

Samantha Dias de Lima (org.)



Notas sobre o brincar:
experiências na constituição de uma

BRINQUEDOTECA



Samantha Dias de Lima

**Notas sobre o brincar:
experiências na constituição de uma
brinquedoteca
1º edição**

**Estância Velha/RS
2021
Z Multi Editora**

Notas sobre o brincar: experiências na constituição de uma brinquedoteca

Organizadora

Samantha Dias de Lima

Capa

Cleber Zanovello Dariva

Coordenação editorial

Sandra Hess

Diagramação

Cleber Zanovello Dariva

Revisão ortográfica

Aline Nardes dos Santos

Formato

PDF

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

N899

Notas sobre o brincar [recurso eletrônico]: experiências na constituição de uma brinquedoteca / organização: Samantha Dias de Lima; Prefácio: Raona Denise Pohren; Rochele da Silva Santaiana. – Estância Velha: Z Multi Editora, 2021.

154 p.: il.; 16x23cm (xMb ; PDF)

Vários autores.

Projeto desenvolvido pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – Campus Farroupilha com apoio do Grupo de Pesquisa em Docências na Educação Básica (Gpedeb)

ISBN 978-65-87449-15-9

1. Brinquedotecas. 2. Educação. 3. Professores – Formação. I. Título. II. Lima, Samantha Dias de. III. IFRS – Campus Farroupilha.

CDU 371.695

Bibliotecária responsável: Maria do Carmo Mitchell Neis – CRB 10/1309

Este livro teve o incentivo de:



Z Multi Editora – Todo mundo tem uma história para contar

@ZMultiEditora | www.zmultieditora.com.br

Infância magnetizada: Como fomentar a brincadeira desconectada das tecnologias?

Graciele Marjana Kraemer⁴⁶

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Estamos constituindo uma infância magnetizada às Tecnologias da Informação (TIC) e a suas potencialidades atrativas? Como essas tecnologias passam a moldar as condutas infantis? Como fomentar a brincadeira desconectada de tais recursos? Início esta analítica mobilizada pelas problematizações que abrem a escrita. Não busco trazer respostas a estes questionamentos, mas, a partir deles, ensaio uma analítica que mobiliza outras indagações, e assim entrelaço algumas questões entre educação, infância e Tecnologias da Informação.

No transcurso do século XX ao XXI, o mundo tecnológico passou a se efetivar como uma potência relevante ao mercado de trabalho e, conseqüentemente, ao desenvolvimento das nações. Após duas décadas, vivenciamos um processo de inovação tecnológica que implica uma profunda transformação em distintos aspectos, ou

⁴⁶Professora do Departamento de Estudos Especializados (DEE) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Doutora em Educação pela mesma universidade. E-mail: graciele.kraemer@gmail.com

seja, “há uma mudança de paradigma em curso no modo como trabalhamos e nos comunicamos, bem como nas maneiras de nos expressarmos, nos informarmos e nos divertirmos”. (SCHWAB, 2016, p. 12). Essa condição inscreve a vida dos sujeitos em uma racionalidade distinta. Entre outros aspectos, presenciamos a constituição de uma infância condicionada à sedução, bem como o fascínio com as Tecnologias da Informação e suas potencialidades atrativas.

A infância, enquanto uma invenção moderna, compreende um período da vida caracterizado por descobertas, aprendizagens múltiplas, desenvolvimento, brincadeiras e constituição de formas de ser. A infância “foi eleita como uma etapa específica e fundamental do desenvolvimento humano, demarcada por técnicas e aparatos educacionais específicos”. (SILVEIRA, 2015, p. 60). De modo a pensar a experiência da infância, pode-se compreender que ela “simboliza um rito de passagem entre o que somos enquanto seres jogados no mundo e o que fazemos com esses seres jogados no mundo”. (KOHAN, 2007, p. 112).

Nas distintas leituras que podem ser desenvolvidas acerca da experiência nessa fase da vida, observo que, a partir das condições de desenvolvimento tecnológico, cultural e econômico de uma parcela populacional, “[...] não podemos mais dissociar infância e práticas de consumo. Vivemos em um tempo no qual as crianças tornaram-se filhas da sociedade de consumo”. (SCHMIT; RIGO, 2015, p. 175). Sob esta lógica, desenvolver um breve ensaio analítico acerca de uma infância magnetizada pela profusão de variadas Tecnologias da Informação – *smartphones*, *tablets*, computadores, televisores e outros dispositivos – imprime a necessidade de um olhar atento ao modo como a infância vem

sendo interpelada e fundida ao mundo digital. Com isso, não compreendo que as crianças vivem sob as mesmas condições de acesso e uso das Tecnologias da Informação, muito menos que este uso seja prejudicial, ou, então, que efetive comportamentos problemáticos. Pelo contrário, a presente discussão busca ativar o pensamento e ensaiar algumas problematizações acerca do que estamos fazendo da e com a infância em um contexto social de Revolução Tecnológica (SCHWAB, 2016).

A *TIC Kids Online Brasil* desenvolve, desde 2012, pesquisas com indicadores de uso da Internet por crianças e adolescentes, na faixa etária entre nove e 17 anos, no Brasil. A Sociedade Brasileira de Pediatria destaca que, em pesquisa realizada pela *TIC Kids Online Brasil* em 2016, verificou-se que, no universo de 29,7 milhões de sujeitos na faixa etária estabelecida, 23,7 milhões – ou seja, 80% – são usuários de internet. Destes, 66% acessam a internet mais de uma vez ao dia. Como recurso de acesso à rede, o telefone celular apresenta-se como principal dispositivo, pois compreende 83% do total das respostas. Sobre a ciência dos pais ou responsáveis acerca das atividades realizadas pelas crianças e adolescentes na internet, 11% das famílias nada sabiam sobre as atividades de seus filhos, e 41% sabiam “mais ou menos”. (Sociedade Brasileira de Pediatria, 2016).

Diante destes dados, entendo que um equacionamento no uso das Tecnologias da Informação e de acesso à internet constitui-se uma linha argumentativa potente. É nesse espaço que a presente discussão se situa. Podemos compreender, a partir dos estudos desenvolvidos por Michel Foucault, que a infância encontra-se inscrita nas estratégias de governo da população, pois ambas constituem-se “objetos de vigilância, de análise, de intervenções,

de operações modificadoras”. (FOUCAULT, 1994, p. 18). Na pesquisa de Neumann e Missel, as autoras destacam que as Tecnologias da Informação constituem-se integrantes do contexto familiar; contudo, “ao mesmo tempo que as novas gerações desenvolvem intimidade com o uso das tecnologias, as famílias nem sempre demonstram estar preparadas para servirem de referência no processo de orientação e mediação desse uso” (2019, p. 89).

Assim, buscando compreender melhor como as Tecnologias da Informação constituem as ações desenvolvidas por crianças e adolescentes no contexto familiar, torna-se necessário compreender a relação que vem sendo estabelecida entre infância e consumo. Dito de outro modo, o consumo constitui-se fonte de inteligibilidade para pensarmos a constituição de uma infância seduzida pelos dispositivos das Tecnologias da Informação. Andrade e Costa, em sua pesquisa acerca da infância e de sua inscrição na racionalidade de consumo, destacam a transformação deste último em um fenômeno cultural pelo qual cada sujeito, desde a mais tenra idade, é condicionado a ser “um consumidor por vocação [...]. Nessa sociedade, o consumo visto e tratado como vocação é *ao mesmo tempo* um direito e um dever humano universal que não conhece exceção”. (BAUMAN, 2008, p. 73 [grifos do autor]).

A condição de consumidor é mantida pela performance de cada indivíduo a partir de ações hábeis e permanentes do mercado para a ampliação de desejos e vontades de consumo. O “discurso mercadológico fomenta a ideia de que o sujeito é livre para escolher entre os milhões de produtos disponíveis nas prateleiras dos supermercados e *shoppingcenters*, e que a competência de adquiri-los é uma questão de empenho individual”. (SCHMIT; RIGO,

2015, p. 176). Essa condição aciona mecanismos de inclusão das “crianças, potenciais consumidoras, seja pelos recursos que mobilizam em vista da centralidade que ocupam nas famílias de hoje, pela influência que exercem sobre as escolhas de seus pais, ou porque as crianças consumidoras de hoje são os jovens e adultos consumidores de amanhã”. (ANDRADE; COSTA, 2010, p. 78).

A constituição de uma infância a partir de mecanismos de consumo estrategicamente elaborados molda formas de ser e de participar no processo educacional. Segundo Cook (apud BAUMAN, 2008, p. 84),

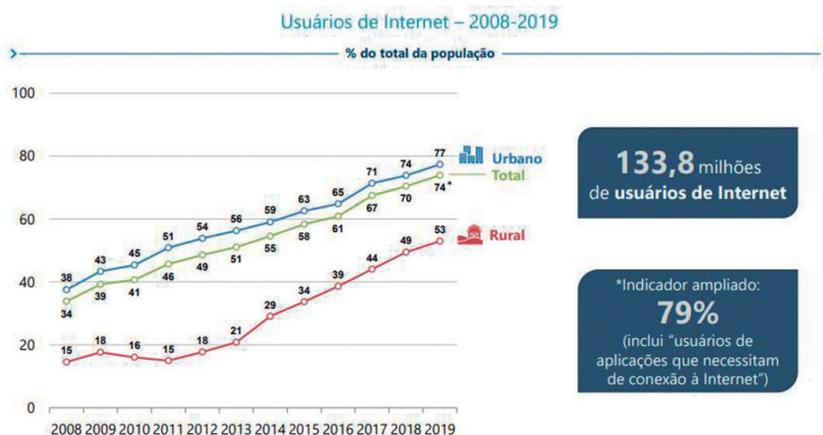
O direito das crianças a consumir precede e prefigura de várias maneiras outros direitos legalmente constituídos. As crianças ganharam uma voz na seção de vendas a varejo, nos concursos de ‘faça- você- mesmo e dê um nome’, na escolha de roupas e nos planos de pesquisadores de mercado décadas antes de seus direitos serem declarados em contextos como a Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança em 1989. A participação das crianças como autores no mundo dos produtos, como pessoas dotadas de desejos, fornece uma base ao atual emergente status delas como indivíduos portadores de direitos.

Inscritas nessa lógica de consumo, as novas Tecnologias da Informação integram as ações do cotidiano das famílias e têm implicações sobre o modo de comunicação, a busca de informações, a aquisição de produtos e também a construção de conhecimento. São, assim, dispositivos que se inserem nos modos de vida de sujeitos e nas ações por eles desenvolvidas cotidianamente. No campo educacional, compreende-se que as Tecnologias da Informação condicionam possibilidades distintas para que a criança explore, amplie e construa seus conhecimentos. Além disso, muitas dessas

tecnologias com as quais as crianças interagem possibilitam o desenvolvimento de ações de pesquisa, de expressão das opiniões, de raciocínio e de elaboração do pensamento a partir de operações lúdicas, entre outras.

Em se tratando de conectividade a partir de recursos tecnológicos, a pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Domicílios Brasileiros, desenvolvida pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC), mostra um importante crescimento de usuários de internet, chegando a um total de mais de 133 milhões de brasileiros em 2019, conforme ilustrado no gráfico a seguir:

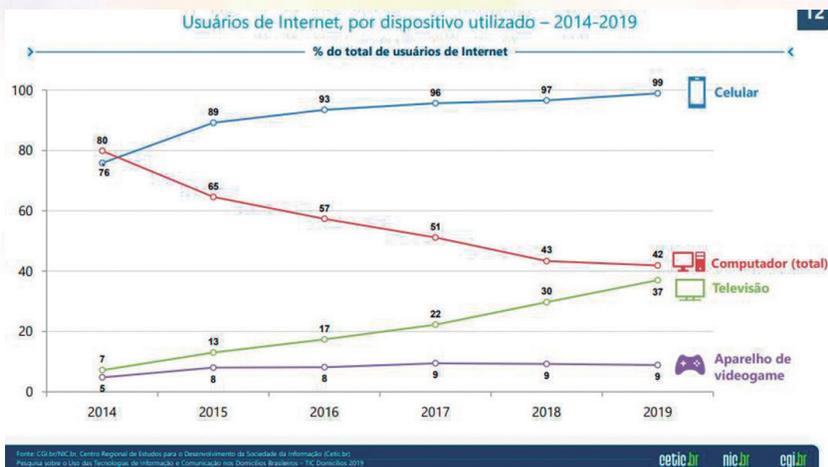
Gráfico 1 - Usuários de Internet 2008-2019



Fonte: Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC, 2019).

Outro aspecto importante a destacar na pesquisa refere-se aos dispositivos utilizados para a conexão com a internet, verificando-se o crescente uso de celulares. Isso pode ser mais bem verificado no gráfico a seguir.

Gráfico 2 - Dispositivos Utilizados 2014-2019



Fonte: Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC, 2019).

A partir destes dois aspectos que dizem respeito ao acesso à conectividade e aos dispositivos tecnológicos em nosso país, verifica-se que importante parcela da população brasileira faz uso de dispositivos móveis como celulares, computadores, televisores e aparelhos de videogame. Nessa condição, vemos a constituição de um processo educacional que preconiza a organização e a efetivação de estratégias pedagógicas a partir de Tecnologias da Informação. Assim, no dia 27 de novembro de 2020, o Ministério da Educação (MEC) anunciou o lançamento do aplicativo Graphogame para o reforço na alfabetização. O recurso é apresentado como uma ferramenta para o apoio à preparação para a alfabetização e ao processo de alfabetização formal de crianças entre quatro e nove anos de idade. (BRASIL/MEC, 2020). Maiores detalhes acerca do uso desse aplicativo nos espaços escolares ainda devem ser veiculados pelo MEC. Não cabe neste espaço adentrar o mérito

pedagógico do aplicativo, mas cabe questionar: como as atividades nele previstas para a promoção da alfabetização contemplam todas as crianças, incluindo aquelas com deficiência?

Por outro lado, a política curricular instituída de modo normativo pela Base Nacional Curricular Comum (BNCC) prevê que o currículo seja organizado a partir de campos de experiência, que constituem um arranjo curricular que acolhe as situações e as vivências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural. (BRASIL/MEC, 2017). Para tal, os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se devem estar previstos enquanto elementos centrais dos campos de experiência. A política curricular de nosso país parece alinhar-se ao preceito que rege a necessidade de efetivar as condições para que as crianças aprendam a partir de situações em que possam desempenhar um papel ativo.

Considerando os aspectos apresentados, tanto em relação ao consumo e ao papel sedutor das Tecnologias da Informação na conquista da infância quanto em relação aos investimentos educacionais para a promoção de experiências de enriquecimento de habilidades e competências, destaco a pertinência da brincadeira desconectada das tecnologias. Nas brincadeiras, as crianças constituem processos de interação com o mundo e experimentam distintas possibilidades criativas. Trata-se de uma prática social, pois, além de incentivar a comunicação, cria experiências de convívio com crianças e adultos e correlações culturais. Por meio da brincadeira, as ações de cooperação, de partilha de funções, de trabalho em equipe, de organização espacial, temporal e coletiva passam a ser exploradas e dinamizadas. Assim, tal processo

constitui-se importante elemento no processo formativo da criança, pela experiência com o lúdico e pelas possibilidades de descobertas próprias.

Portanto, diante da importância da brincadeira, cabe atentar ao fato de que as relações virtuais acionam estratégias de fascinação e sedução que impactam nos modos como a vida dos sujeitos é significada. Esta compreensão se dá para além de uma leitura do bem ou do mal. Traduz uma ressignificação dos vínculos, das brincadeiras, das formas de desenvolvimento e de aprendizagem. Isso requer ter claro que as transformações digitais das últimas décadas alcançam substancialmente a infância e o seu desenvolvimento. Nesse aspecto, a partir das provocações aqui apresentadas, destaco algumas questões para outras discussões e análises. Considero pertinente atentar aos seguintes princípios quando pensamos na promoção de práticas educativas que considerem o uso das Tecnologias da Informação:

- Os processos de ensino requerem estratégias pedagógicas diferenciadas; e, para tal, devem ser previstos recursos didáticos diversificados, contemplando o desenvolvimento de todos os alunos, inclusive aqueles com deficiência. Como esses processos podem ser potencializados com o uso de Tecnologias da Informação?
- A criança em processo formativo requer a estruturação de vínculos com o docente para, assim, sentir-se desafiada e elaborar respostas às condições didático-pedagógicas estabelecidas no percurso formativo. Como o vínculo pode ser efetivado pelo desenvolvimento de estratégias pedagógicas que façam uso de Tecnologias da Informação?
- Em sua dimensão lúdica, a brincadeira possibilita atribuir

significados e transformar experiências, potencializando a criatividade e a imaginação. Como fomentar a brincadeira desconectada das tecnologias?

- A comunidade escolar passa a ser convocada a dialogar sobre as condições, possibilidades e consequências do uso das Tecnologias da Informação enquanto recursos pedagógicos visando à efetivação de trilhas de aprendizagem das crianças. Como articular todos os sujeitos envolvidos com a escola – famílias, profissionais e estudantes – para a constituição de um processo formativo amplo?

- A formação continuada dos professores é imprescindível, considerando as potencialidades e os desafios no uso de Tecnologias da Informação. Como considerar, nesse processo formativo, as peculiaridades de alunos com deficiência e seu processo de aprendizagem?

Desejo que, com as provocações aqui apresentadas, possamos nos questionar sobre o que estamos fazendo com a infância e sua vinculação às Tecnologias da Informação. Que possamos seguir dialogando.

Referências

ANDRADE, Paula Deporte; COSTA, Marisa Vorraber. **Crianças não escapam à volúpia do mercado**. A Página da Educação, v. 188, p. 78-79, 2010.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. **Ministério da Educação (MEC) lança aplicativo gratuito para reforçar alfabetização**. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/ministerio-da-educacao-mec-lanca-aplicativo-gratuito-para-reforcar-alfabetizacao>. Acesso em: 30 de novembro de 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional Comum Curricular**. Ensino

Fundamental. Brasília: MEC, 2017.

Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC). **TIC DOMICÍLIOS 2019**. Disponível em:

https://cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2019_coletiva_imprensa.pdf, Acesso em 01 de dezembro de 2020.

KOHAN, Walter O. **Infância, estrangeiridade e ignorância**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

NEUMANN, Débora Martins Consteila; MISSEL, Rafaela Jarros. **Família Digital: A Influência da Tecnologia nas Relações Entre Pais e Filhos Adolescentes**. Pensando Famílias. v. 23, n. 2, dez. 2019, p.75-91.

SCHMIDT, Saraí; RIGO, Carolina. **Filhos da sociedade de consumo: estratégias de diálogo com a criança-cliente**. Intexto, Porto Alegre, UFRGS, n. 33, p. 174-186, maio/ago. 2015.

SCHWAB, K. **A quarta revolução industrial**. São Paulo: Edipro, 2016.

SILVEIRA, Diego Soares da. **Governamentalidades, saberes e políticas públicas na área de Direitos Humanos da criança e do adolescente**. In: RESENDE, Haroldo de. Michel Foucault: O governo da infância. Belo Horizonte: Autêntica, 2015, p. 57-84.

Sociedade Brasileira de Pediatria. (2016). Departamento de adolescência. Manual de orientação. **Saúde de crianças e adolescentes na era digital**. Disponível em: http://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/2016/11/19166d-MOrientSaude-Crian-e-Adolesc.pdf Acessado em 01 de dezembro de 2020.