de casar com o Fiuk (filho de um artista famoso brasileiro, Fábio Júnior). O sonho do menino é o exemplo do modo como se encontra a maioria das famílias atuais, diferente da organização tradicional antiga com pai, mãe e filhos residindo na mesma casa e na qual o pai era o supridor das necessidades do lar. Os pais atuais não vivem juntos e os filhos têm que se contentar com a presença deles nos finais de semana, nas visitas agendadas pelo Juiz da infância, ou sofrer, como no caso do menino, com a falta do mesmo a ponto de algo que antigamente era tão normal, a presença do pai, hoje ser o maior sonho da sua vida.

No caso da menina, está clara a influência da mídia, por longas horas na frente da televisão por desatenção da família ou até mesmo pela falta desta, com a promoção do artista Fiuk no seu desenvolvimento: em instantes deixou de ser um indivíduo em desenvolvimento,

uma criança, e passou para a fase adulta com condições de casar. Há uma estimulação de um desenvolvimento precoce por influência de um marketing insistente. Com nove anos, na mente dessa criança, não se brinca, mas se casa.

Também no projeto solicitei que os alunos entregassem aos pais uma pesquisa escrita, na qual eles deveriam responder descritivamente vários tópicos, entre eles: “Como era a violência no seu tempo de criança e como ela está hoje?” Os pais responderam que sempre existiram desigualdades sociais que favoreciam atitudes violentas, como roubos, brigas e assassinatos, mas na atualidade isto está mais intenso em razão da expansão do uso de drogas. Em função disso, as crianças não podem brincar livremente pelas ruas com os amigos, precisam ficar trancadas cada vez mais em casas todas gradeadas e se contentar com *playgrounds* de *shoppings* por oferecerem mais segurança.

Os pais colocaram a presença do desenvolvimento tecnológico em todos os itens e verifiquei as transformações nas relações humanas como consequência disso. Com o advento da Internet e através dos sites de relacionamento e bate-papo virtual, como MSN e *Twitter*, as pessoas não necessitam de proximidade física para comunicação. Assim, se antes a comunicação era impressa, hoje ela é virtual, através também do e-mail. Se nossa vida está digitalizada o brincar atual também, como se verá na análise a seguir.

3.2.3 Consequências do avanço tecnológico na vida lúdica das crianças

Nossas crianças já nascem em meio à tecnologia. Seus nascimentos podem ser registrados assim como os seus desenvolvimentos. Câmeras, máquinas fotográficas digitais, aparelhos de celular, computadores portáteis, ou não, fazem parte da vida diária dos pequenos. Ficam desde muito cedo aguçados para usar todo esse aparato tecnológico. Como, então, interessar-se por brinquedos que não disponibilizam a utilização desses recursos? Difícil para eles compreender como as gerações anteriores contentavam-se com aqueles divertimentos tão simples confeccionados com materiais como: espigas de milho, meias de nylon, tecidos, madeira, latas, papéis e tampinhas e que não necessitam do conhecimento de eletrônica e informática para confecção e conserto.

Propus aos alunos do 3º ano E a confecção de um JOGO DA VELHA como tema de

casa. Não manifestaram nenhum posicionamento durante a apresentação da proposta de tema. Conheciam esse jogo, porém não tinham a prática usual dele na forma impressa. Foram muito criativos na elaboração e apenas cinco alunos não fizeram a atividade proposta. As famílias ajudaram e observei que alguns só conseguiram fazer devido a essa colaboração, pois os pais tinham mais prática nesse brinquedo do que eles.

As fichas a serem colocadas nas casas, de “X” e “O”, em número suficiente, exigiam reflexão e elaboração de hipóteses, de modo que só conseguiria concluir quem tivesse prática no jogo. Aqui percebi que as crianças não tinham o hábito desse jogo com a família. Alguns pais estavam bem empolgados na fila e me falavam: - Que legal professora! É um jogo saudável, diferente desses de lutas e disputa que os *videogames* disponibilizam! Já alguns alunos, em conversa em sala, me falaram que brincam o JOGO DA VELHA no computador, comprovando a invasão tecnológica na atividade lúdica.

A partir daí, esse jogo tornou-se um recurso disponibilizado para uso em sala de aula. Combinamos que ele ficaria na mochila para poderem também usufruir com a família e amigos. Em alguns alunos percebi alegria e disponibilidade para aproveitar a descontração confeccionada, porém outros não gostavam muito. Em nenhum momento a turma foi unânime na vontade de "jogar a VELHA" como eles falavam. Havia aqueles que me reclamavam dizendo que isso era velho e que hoje era chato brincar disso. Um aluno me falou que preferia o jogo do celular.

Também propus no projeto da turma o resgate do jogo antigo: “cinco marias”. Da mesma forma que o jogo da velha, eles deveriam confeccioná-las de maneira artesanal e como tema de casa. Essa minha ideia era proposital, pois eu realmente queria saber a abrangência que teria na casa dos alunos o ressurgimento desse jogo. Todos fizeram com o auxílio dos familiares e das formas mais criativas possíveis. Aqui entraram em cena outros personagens do cenário familiar, as avós, mostrando efetivamente que esse brinquedo faz parte de gerações passadas.

De toda a turma, apenas duas alunas, irmãs gêmeas, sabiam jogar pela prática que tinham em casa com a mãe. Aqui identifiquei a atividade lúdica como das gerações anteriores: ela era vivenciada em pares ou grupos. Coloquei as meninas de monitoras do Jogo das Cinco Marias e, durante o período de estágio, constatei o esforço da turma para aquisição de domínio

motor para prática ideal do jogo. Aprenderam a jogar de forma tradicional e formando a ponte com dedos, arremessando o saquinho por baixo da mesma.

Observei que embora propusesse às crianças o contato com brincadeiras de outras gerações, essas não se tornariam uma prática lúdica efetiva hoje para elas e sim como diversão para o momento da sala de aula. Muitos as conhecem, mas poucos realmente se divertem com elas fora do ambiente escolar. Tinha aluno que em casa jamais brincou com o Jogo da Velha e as Cinco Marias por não achar os mesmos interessantes.

Mais adiante, desafiei a turma com outra atividade para fazer em casa, deveriam pesquisar junto à família como se joga bolitas. O familiar deveria responder os seguintes tópicos: nome do familiar, nome do jogo, número de participantes, regras e quantas vezes havia brincado com as bolas de gude. Vinte e cinco alunos realizaram a tarefa e trouxeram as 10 bolitas que foram solicitadas. Desses, alguns me relataram ter em casa potes cheios de “olhos de gato”, nome popular de algumas bolitas, e brincarem com as mesmas. Esse resgate encantou as crianças. Em tempos finais do projeto perguntei à turma qual o jogo de que mais tinham gostado e a maioria respondeu que foram as bolitas.

Aqui nessa etapa, ficou clara a necessidade que as crianças possuem de manipular o objeto para o domínio do mesmo, independentemente da quantidade de interações necessárias para isso. Por esse motivo, alguns alunos não deixavam os olhos de gato até realmente dominarem o jogo.

O trabalho com a poesia “Brincadeiras de Rua” também gostaria de destacar. As crianças leram a poesia prazerosamente a partir de brincadeiras que realizamos, como: ler em grupo, ler em voz grave, ler em voz aguda, lerem os meninos, lerem as meninas. Depois conversamos sobre a mesma. Percebi que sabem identificar versos e estrofes sem ser de forma mecanizada.

Perguntei aos alunos porque a poesia utiliza várias vezes a frase “Onde anda aquela cantiga?”.

- Porque hoje não brincamos mais com elas! A aluna “Y” prontamente respondeu.
- Porque não brincamos? Indaguei.
- Porque são de bebê! Respondeu a aluna “D”.

- Não vi os bebês em roda brincando de mãos dadas. Falei

- São antigas. Disse e sorriu.

- Do que se brinca agora? Perguntei.

Começaram a falar de *videogame*, campeão da turma, *lap-top*, carrinho de controle remoto, MP3, celular, trocar figurinhas, trocar as pulseiras de molas, bonecas Barbie (mas as mais modernas, ressaltaram as meninas).

- Vocês não conhecem a cantiga “Samba Lelê” e “O Cravo e a Rosa”? Perguntei.

Todas responderam alto que sim! Começamos a cantar com gestos e todos realmente sabiam. Quando terminamos, o aluno “H” falou:

- A gente gosta profe, mas hoje temos outras opções de brinquedos, meus pais falam que brincavam com coisa simples confeccionadas em casa mesmo, como carrinhos de lomba, bonecas de pano, de roda, bolitas, pega-pega etc. Também eu moro em apartamento, quero me mudar e lá não tenho espaço para brincar, aí me divirto com o *videogame* e no computador.

A partir dessa resposta, mais uma vez percebo a influência da organização social na vida e nas práticas lúdicas das crianças. Embora suscitem o desejo pelas tradicionais brincadeiras infantis, precisam adaptar as suas realidades à prática lúdica mais favorável. Mesmo com toda essa reflexão e consciência, os alunos são invadidos pelas cantigas infantis e deleitam-se com elas, pois a partir delas há o fortalecimento das relações humanas que acompanham o indivíduo durante toda a vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e brincadeiras faziam parte do cotidiano das pessoas, que se utilizavam deles, independentemente de diferenças como idade e sexo, em rituais religiosos, artísticos, festas, casamentos, entre outros. O homem trabalhava objetivando ter o básico para viver, mas com o excesso de produção passou a trabalhar cada vez mais e o tempo para o brincar tornou-se menor. Mesmo assim, as pessoas não se contentavam com o que recebiam, passando a desejar cada vez mais bens materiais. Alguns passaram a ser mais beneficiados do que outros, resultando em surgimento de classes sociais. As crianças e os adultos que antes compartilhavam os mesmos ambientes passaram a ter espaços diferenciados para suas atividades, como trabalho e lazer. Um dos espaços que passou a existir foi a escola.

Com o passar dos anos, novos estudos foram surgindo e a visão do brincar foi sendo modificada. Grandes homens realizaram pesquisas sobre o desenvolvimento da criança e a relação com o brincar, dentre eles destaque Piaget e Vygotsky. Piaget mostra em seus estudos as fases de desenvolvimento e idades aproximadas, que noções se desenvolvem em cada período da vida, os jogos que estão presentes em cada fase, bem como suas características. As contribuições de Piaget são de grande importância para que o professor conheça seu aluno e a fase de desenvolvimento em que se encontra para propor um trabalho que vá ao encontro das suas necessidades.

Vygotsky traz informações sobre as zonas de desenvolvimento que a criança passa enquanto aprende (real, proximal e potencial), bem como reforça a importância do jogo para o desenvolvimento infantil e para a construção da aprendizagem.

Aprendi sobre a importância do lúdico na aprendizagem através dos estudos realizados em diversas interdisciplinas neste curso de Pedagogia da UFRGS e, aos poucos, aplicava o que aprendia em minha prática docente. Dessa forma, aguicei a minha curiosidade sobre as transformações sociais e tecnológicas no brincar, as quais embasaram esse estudo de caso.

Em minha experiência docente, procuro desafiar meus alunos para que avancem na aprendizagem, por isso o lúdico está presente no nosso dia a dia em diversas atividades como músicas, teatro, jogos, brincadeiras, artes, no contato com material concreto, entre outros, o que enriquece o trabalho, tornando a aprendizagem mais significativa e prazerosa. Trabalho de forma interdisciplinar, rompendo com qualquer barreira que possa existir entre as disciplinas.

Os pais e educadores devem compreender o quanto o lúdico faz bem para o desenvolvimento da criança, pois propor jogos e brincadeiras não significa deixar de se preocupar com o ensino; ao contrário, é procurar formas diferenciadas para que o ensino seja significativo. Os educadores são mediadores deste processo de desenvolvimento, estimulando nas crianças o interesse pela aprendizagem.

Nosso país tem uma diversidade imensa de brincadeiras em cada região, mostrando culturas diversas e comuns que surgiram das culturas europeia, africana e indígena e que são riquezas de outras gerações. Sendo assim, o brincar constitui-se em um patrimônio lúdico da humanidade.

Na história, o brincar também mostrava como era a cultura da época: meninos e meninas compartilhavam todos os brinquedos. Um exemplo é que ambos brincavam de boneca. Somente a partir dos sete anos é que os meninos não podiam mais brincar de boneca trocando esta brincadeira por atividades como caçar, atirar, montar a cavalo e participar de jogos de azar.

Cada vez mais, com a vida moderna em que as pessoas trabalham muito tempo para o sustento e para adquirir bens materiais, pouco ou nenhum tempo é dedicado à família e em especial aos filhos que precisam de atenção. Com isso, raramente as crianças vão às ruas para brincar, ficam muito tempo em frente à televisão, na internet e em outros jogos eletrônicos. Na maioria das vezes o único local em que as crianças têm contato com o lúdico é na escola e, infelizmente, o brincar é negligenciado por muitos educadores que acham perda de tempo propor jogos e brincadeiras, preocupados excessivamente com conteúdos formais.

O lúdico contribui de várias formas para a construção da aprendizagem, dentre elas destaco: as crianças aprendem a trocar pontos de vista e a trabalhar em equipe, colocam em prática regras de comportamento que aprenderam na vida real, constroem regras aceitando-se

mutuamente, convivem com o coletivo e desenvolvem habilidades que poderão contribuir para a vida adulta, subordinam impulsos, precisam mostrar auto-controle diante de algumas situações, elevam sua autoestima, desenvolvem autonomia, determinação, tomada de decisões, união, cooperação, socialização e interação social.

Também desenvolvem imaginação e criatividade. Através dos jogos aprende-se além dos conteúdos formais, pois eles contribuem para a socialização, para a vivência comunitária, trabalha a amizade, afetividade, o colocar-se no lugar do outro e o não fixar seus interesses apenas na satisfação pessoal. Dentre as contribuições que o lúdico traz para a educação, o mais importante é o prazer que resulta em aprendizagem efetiva e contínua.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

COTRIN, Gilberto. **História para o Ensino Médio**. São Paulo: Saraiva, 2003

CUNHA, Nilse Helena Silva. **Brinquedo, desafio e descoberta: subsídios para utilização e confecção de brinquedos**. Rio de Janeiro: FAE, 1988.

DIAS, Marina Célia de Moraes; NICOLAU Marieta Lúcia Machado (org.). **Oficinas de sonho e realidade na formação do educador**. Campinas: Papyrus, 2003.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.). **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000.

FORTUNA, Tânia Ramos. Brincar é aprender: a brincadeira e a escola. Marista Sul: **Revista da Província Marista do Rio Grande do Sul**. Porto Alegre, ano 7, nº 31, mai./ago. 2007.

FRIEDMANN, Adriana. **O papel do brincar na cultura contemporânea**. Disponível em: <<http://www.nepsid.com.br/artigos/opapeldobrinCAR.html>> Acesso em 24 abril de 2011.

GIROUX,H. **A Disneyzação da Cultura Infantil.** In: Silva,T.T. e Moreira,A.F.(orgs).Territórios Contestados.O Currículo e os Novos Mapas Políticos e Culturais. Petrópolis:Vozes,1995.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras:** uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. Disponível em: <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.html>> Acesso em 22 abril de 2011.

MACEDO, Lino; MACHADO, Nilson; ARANTES, Valéria. **Jogo e projeto:** Pontos e contrapontos. São Paulo: Sumus Editorial, 2006.

NUNES, Paulo de Almeida. **Educação Lúdica:** Técnicas e Jogos pedagógicos. São Paulo: Autores Associados, 2000.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro:Zahar,1971.

PINHEIRO, Evanir de Oliveira Pinheiro. **Onde está o lúdico? Despertando o lúdico?Despertando a ludicidade dos educadores infantis.** Disponível em: <<http://redesocial.unifreire.org/eva/onde-esta-o-ludico-despertando-a-ludicidade-dos-educadores-infantis>> Acesso em 20 abril de 2011.

REDIN, Euclides. Retrospectivo histórico do brincar, 2007. Na interdisciplina **Ludicidade e Educação**, eixo 3 da UFRGS. Disponível em: <http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/neusa/sobre_brincar.html> Acesso em 21 abril. 2011.

SÁ, Neusa Maria Carlan. O ser humano enquanto homo ludens: um resgate histórico, 2007. Na interdisciplina "**Ludicidade e Educação**", eixo 3 da UFRGS. Disponível em: <http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/neusa/r1_adivinhe.html> Acesso em 20 abril de 2011.

_____. **Conceito de jogo-brinquedo-brincadeira**, 2007. Na interdisciplina: Ludicidade e Educação, eixo 3 da UFRGS. Disponível em: <http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/neusa/conc_de_jogo.html> Acesso em 20 abril de 2011.

_____. "**O Príncipe sem Sonhos**". Márcio Vassalo (Releitura).

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

SANTOS, Elder Cerqueira. Psicanálise do jogo. 2004 a. Na interdisciplina: **Ludicidade e Educação**, eixo 3 da UFRGS, ano 2007. Disponível em: <<http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/psicanalise2.html>> Acesso em 22 abril de 2011.

_____. Piaget e a brincadeira infantil. 2004 b. Na interdisciplina: **Ludicidade e Educação**, eixo 3 da UFRGS, ano 2007. Disponível em: <<http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/piaget3.html>> Acesso em 16

abril de 2011.

UFRGS, PEAD. Texto **jogar e compreender: o jogo e suas implicações a aprendizagem escolar/ slide 13**, 2007. Na interdisciplina: Ludicidade e Educação, eixo 3 da UFRGS. Disponível em:
<http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/valeria/jogo_compreender.html> Acesso em 23 abril de 2011.