



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

ALEKSANDRA DE LIMA MELO

**BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS POPULARES *VERSUS* BRINQUEDOS
TECNOLÓGICOS: UMA PESQUISA AÇÃO**

CAMPINA GRANDE – PB

2016

ALEKSANDRA DE LIMA MELO

**BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS POPULARES *VERSUS* BRINQUEDOS
TECNOLÓGICOS: UMA PESQUISA AÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em forma de artigo, apresentado à Coordenação do Curso de Educação Física – da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito para obtenção do título de graduação em Licenciatura em Educação Física.

Orientadora: Prof^a Dr^a Jozilma de Medeiros Gonzaga.

CAMPINA GRANDE – PB

2016

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

M528b Melo, Aleksandra de Lima.

Brinquedos e brincadeiras populares versus brinquedos tecnológicos [manuscrito] : uma pesquisa ação / Aleksandra de Lima Melo. - 2016.

29 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, 2016.

"Orientação: Profa. Dra. Jozilma de Medeiros Gonzaga, Departamento de Educação Física".

1. Brinquedos populares. 2. Brincadeiras populares. 3. Brinquedos tecnológicos. 4. Desenvolvimento infantil. I. Título.

21. ed. CDD 794

ALEKSANDRA DE LIMA MELO

**BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS POPULARES *VERSUS* BRINQUEDOS
TECNOLÓGICOS: UMA PESQUISA AÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito para a obtenção de título de
Licenciatura em Educação Física -
Departamento de Educação Física, do Centro
de Ciências Biológicas e da Saúde, da
Universidade Estadual da Paraíba.

Aprovada em: 12/07/2016.

BANCA EXAMINADORA



Prof.^a Dra. Joziliana de Medeiros Gonzaga – UEPB
(Orientadora)



Prof.^a Ms. Doris Nóbrega de Andrade Laurentino – UEPB
(Examinadora)



Prof.^a Dra. Maria Goretti da Cunha Lisboa – UEPB
(Examinadora)

**CAMPINA GRANDE – PB
2016**

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS POPULARES *VERSUS* BRINQUEDOS TECNOLÓGICOS: UMA PESQUISA AÇÃO

MELO, Aleksandra de Lima.
Universidade Estadual da Paraíba
alek_cg@hotmail.com

RESUMO

O presente estudo teve como objetivo geral resgatar a importância dos brinquedos e brincadeiras populares na vida de crianças nascidas na era tecnológica. Especificamente, pretendeu-se com este: Estimular de forma lúdica o ato de brincar para que as crianças possam conhecer e vivenciar os brinquedos e brincadeiras utilizados pelos seus pais, familiares e amigos; Despertar nas crianças que nasceram em uma época onde o avanço tecnológico se faz crescente, o interesse em construir seus próprios brinquedos e brincadeiras; Mostrar as crianças que os brinquedos e brincadeiras populares podem ser tão ou mais divertidos que os brinquedos tecnológicos. Trata-se de uma Pesquisa Ação com suporte bibliográfico cujos dados foram obtidos por meio de um Questionário com alunos do 1º ao 5º ano, com idade entre 6 a 10 anos, do Ensino Fundamental I, do Colégio Espaço de Convivência Educacional – ECE, localizado na cidade de Campina Grande – PB. Compreendendo o ato de brincar como um recurso capaz de promover as habilidades sócio-interacional e cognitiva da criança, os resultados das ações desenvolvidas apontaram para caminhos de como se trabalhar a importância dos brinquedos e brincadeiras populares nas aulas de Educação Física. Dessa forma, concluímos que a criatividade nas aulas de educação física é de suma importância, pois as crianças interagem mais em aulas dinâmicas, nas quais, a sua imaginação é ativada rumo ao desconhecido, portanto, todo brinquedo e a própria ação de brincar se torna atrativo de acordo como é apresentado e trabalhado para as crianças. Assim, cabe ao profissional de educação física promover a atratividade necessária em sua prática educativa, oportunizando em seu cotidiano também, uma liberdade e uma criatividade tanto na produção, quanto na construção de conhecimentos.

PALAVRAS-CHAVE: Brinquedos e brincadeiras populares. Brinquedos tecnológicos. Desenvolvimento infantil.

INTRODUÇÃO

Os brinquedos e brincadeiras são construções de conhecimentos lúdicos considerados por muitos especialistas como indispensáveis no processo de aprendizagem de crianças e adolescentes. Brincar é uma atividade de que toda criança e/ou adolescente faz uso para se divertir, conviver e interagir socialmente com os amigos e o mundo. Brincando, a criança salta, corre, canta, grita, chora e sorrir expressando, assim, uma série de habilidades e sentimentos que acabam influenciando a maneira como ela se comporta e se desenvolve no decorrer da vida.

Autores como, Veríssimo (1999) e Friedman (2011) têm se mostrado preocupado com

a constatação de que a magia dos brinquedos e brincadeiras populares em um passado não muito distante costumávamos nos divertir, vem sendo posta em segundo plano para dar lugar aos brinquedos e brincadeiras tecnológicas que, para muitos, ao contrário dos brinquedos e brincadeiras tradicionais, não oferecem a ludicidade necessária para o desenvolvimento saudável das crianças e adolescentes, já que o estilo de vida sedentário pode acarretar em doenças crônicas como: obesidade, diabetes, dentre outras. Como exemplo, citamos o tablet e o aparelho celular que mesmo sendo produzidos para outra finalidade, acabam virando na mão desses indivíduos um brinquedo, opondo-se à sua real funcionalidade.

Temos, ainda, com o avanço da tecnologia um novo entretenimento que muito influencia na vida das crianças e adolescentes. A saber, os jogos eletrônicos (games) como: Resident Evil, Grand Theft Auto, The Evil Within, Mad World, Mortal_Kombat, God of Ware Silent Hill que infelizmente de forma negativa carregam em si um teor violento que por vezes acaba até afetando o comportamento desses indivíduos, tendo em vista que estes supracitados não apresentam uma conjuntura educacional, pois estimulam a violência. Embora, existam outros tipos de games como os de aventuras que além de criativos e lúdicos são estratégicos como: Sim City 4, Pec Man, Minecraft, Crech Bandicoot e Mário Brodher que desperta a imaginação dos indivíduos já citados acima. Apontamos ainda, o Xbox 360 Kinect que possibilita atividades dinâmicas sendo este, um jogo totalmente interativo (3D).

Pesquisadores como Freire (1997), Vygotsky (2007), Kishimoto (1996), Leontiev (1998), Piaget (1978) dentre outros mostram através de seus estudos que o brincar é uma atividade de grande importância para a formação e o desenvolvimento sensório-motor e interacional das crianças, na medida em que oferecem uma série de estímulos e experiências consideradas essenciais para esse fim.

Compreendendo o ato de brincar como uma ação capaz de promover as habilidades sócio-interacional e cognitivas das crianças, questiona-se: como os brinquedos e brincadeiras populares podem contribuir para o desenvolvimento das crianças no contexto atual da sociedade tecnológica? Assim sendo, a utilização indiscriminada dos brinquedos tecnológicos pode contribuir para a diminuição da criatividade e promover o isolamento social das crianças, podendo assim prejudicar o seu desenvolvimento sócio-interacional e cognitivo. Como alternativa a essa constatação, sugere-se que as crianças nascidas na sociedade tecnológica sejam estimuladas a utilizar os brinquedos e brincadeiras populares, como forma de equacionar o problema e melhorar o seu desenvolvimento.

Ao reconhecer nesta temática um campo de grande relevância para uma reflexão educativa acerca do atual modelo de desenvolvimento das crianças, que tem como base a utilização concomitante dos recursos tecnológicos em detrimento dos brinquedos e brincadeiras populares, objeto desse estudo, como sendo uma construção de conhecimento capaz de promover a socialização, a interação e o conseqüente desenvolvimento da criança.

Neste sentido, o objetivo geral foi resgatar a importância dos brinquedos e brincadeiras populares na vida de crianças nascidas na era tecnológica. Especificamente, pretendeu-se com este: Estimular de forma lúdica o ato de brincar para que as crianças possam conhecer e vivenciar os brinquedos e brincadeiras utilizados pelos seus pais, familiares e amigos; Despertar nas crianças que nasceram em uma época onde o avanço tecnológico se faz crescente, o interesse em construir seus próprios brinquedos e brincadeiras; Mostrar as crianças que os brinquedos e brincadeiras populares podem ser tão ou mais divertidos que os brinquedos tecnológicos.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O brincar é algo tão importante como qualquer outra atividade, principalmente quando ela é executada por uma criança, pois no momento em que ela brinca tudo ao seu redor se transforma e sua imaginação a coloca diante de muitas possibilidades que o ato de brincar pode lhe proporcionar, considerando aspectos de ordem cognitiva, afetiva e/ou motora. Tais aspectos fazem parte da criança como um todo e se farão presentes ao longo de seu desenvolvimento, logo,

O ato de brincar é intrínseco à vida e ao aprendizado. Essa experiência essencialmente natural não é exclusiva do homem, pois é sabido que os animais também brincam. Os mamíferos aprendem quase tudo o que necessitam saber para a sua vida adulta por meio de brincadeiras, em que as crias experimentam, entre si e com adultos, capacidades e habilidades que serão necessárias no futuro. Desenvolvem, assim, as técnicas de caça (brincam de se esconder e assustar o outro, de morder, de fugir) e de luta também (brincando de brigar e lutar, rolando pelo chão) (ZATZ, 2007, p.13).

Assim sendo, é na infância que a brincadeira desenvolve um papel fundamental na formação da criança, já que os aspectos físicos, emocionais e intelectuais estão envolvidos. O brincar é essencial a toda e qualquer criança, independentemente da sua origem, seja ela étnica, social ou de gênero, pois, é algo que se faz presente na vida da criança desde recém-nascida.

Corroborando com os pensamentos acima, Zatz (2007, p. 13) afirmam que,

Desde recém-nascido, o bebê estabelece uma relação lúdica com as pessoas. Os pais brincam com ele, estimulando os sentidos que compõem sua interface com o mundo. Em seguida, o bebê aprende a brincar com o próprio corpo, especialmente com os seus pés e suas mãos. Depois de alguns meses, começa a se interessar pelos objetos e introduzi-los na sua brincadeira. (ZATZ, 2007, p.13).

É nesse instante, que a criança aprende a se relacionar com o mundo a sua volta, estabelecendo e compartilhado dessa maneira, experiências de comunicação e linguagens, expressando, ideias e sentimentos. É a partir dessas interações e descobertas que ações como a satisfação de cantar, dançar, imitar e desenhar, se apresenta para ela.

A criança quando brinca traduz a sua forma de enxergar o mundo a sua volta. Nesse momento, a sua imaginação ganha uma criatividade que lhe proporciona compreender a complexidade do mundo. Ao brincar de faz-de-conta tudo se transforma em pura magia, e com isso, a criança passa a representar imitando tudo aquilo que lhe é percebido, como: sons, linguagens, movimentos, gestos, expressões, objetos e até mesmo animais, criando dessa maneira, um universo totalmente particular. Será nesse espaço, que a criança conseguirá resolver os mais diversos sentimentos que possam nortear o seu estado de espírito, como: alegrias, medos, frustrações e ansiedades, sejam frente às situações familiares ou não.

De acordo com Zatz (2007),

Ao mesmo tempo em que a brincadeira oferece um campo para exercer a fantasia e criar seu mundo particular, a criança também reproduz nela suas atividades rotineiras e conflitos diários. É um espaço no qual ela pode expressar suas inquietações e dramatizar situações que lhe são desconfortáveis, sejam elas decorrentes de fatos ocorridos (como, por exemplo, a separação dos pais, o nascimento de um irmão, uma mudança de casa ou de escola) ou simplesmente uma dificuldade de adaptação ou de relacionamento pelas quais, em diferentes níveis, todos nós já passamos. A brincadeira é o laboratório, lugar destinado às pesquisas e experiências. (ZATZ, 2007, p.14).

Toda criança que brinca tem intrínseca uma alegria constante, e isso aumenta quando o meio em que ela está inserida lhe proporciona tal alegria, seja na rua, no clube, no condomínio, ou na escola, sendo na escola o espaço onde o brincar precisa e deve ser oferecido em sua plenitude, tanto de forma dirigida, quanto livre.

Como bem sabemos, cabe também aos pais a responsabilidade de oportunizar esses momentos lúdicos e recreativos aos filhos, pois, a sua participação e seu envolvimento nas brincadeiras e jogos estreitam os laços afetivos, estabelecendo dessa forma uma relação de cumplicidade e segurança, sendo essa a base motivacional da ludicidade, uma vez que, o

momento é desafiador. Pois, conforme Zatz, (2007, p. 14), a “presença de adultos queridos na brincadeira por vezes introduz também um desafio, provocando um desejo de ir além.”.

Para Froebel (1887, p. 54-55), a brincadeira não é trivial, sendo altamente séria e de profunda significância. Sendo o brincar, “a fase mais importante da infância – do desenvolvimento humano neste período, por ser a auto-ativa representação do interno – a representação de necessidade do interno.” Logo, as brincadeiras são passadas de geração a geração e se fazem presentes desde os nossos ancestrais, assinalando uma grande representatividade cultural e social, na qual, faz com que (re)conheçamos a tradição de um povo, seus costumes e suas crenças.

O hábito de se divertir com brinquedos e brincadeiras populares sempre foi uma arte secular e através dele “Cada geração de crianças transforma brincadeiras antigas, ao mesmo tempo em que cria as próprias brincadeiras, usando o antigo e o novo” (KRAEMER, 2006, p.13), permitindo que estas, desenvolvam uma série de habilidades que podem influenciar diretamente no seu modo de ser e perceber as coisas à sua volta. Por exemplo, ao nos remetermos aos estudos da Roma Antiga no que se referem ao jogo, é assinalado que as crianças daquela época não só jogavam como forma de recreação, mas, também como forma de exercícios de aprendizagem na escola.

Em meio aos tempos modernos, os pais vêm sendo influenciados pelo capitalismo desenfreado que os tornam reféns de inúmeras atividades pessoais e profissionais, e, a fim de atender às suas necessidades de consumo como, o lazer, o estético e o financeiro, acelerando dessa maneira o processo educacional de seus filhos, sobrecarregando-os de atividades em uma parceria com a escola, impondo-lhes responsabilidades extras que bloqueiam de certa forma o momento de brincar e de lazer da criança.

Geralmente, essas atividades estão atreladas as aulas de reforço, de inglês, de informática, de teatro, ballet e/ou futsal e outros esportes, sem levar em consideração que as crianças precisam e necessitam ser tratadas como crianças, e, que tal postura de pais e escola interrompe as fases da infância, as quais devem ser vivenciadas cada uma ao seu tempo, norteadas pela melhor forma de se viver, percorrida por intermédio do simples ato de brincar, pois, conforme Piaget (1975), o brincar permite a criança assimilar o mundo exterior às suas próprias necessidades, sem precisar acomodar realidades externas.

Partindo dos pressupostos dos estudos de Piaget (1969), destacamos o valor do jogo no processo de ensino e aprendizagem das crianças no que se refere ao desenvolvimento

cognitivo, emocional e motor, sendo o jogo nesse contexto uma atividade de importante relevância no processo de formação educacional da criança. Conforme o autor, “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”.

As notórias contribuições de Piaget (1978), acerca do Brinquedo no âmbito escolar assinalam a real importância dessa prática lúdica no desenvolvimento do ser humano quanto à aquisição e evolução dessa aprendizagem. Segundo o autor,

Quando a criança se diverte em fazer perguntas pelo prazer de perguntar ou em inventar uma narrativa que ela sabe ser falsa pelo prazer de contar, a pergunta ou a imaginação constituem os conteúdos do jogo e o exercício a sua forma; pode-se dizer então que a interrogação ou a imaginação são exercidas pelo jogo. “Quando, pelo contrário, a criança metamorfoseia um objeto num outro ou atribui a sua boneca ações análogas às suas” - exemplo da menina com uma irmã recém-nascida que brinca com duas bonecas e diz que uma deve viajar para bem longe - “a imaginação simbólica constitui o instrumento ou a forma do jogo e não mais o seu conteúdo; este é, então, o conjunto dos seres ou eventos representados pelo símbolo; por outras palavras, é o objeto das próprias atividades da criança e, em particular, da sua vida afetiva, as quais são evocadas e pensadas graças ao símbolo” (PIAGET, 1978 p. 48).

Piaget (1975) enxerga o brinquedo como sendo algo indispensável para o processo desenvolvimento infantil, pois faz com que a criança explore o desconhecido e pense de forma criativa. Sendo assim, a cada nova brincadeira, ela cria e recria situações, desconstruindo-as para depois construí-las novamente.

Um exemplo que podemos citar disso é a situação que Vygotsky nos traz, quando a criança pequena faz de um cabo de vassoura um cavalo, já se mostrarmos a ela um palito de fósforo e falar para ela que o palito pode ser um cavalo, ela falará que não. Por que para um cabo de vassoura se transformar em um cavalo, a criança precisou do que Vygotsky chama de pivô, ou seja, precisa de um objeto de transição que seria um cavalinho de pau, o que não acontece no caso do palito. “Ela não pode separar o significado do objeto, ou uma palavra do objeto, exceto usando alguma outra coisa como pivô” (VYGOTSKY, 2007, p.117).

Segundo Leontiev (1998, p. 125), o brinquedo entra na vida da criança em idade pré-escolar, a partir da sua necessidade de agir em relação não apenas ao mundo dos objetos diretamente acessíveis a ela, mas também em relação ao mundo mais amplo dos adultos. Logo, surge na criança uma necessidade de agir como um adulto, ou seja, de agir do modo como ela vê os outros agirem, e assim por diante.

Além de exercerem naturalmente um fascínio e despertarem a curiosidade das crianças, os brinquedos e brincadeiras populares são considerados pela maioria dos

especialistas elementos lúdicos de grande importância no seu desenvolvimento psicomotor e sócio comportamental. Segundo Vygotsky (1987), ao brincar a criança assume papéis e aceita regras próprias da brincadeira, executando imaginariamente, tarefas para as quais não está apta ou não sente como agradáveis na realidade. Em outras palavras:

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento. (2007, p.134).

Por sua vez, Machado (2003, p.37) compreende que:

Brincar é também um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos. Para aprender precisamos adquirir certo distanciamento de nós mesmos, e é isso o que a criança pratica desde as primeiras brincadeiras transicionais, distanciando-se da mãe. Através do filtro do distanciamento podem surgir novas maneiras de pensar e de aprender sobre o mundo. Ao brincar, a criança pensa, reflete e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender; isso pode não ter a ver com o que o pai, o professor ou o fabricante de brinquedos propõem que ela aprenda.

No entanto, no que se refere à tecnologia dos brinquedos e dos aparelhos eletrônicos, essa realidade vem mudando rapidamente. Se no passado não muito distante as crianças dedicavam um tempo maior ao hábito de brincar com os brinquedos e brincadeiras por elas idealizados e/ou herdados dos seus pais e antepassados, nos dias atuais, estas vêm dedicando grande parte do seu tempo aos brinquedos e brincadeiras tecnológicas, que na visão de alguns, apesar de apresentar aspectos positivos, na maioria das vezes inibem a sua criatividade, que fica comprometida pela facilidade que as máquinas e os equipamentos tecnológicos oferecem.

Por terem nascido em uma sociedade altamente tecnológica, onde o consumo é desenfreado, naturalmente as crianças tendem a exercer uma atração maior pelos brinquedos de sua geração do que os da geração passada, fato este que tem levado elas a rejeitar os brinquedos e brincadeiras tradicionais. Para Friedman (2011), as crianças de hoje brincam menos e ficaram dependentes dos brinquedos e produtos tecnológicos que o mercado oferece e que os pais têm comprado, sem a consciência de que esses produtos sejam adequados.

Na opinião de Machado (2007, p. 10):

Os brinquedos e jogos, inanimados, podem até atrair a curiosidade da criança caso ela tenha sido estimulada pela família a utilizar e se divertir com tais recursos em sua experiência anterior, mas invariavelmente os jogos, cores, sons, recursos multimídia, o teclado, o mouse, a possibilidade de apertar botões e acionar programas, abrir janelas e variar as brincadeiras irão fazer com que o computador ganhe a disputa.

Veríssimo (1999), em uma de suas crônicas intitulada de *Outros Tempos - A Bola* nos mostra um exemplo clássico da influência que os brinquedos tecnológicos têm causado no cotidiano das crianças. O autor conta a história de um garoto que recebeu do pai uma bola de plástico de presente, e não mais de couro (como no passado), e que ao invés de usá-la para brincar, como era de costume no passado, a criança manuseia, gira-a de um lado para o outro procurando o botão de ligar, como mostra o diálogo a seguir:

- Como é que liga? - perguntou. - Como, como é que liga? Não se liga. O garoto procurou dentro do papel de embrulho. - Não tem manual de instrução? O pai começou a desanimar e a pensar que os tempos são outros. Que os tempos são decididamente outros - Não precisa manual de instrução - O que é que ela faz? - Ela não faz nada. Você é que faz coisas com ela - O quê? - Controla, chuta... - Ah, então é uma bola - Claro que é uma bola. - Uma bola, bola. Uma bola mesmo - Você pensou que fosse o quê? - Nada, não. O garoto agradeceu, disse "Legal" de novo, e dali a pouco o pai o encontrou na frente da tevê, com a bola nova do lado, manejando os controles de um videogame. Algo chamado Monster Baú, em que times de monstros disputavam a posse de uma bola em forma de blip eletrônico na tela ao mesmo tempo em que tentavam se destruir mutuamente (VERÍSSIMO, 1999, p.17).

Logo, o pai do menino, apesar de reconhecer que o filho é bom no jogo e que possui coordenação, raciocínio rápido e que ganha da máquina, “pegou novamente a bola nova, [...] ensaiou algumas embaixadas,” equilibrando-a “no peito do pé como antigamente,” e chamou a atenção do garoto: “- Filho, olha. O garoto disse "Legal" mas não desviou os olhos da tela. O pai segurou a bola com as mãos e a cheirou, tentando recapturar mentalmente o cheiro de couro. A bola cheirava a nada” (VERÍSSIMO, 1999, p. 17). Apesar de toda insistência, não conseguiu fazer com que o filho jogasse bola, culminando a sua frustração com o seguinte desfecho: “Talvez um manual de instrução fosse uma boa ideia, pensou. Mas em inglês, para a garotada se interessar” (VERÍSSIMO, 1999, p. 17).

A crônica serve para mostrar que a atração que os brinquedos eletrônicos exercem sobre as crianças podem mais tarde se transformar em um problema sem precedentes para os pais e toda família, devido ao seu uso indiscriminado. Segundo Postaman (2012), um dos aspectos negativos da inserção tecnológica no universo infanto-juvenil foi o enfraquecimento da estrutura e autoridade da família, pois, os pais estão perdendo o controle sobre /os jovens no ambiente tecnológico, dando a eles a liberdade de poder desfrutar dos brinquedos eletrônicos sem nenhuma imposição de limites, fato esse que ocasiona um grande problema e que vem preocupando alguns especialistas, como o escritor e professor, David Buckingham (2000), que enfatizou em seu livro “Crescer na era das Mídias Eletrônicas”, a influência da inserção tecnológica no cenário atual, onde com a chegada da era tecnológica houve toda uma

substituição frente às gerações futuras e as brincadeiras tradicionais infantis, cujos brinquedos e brincadeiras foram se perdendo ao longo dos tempos modernos para dar espaço para os recursos tecnológicos, enquadrando cada vez mais a criança em uma dependência tecnológica.

Para Friedman (2011), a falta de tempo dos pais para o lazer e os apelos de consumo tem contribuído para o abandono do tempo livre e das brincadeiras criativas, razão pela qual alerta para um perigo latente na geração que cresce sem ter brincado, pintado, dançado, criado: são crianças que estão pulando fases importantes no seu desenvolvimento e que acabam sendo vivenciadas tardiamente na adolescência e na idade adulta. Em decorrência disso, a autora afirma que:

Os papéis dentro da família têm se invertido e muitas vezes crianças se tornam adultos precoces e os adultos continuam sendo crianças na meia idade, tanto do ponto de vista emocional, quanto no que se refere à adequação de interesses. Há uma grande crise de valores que já tem quase duas décadas e é urgente reencontrarmos possibilidades de reequilibrar essa situação na sociedade, tanto no que diz respeito às propostas voltadas para as crianças, quanto na orientação de educadores, cuidadores e pais, desde os bebês até o trabalho que deve ser realizado com adolescentes e adultos. (FRIEDMAN, 2011, p. 34).

Associado a estes problemas, há que se ressaltar ainda o isolamento social o qual as crianças têm sido submetidas em decorrência do uso frequente das tecnologias. A criança que antes se divertia na rua, hoje vive isolada entre quatro paredes com o corpo inerte e os olhos e as mãos atreladas aos objetos tecnológicos. Para enfrentar essa situação, Friedman (2011) afirma que há um grande movimento do brincar, que se iniciou nos anos 80 com pesquisas, publicações e implementação de brinquedotecas. Como resultado desse movimento:

O brincar foi parar nas leis e inúmeros educadores, pesquisadores, organizações e campanhas vêm adquirindo grande força no resgate do brincar na vida das crianças. Porém, o desafio é grande, pois agimos contra a corrente tecnológica e de incentivo ao consumo que toma o cotidiano das crianças. É por esse motivo que pesquisas têm sido tão importantes para mostrar o quanto o brincar é fundamental no desenvolvimento das crianças (FRIEDMAN, 2011, p. 1).

Já para Vygotsky (1978), o brincar representa um importante sistema de suporte mental para as crianças, já que lhes permite pensar e agir de diferentes maneiras. Para o autor, a natureza do brincar simbólico era muito importante para o desenvolvimento infantil, pois o brincar é a forma mais simples e bem elaborada que uma criança encontra para pensar e agir de diferentes maneiras acerca do brinquedo, de como utilizá-lo e quais serão as possibilidades que lhes surgirão no ato de brincar, já que esse brinquedo não terá uma única funcionalidade, pois seria o ato de “brincar pelo brincar”, o tornando assim, não o objeto principal, mas sim o objeto secundário.

Existem muitas teorias que norteiam o contexto lúdico, principalmente no que tange a importância do ato de brincar para o desenvolvimento da criança. Dentre essas teorias enquadra-se a abordagem histórico-cultural de Vygotsky (1998) que aponta o brinquedo como sendo uma solução para aliviar a tensão gerada na criança frente à “vontade de satisfazer seu desejo imediato”. Segundo o autor, é no brinquedo que “o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo” (Vygotsky, 1998, p.128).

Sendo assim, para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo (VYGOTSKY, 2007, p.108).

Conforme o *Dicionário Escolar Língua Portuguesa*, de Scottini (2009), o vocábulo brinquedo apresenta a seguinte definição: “BRIN-QUE-DO, s.m., diversão para as pessoas, coisa usada para a criança divertir-se.” (p.116). A professora, Weiss (1992, p. 65) afirma que “através do brinquedo, a criança inicia sua integração social, aprende a conviver com os outros, a situar-se frente ao mundo que a cerca. Ela se exercita brincando.”.

Conforme Freire (1997), os termos *brinquedo*, *brincadeira*, *jogo* e *esporte* se confundem, pois, quando pensamos ou falamos em jogo, brinquedo, brincadeira e esporte, podemos até estar falando da mesma coisa aos olhos do leigo, porém, os conceitos são diferentes, embora eles acreditem que é tudo uma coisa só, que jogo é esporte e vice-versa e que brincadeira é brincar e que brincar é brincar, contudo, eles se diferenciam e trazem consigo um conceito já predefinido cada qual ao seu modo.

Sendo assim, todo brinquedo se transformará em uma brincadeira que é também um jogo. Já a diferença entre o jogo e o esporte está na forma como são elaborados, pois o esporte segue uma prática sistematizada com regras fixas e bem definidas. No jogo há uma forma de brincar que é regida por regras, a qual nos apontará ganhadores e perdedores, enquanto no ato de brincar, não haverá essa necessidade como sendo prioridade para que ela aconteça, pois, nesse momento será o simples ato de brincar pelo prazer envolto à diversão que fará a coisa acontecer.

Sabendo-se que o lúdico é uma construção de conhecimento que estimula o aprendizado da criança através do jogo e das diversas formas de brincar em meio ao divertimento, a criança aprende brincando a potencializar o seu conhecimento e a explorar sua criatividade que vai além do jogo, podendo perpassar por elementos como a dança, a música e

etc, aprendendo ainda a lidar com regras, limites e situações que farão presente em meio ao seu convívio social, viabilizando assim, a construção do conhecimento sobre seu eu e o mundo a sua volta.

De acordo com o Dicionário Crítico de Educação Física (2008, p. 269), o vocábulo *Lúdico* já foi investigado por vários autores, com o intuito de se compreender suas características e funcionalidades. No que alude uma das principais intenções deste vocábulo, é principalmente a de Huizinga (2000), “que identifica o lúdico em diferentes esferas da vida social, considerando-o fundamentalmente como jogo, uma atividade livre, não séria, mas absorvente para o jogador desligada de interesses materiais e praticada de acordo com as regras de ordem, tempo e espaço, e cuja essência repousa no divertimento” (p.269).

É no lúdico que se ultrapassa as necessidades de uma sociedade imediatista, mantendo assim, o seu significado próprio de liberdade e autonomia, no qual se faz presente à humanidade de uma forma intrínseca, trazendo consigo características como o desinteresse, a seriedade e a espontaneidade, dentre outras características o que trará o prazer pelo movimento e dará vida ao que não é “real”, ou seja ao lúdico. Logo, segundo Bregolato (2007, p. 71), em seu livro *A Cultura Corporal do Jogo*:

O jogo é um fenômeno constituído de atividades lúdicas – brincadeiras – que envolvem pessoas e animais, que por sua vez podem, nessas atividades, interagir com objetos e com pessoas e delas com o meio ambiente, ele torna-se uma fonte de conhecimento. Conhecimento que está presente em vários processos. Enfim, o jogo está incluído como um todo na vida do ser humano como parte integrante da existência.

Logo, o jogo contém elementos lúdicos e atua de forma decisiva na formação humana de seus praticantes. Tendo o jogo uma função fundamentalmente lúdica, jogar necessariamente implica em ser espontâneo, ser criativo condutor do próprio conhecimento. Dessa forma, quando a criança joga “ela opera com os significados de suas ações, o que faz desenvolver suas vontades e ao mesmo tempo tornar-se consciente de suas escolhas e decisões” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.66).

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa ação com suporte bibliográfico, a qual a pesquisa ação não deve ser confundida com um processo solitário de auto avaliação; mas, sim,

como uma prática reflexiva de ênfase social que se investiga e do processo de se investigar sobre ela.

A pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (THIOLLENT, 2008, p. 14).

População e Público Alvo da Pesquisa

A Pesquisa Ação foi realizada com os alunos da Disciplina de Educação Física, do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental I, com idades entre 6 a 10 anos. Sendo média de 8 a 13 alunos por sala dos turnos manhã e tarde, do Colégio Espaço de Convivência Educacional – ECE, localizado na Rua João Lourenço Porto, nº 230, Bairro Centro, Campina Grande – Paraíba.

Etapas da Pesquisa:

O trabalho constou de 06 (seis) encontros, a saber:

1º encontro. Informações aos alunos acerca do tema e os motivos de sua escolha. Para isso, os alunos foram reunidos durante a aula de Educação Física para uma apresentação informal sobre o Projeto. Expusemos aos alunos que foi a partir do eixo temático traçado pela escola para ser trabalhado no 4º Bimestre, intitulado de “Os 150 anos de Campina Grande” que fez com que surgisse em nós a ideia de desenvolver um projeto fizesse um resgate aos brinquedos e brincadeiras populares.

2º encontro. Os alunos foram convidados para responder a um questionário com quatro perguntas chaves para a elaboração e análise da pesquisa ação.

Na primeira questão, os alunos foram orientados a pesquisarem junto aos pais, tios, avós e vizinhos quais os brinquedos e brincadeiras populares de sua época. No segundo quesito, foi solicitado aos alunos que fizessem uma pesquisa sobre a origem e a história dos brinquedos e brincadeiras populares, para que em seguida elaborassem um resumo. No terceiro quesito, foi solicitado para que eles ampliassem a pesquisa, buscando informações sobre a biografia do artista plástico, Ivan Cruz, o qual contribuiria para o desenvolvimento do projeto, já que este, nos dava condições de usar uma linguagem mais acessível aos alunos do 1º ao 5º ano do

Fundamental I, sem tornar a aula de difícil interpretação para as turmas menores (1º e 2º), e deixando a aula mais atrativa para as demais turmas.

E por fim, o quarto quesito solicitava aos alunos o seguinte: “Na sua opinião, por que as crianças dos dias atuais não conhecem esses brinquedos?”

3º encontro. Constatou-se a apresentação de um vídeo que exibiu a vida e obra do artista plástico, Ivan Cruz, assim como brinquedos e brincadeiras populares resgatados pelo pintor, desenhado em telas e esculpido em bronze e madeira. Este vídeo serviu de auxílio para familiarizar o alunado com o objeto da nossa pesquisa, pois este trouxe de forma lúdica, musicalizada e colorida, os brinquedos e brincadeiras populares tão bem retratados pelo artista.

4º encontro. Foi realizada uma roda de conversa com objetivo de estimular os alunos a demonstrarem através da pintura, os brinquedos e brincadeiras populares citados no questionário e apresentados no vídeo.

Em seguida, os alunos interagiram apresentando seus conhecimentos sobre o que foi estudado e pesquisado ao longo dos quesitos do questionário, participando ativamente do debate e relatando pontos importantes como: quem foi Ivan Cruz, de onde ele era, sua formação, suas obras, identificando ainda as brincadeiras e os brinquedos populares vistos no vídeo, fazendo referência ainda aos brinquedos e brincadeiras encontrados no questionário citados pelos participantes da pesquisa.

5º encontro. Foi solicitado aos alunos que trouxessem materiais de sucata, como tampas e garrafas (pet), embalagem plástica de desodorante, latas de leite e de milho verde, cabo de vassouras, e meias para a construção de brinquedos. Foi nesse encontro que os brinquedos começaram a ganhar forma, partindo da criatividade e da troca de experiências (aquisição de conhecimentos), entrelaçados pela magia e motivação do alunado em querer chegar ao resultado final dos brinquedos por eles produzidos para logo utilizá-los.

6º encontro. Nesse encontro, houve a Culminância da experiência com a exibição dos seguintes brinquedos que foram construídos pelas crianças: pés de lata, pipa, bilboquê, além de outros trazidos pelos alunos, como: bola de meia, telefone de lata, guia na roda de ferro, pião de tampa de garrafa pet; e brincadeiras, como pega-pega, esconde-esconde, roda pião, bola de gude, pular corda, baleada, corrida de pneu de moto e/ou bicicleta, amarelinha, pega-varetas, jogo de botão, bate-bate, mola, cubo mágico, dentre outras.

Durante a Culminância tivemos a participação dos pais juntamente com seus filhos, o que nos mostrou um momento de confronto de gerações, no qual, os pais

ensinavam/demonstravam aos filhos como eram usados aqueles brinquedos e o quanto eles fizeram parte de suas infâncias.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a nossa pesquisa ação, percebemos que o contato dos alunos com cada um dos brinquedos por eles construídos e com os quais nunca haviam brincado, como bilboquê, pés de lata, telefone de lata, pião de tampa de garrafas pet, bola de meia, pipas, guia na roda de ferro, bola de gude, futebol de botão, futebol de prego, pião de madeira, pipas, pega-varetas e bate-bate acabaram revelando a partir do simples ato de brincar um momento rico em descobertas, conhecimentos e aprendizagem, ratificando assim, a proposta e o objetivo de nossa pesquisa.

No que se refere às Brincadeiras Populares como as cantigas de rodas: passarás, adoleta, chocolate inglês, sambalelê, ciranda cirandinha, marcha soldado, três marias ou cinco marias, alguns alunos já tinham brincado e/ou apenas ouvido falar; outros não as conheciam nem por ouvir nem por brincar. Já as brincadeiras como a baleada, amarelinha, pular corda, toca-gelo, esconde-esconde, toca-alto, cabo de guerra, bambolê, futebol, toca-toca e polícia e ladrão, são as mais conhecidas e utilizadas durante o intervalo e nas aulas de Educação Física.

Diante dos relatos das crianças, observamos o quanto elas gostaram da experiência de fabricar e vivenciar os brinquedos que foram construídos por elas, como também do quanto gostaram dos que não foram construídos por elas, por exemplo, a mola, o bate-bate, etc.

Nesse momento houve um entusiasmo por partes de todos os alunos por saberem que muito dos brinquedos que foram fabricados e vivenciados por eles, fizeram parte da infância dos seus pais, tios, avôs e vizinhos, pois, em um Questionário elaborado pela professora de Educação Física como atividades extras sala, apontava em uma de suas questões, quais os brinquedos e brincadeiras populares que os seus familiares e conhecidos vivenciaram em sua infância?

Sobre o Questionário, os alunos tiveram que responder a seguinte questão: “Em sua opinião, porque as crianças dos dias atuais não conhecem e não brincam desses brinquedos e brincadeiras populares”? Sabendo que foram entregues 84 questionários e 34 respondidos um para cada aluno do 1º ao 5º, obtivemos as seguintes respostas para a pergunta acima: 16 responderam que é devido a toda tecnologia (celulares, notebooks, smartphones, tablets, vídeo

games, tvs). E já 07 dos entrevistados não souberam responder ou deixaram em branco. 08 responderam que é porque existem brinquedos e brincadeiras mais modernas, exemplos citados, bonecos(as) que falam e carrinho de controle remoto, e, 02 disseram brincar dessas brincadeiras e desses brinquedos como: pular corda, toca-toca, amarelinha, boneca e etc. E apenas 01 disse que é porque as crianças não conhecem essas brincadeiras e brinquedos.

Como bem sabemos brincar é algo que toda criança gosta de fazer, ainda mais quando se trata de criar seus próprios brinquedos, seja escolhendo, montando, explorando ou até mesmo construindo.

Diante de todo o potencial que envolve o ato de brincar, pode-se inferir que por meio de atividades recreativas que utilizam esta prática, é possível conseguir ótimos resultados no desenvolvimento global das crianças. Neste sentido, os resultados apresentados a seguir reforçam esta realidade.

No decorrer desta Pesquisa Ação, constatamos que as atividades realizadas conseguiram causar um grande impacto no dia-a-dia dos alunos, pois, a partir do momento em que eles tiveram o primeiro contato com as brincadeiras e com os brinquedos populares, os mesmos começaram a solicitar aos outros professores que durante o intervalo para o lanche, brincassem das brincadeiras e com os brinquedos populares que lhes foram apresentados, os quais, não faziam parte de sua realidade escolar e pessoal.

Dessa forma, durante as atividades realizadas nas aulas de Educação Física, foi observado que as crianças costumavam seguir uma rotina diária (a hora do lanche, do recreio e o tempo reservado para o parque), cabendo-nos aqui, destacar o fato de que nesses horários as ações não eram concretizadas apenas com o seu real propósito, constatando dessa maneira que ambas as situações confluíam de forma direta e indireta na própria ação do brincar, e, principalmente diante do brinquedo simbólico criado por elas. Como por exemplo, no horário do lanche, onde nesse momento, a criança traz para a sua rotina diária, algumas possibilidades de brincadeiras por elas enxergadas nesse horário, seja até mesmo em um ato “involuntário”, como quando elas estão comendo biscoito recheado, e surge em sua imaginação a ideia de transformarem os biscoitos em rodinhas de carro, dando-lhes movimentos e sons.

Toda essa imaginação se estende ao uso de outros objetos como, caixas de achocolatados, tampinhas de garrafas pet, dentre outras, ocasionando a interação que se delineia com os demais colegas, despertando assim, outras ideias (brincadeiras) acerca do mesmo objeto, cuja troca de conhecimentos é estabelecida entre eles, os levando a inúmeras

possibilidades de criação do pensamento. Para Freire (1989), é no brinquedo simbólico que a fantasia flui na criança, através do pensar, no qual a criança reconhece e constrói a realidade mentalmente e sugere a utilização de jogos de construção, ou seja, é nesse momento que a criança busca reproduzir com materiais as coisas que elas imaginam.

Conforme Weiss (1997, p.20), apenas com o decorrer do tempo é que a criança começa a utilizar símbolos e regras em seus jogos. [...] aprende a denominar os objetos, redefinindo suas funções. É o momento em que segura um pedaço de madeira e o transforma em espada, cruz, vara de pesca etc.

Já no horário do parque, a diferença quanto ao uso dos brinquedos foi percebida em torno das várias possibilidades no ato de brincar com eles, pois em meio a tanta criatividade a criança imagina simultaneamente aquilo que ela deseja, aguçando sua curiosidade ao experimentar algo novo, instigando, desafiando, rompendo e superando seus medos, obstáculos e seus limites. A título de exemplificação, citamos a ação do brincar no escorrego, onde a criança não se contenta apenas em fazer o uso adequado desse brinquedo, pois lhe ocorre à necessidade de inventar algo novo, como pular da parte mais alta, descer correndo ao invés de escorregar, subir ao contrário, dentre outros.

No momento em que os brinquedos ganham outras funcionalidades, como movimentos, sons e/ou funções nos remetemos momentaneamente ao “cavalo de madeira, de pau” que na maioria das vezes é tão fantasiado pela criança, da mesma forma que o avião, a gangorra, o balanço. Essas “transformações” ocorrem de acordo com os desejos por elas internalizados, percebendo-se nesse momento, a junção do simbólico, do brinquedo e do brincar.

Logo, todos esses momentos (recreio, hora do lanche, hora do parque) são propícios e essenciais a toda e qualquer criança, pois representam o tempo de liberdade, no qual, a possibilita, construir e (re)criar tudo aquilo que lhe proporciona prazer e alegria, estando tudo isso ligado diretamente aos aspectos físicos, cognitivos e afetivos.

No que se refere ao jogo de construção, Freire (1997) destaca os procedimentos pedagógicos, apontando o comportamento do professor que deve estar voltado para observação de como a criança brinca, tendo como intuito extrair as informações necessárias acerca das brincadeiras realizadas. O autor aponta-nos ainda a explicação de Rocha (2007), para enfatizar que um dos maiores problemas que encontramos geralmente nas escolas, ainda é a concepção errônea que se propaga em relação à utilização do jogo e da sua real função

educacional no “campo de uma aprendizagem espontânea”, pois além de ser visto apenas como uma “simples” ação de brincar por brincar, ainda é apontado como algo sem sentido. Logo, Freire (2007, p.81) acentua que toda a capacidade de um sujeito “é construída na esfera da realização dos desejos, no mundo da imaginação, no jogo”.

Pensar em uma Educação Física nos dias atuais é levar em consideração uma prática mais dinâmica, crítica, educativa e recreativa, ou seja, uma educação física voltada para todos, a qual aponte para os valores que exceda uma prática tecnicista. A Educação Física elitista por se tratar de um ensino formal e técnico centrado em conteúdos que enfatizam o resultado, sem sinalizar de como estes, foram alcançados, direcionando assim, alguns profissionais para uma prática que recairá em um desempenho totalmente performático.

Quando nos remetemos à criatividade que as aulas de Educação Física pode nos proporcionar, percebemos o grande trunfo que se abre diante de nós, através de um leque de oportunidades, tornando as aulas mais atrativas e complementares com o uso dos temas transversais assinalando dessa maneira, a interdisciplinaridade.

A vasta riqueza que se delinea ao professor, traz a sua disposição conteúdos próprios da educação física que enaltece todo o componente curricular educacional. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's, 1997), documento oficial do Ministério da Educação, a Educação Física na escola deve ser constituída de três blocos: (Jogos, Ginásticas, Esportes e Lutas), (Atividades rítmicas e expressivas) e (Conhecimentos sobre o corpo). Sendo este componente integrado a proposta pedagógica da escola, de forma obrigatória na Educação Básica, conforme o Art. 26 da Lei de Diretrizes e Bases 9.394/96.

São os conteúdos desses blocos que possibilitam uma prática para todos sem que o “esporte de alto nível” seja a única e principal forma de propagação da educação física, já que dessa maneira a exclusão de muitos é inevitável. Assim corrobora Taffarel (1985, p. 14), quanto ao ensino da educação física:

O ensino da educação física baseado em princípios do esporte de alto nível tem como consequência a prática de poucos em detrimento da prática de todos.
Por outro lado, o ensino baseado em princípios educativos de um esporte para todos tem como consequência o envolvimento de muitos, favorecendo a motivação para a prática permanente e o desenvolvimento da criatividade.

Quando selecionamos uma determinada atividade para um grupo de alunos visando a sua criatividade e aprendizagem é necessário que conheçamos além da realidade da escola a realidade do próprio aluno já que esta poderá influenciar no resultado final, ou seja, em cima da construção dos brinquedos. Construir é algo altamente criativo, e, desperta no aluno um

encantamento extraordinário, isso porque existe uma curiosidade, uma imaginação sendo toda trabalhada envolta a expectativa do resultado final, ou seja, em cima daquilo que por ele foi construído.

Em atividades com crianças, na construção de objetos criados a partir de sucata, vivenciei experiências diversas, e apesar de se tratar de realidades específicas, sua essência é a mesma: ampliar o repertório de pesquisa recuperando o espaço lúdico, estimulando a construção com sucata como meio expressivo, valorizando o caráter lúdico e experimental através das brincadeiras. (WEISS, 1997, p. 96).

Com o avanço tecnológico, há tempos que nossos brinquedos, brincadeiras populares e jogos vêm perdendo espaço no contexto social e escolar. Esse é um momento que merece toda a nossa atenção, já que isso faz parte da realidade atual, e dessa maneira é necessário conhecê-la bem para utilizá-la da melhor maneira possível, principalmente no ambiente escolar.

De acordo com Weiss (1997, p.22),

vivemos em uma sociedade fragmentada, na qual coexistem passado, presente e futuro. Observamos brinquedos artesanais ao lado de outros semi-industrializados e até mesmo brinquedos eletrônicos altamente sofisticados. Entender cada uma dessas realidades dentro das suas possibilidades e limitações constitui um grande desafio.

Assim sendo, a tecnologia diante de sua velocidade desperta na sociedade uma necessidade muito alta de consumo desenfreada, pois além de direcionar o consumidor ao que há de melhor e mais avançado no mercado, seja em termos de objetos e/ou aparelhos eletrônicos, ainda os torna refém de uma condição de comportamento ora necessário ora supérfluo. Porém, não podemos dissociá-la das nossas vidas, principalmente nos dias atuais, uma vez que muito do que nos acontece ou nos envolve, depende da presença dela, o que também é bastante positivo.

Segundo, Zatz (2007, p.103): “Não poderia ser diferente quando se trata de jogos e brinquedos. O jogo de videogame e os jogos de computadores são uma evolução natural dos jogos tradicionais, tecnologicamente compatíveis com os dias atuais.”.

No entanto, com o avanço cada vez mais acelerado de um consumo avassalador, toda essa tecnologia pode trazer consequências severas que precisam ser observadas quando esta é direcionada a um público alvo, a saber: as crianças. A indústria tecnológica trabalha com um apelo de mídia e propaganda muito forte, altamente voltado para o público infantil, as quais na maioria das vezes induzem às crianças a conseguirem tal objeto através dos pais.

De acordo com Azevedo e Silva (2009, p. 333):

A falta percebida de pesquisas relacionadas aos JE's interfere no modo como pensamos e atuamos - pedagogicamente e/ou como cidadãos - com os mesmos, impossibilitando nossa intervenção esclarecida e crítica em seus processos de

concepção e consumo. De acordo com Amaral e Paula (2009, p. 333), “(...) sem uma educação para o lazer e para os jogos, (...) não haverá reflexão por parte de seus jogadores e estes continuarão como meros compradores aos olhos daqueles que produzem e divulgam os games [JE’s].” Os jogadores, se esclarecidos, consumiriam o que atendessem às suas necessidades como sujeitos críticos, o que traria mudanças à indústria dos JE’s na forma como concebem seus produtos.

É nesse momento que precisamos nos perguntar como e qual a ação pedagógica de todos esses brinquedos e jogos eletrônicos? É possível educar através dessa tecnologia que muitas vezes traz o isolamento infantil? E como eles atuam no desenvolvimento global de aprendizagem de uma criança que troca o futebol real com os amigos pelo futebol do jogo que está no celular, Playstation, no Xbox ou no computador?

Conforme, Azevedo e Silva:

Aqui estão agrupadas as principais críticas e preocupações relacionadas aos JE’s percebidas pelos educadores e pela sociedade em geral. Alguns desses pré-conceitos podem existir devido ao fato de que ainda não existem estudos que apontem respostas claras e decisivas a este fenômeno. Os principais apontados pelos artigos, são o estímulo e a dessensibilização à violência, os riscos provocados à saúde através da sua prática, e a diminuição da participação em atividades sociais por parte de seus jogadores. Outra questão são os valores que são veiculados nestes produtos (AZEVEDO E SILVA, 2009, p. 04).

Logo, respondendo aos questionamentos acima, do ponto de vista pedagógico muitos são os elementos envolvidos quando falamos em adquirir e compartilhar conhecimento através dos brinquedos eletrônicos e games, e esses possibilitam isso quando trabalham disciplinas como a matemática, a história, o meio ambiente, o inglês, e claro a Educação Física, através dos seus conteúdos como: a dança, os jogos, os esportes e etc.

Segundo Belloni (2001, p.9), a integração das novas tecnologias da informação e da comunicação (TIC), a saber: os JE’s (Jogos Eletrônicos) são “Ferramenta pedagógica rica e proveitosa para a melhoria e expansão do ensino.” Ao analisar as diversas características dos JE’s são perceptíveis às inúmeras possibilidades pedagógicas permeadas pelos conteúdos que norteiam os jogos eletrônicos, como bem aponta Belloni:

Os conteúdos presentes nos JE’s poderiam assim ser apropriados pedagogicamente pelos professores, que realizariam uma mediação entre os jogos e os alunos, abordando junto a estes diversos problemas e questões surgidos no ato de jogar. “Objeto de estudo complexo e multifacetado, exigindo abordagens criativas, críticas e interdisciplinares, sem esquecer que se trata de um ‘tema transversal’ de grande potencial aglutinador e mobilizador” (BELLONI, 2001, p.9).

Corroborando com os pensamentos do autor supracitado, Silva e Azevedo (2009, p. 6) aponta-nos um bom exemplo acerca disso:

[...] a utilização do jogo Sim City 4 na escola, utilizando-o para problematizar diversos conteúdos existentes em várias disciplinas. Ao se elaborar, construir, e administrar uma cidade e seus problemas, diversas questões poderiam ser abordadas. Num trabalho interdisciplinar, talvez o professor de Português analisaria o discurso midiático das publicações presentes nos jornais da cidade; o professor de Geografia destacaria os rios e o relevo onde a cidade está situada, auxiliando em sua criação; o professor de Biologia analisaria o impacto causado pelas indústrias nos níveis de poluição; o professor de Educação Física problematizaria as áreas de lazer na cidade, com seus parques, praças, e estádios de diversos esportes; e o professor de Matemática, como demonstrado no estudo de Mendes e Grando, (2000) poderia propor situações-problema junto aos jogadores, que analisariam os gráficos e tabelas presentes no jogo sobre a evolução econômica e demográfica da cidade.

O jogo “Sim City 4” é um jogo de computador de simulação e construção de uma cidade que possibilita não só a diversão e o prazer àqueles que o joga, mas também os direcionam a ter uma visão crítica a respeito de assuntos que envolvem política, ética e cidadania. O jogo em si, além de ser um conteúdo da Educação Física, também envolve outras disciplinas que trabalham diversos conteúdos através dessa simulação.

Assim sendo, nesse jogo diante de tanta troca de conhecimentos, ele pode preparar a criança e o adolescente para a vida, através de uma postura mais crítica, principalmente quando envolve uma visão política, já que a ação de construir uma cidade levantaria muitas indagações como, por exemplo, por que nesse jogo de computador eu consigo construir e administrar uma cidade utilizando e aplicando todos os recursos capitados dos impostos tornando minha cidade modelo, e os governantes reais da sociedade não conseguem?

Logo, quem utiliza esse jogo consegue criar uma cidade inteira, atendendo a todos os setores, tais como: saúde, segurança, educação, trabalho, lazer e etc... Percebemos dessa maneira, o quanto esse jogo é bem estruturado educacionalmente, no qual a criança ou adolescente que utiliza esse jogo para brincar, não somente brincam como também adquirem e estruturam novos conhecimentos. Portanto, esse tipo de jogo além de trabalhar a criatividade, tornam as crianças e adolescentes indivíduos mais críticos e participativos em relação a sua realidade enquanto cidadãos ativos na sociedade que estão inseridos.

Sendo assim, dando seguimentos aos questionamentos por nós aqui já levantados, acreditamos que é possível educar através da tecnologia, porém, faz-se necessário que instituição e professores estejam bem preparados para utilizar essa ferramenta como estratégias de ensino de forma adequada para que assim alcancem os seus objetivos educacionais já que pedagogicamente os jogos computadorizados são classificados como:

educativos, didáticos e de entretenimento. A partir disso, fica claro como e quanto é possível educar através desses jogos eletrônicos.

Na interação com os jogos eletrônicos, essas funções cognitivas são intensificadas a cada dia, o que permite às crianças, adolescentes e adultos a descoberta de novas formas de conhecimento, que hoje também ocorre por meio da simulação de novos mundos. [...] Os professores devem estar atentos para o surgimento desses novos caminhos, que emergem cotidianamente na vida dos alunos, interatores do processo de produção de construção de conhecimento e cultura (MOITA; SILVA e SOUSA 2007, p.68).

Quando confrontamos a prática e a utilização dos jogos eletrônicos/brinquedos eletrônicos, com os brinquedos e as brincadeiras populares, temos claramente uma maior preferência pela tecnologia, que é algo sedutor e que a cada dia se torna mais próxima da realidade simbólica do jogar/brincar de uma criança, principalmente quando ela está envolvida em um jogo. Já com os brinquedos e brincadeiras populares isso se torna mais difícil, porém, não o torna menos fascinante, pois nesse momento a criança utiliza a sua imaginação de forma total e criativa, tentando ao máximo chegar à realidade que lhe aproxima do desejável e que a torna mais ativa.

Logo, a busca pelo moderno é o que faz deixar de lado o ultrapassado, pois, é uma prática comum aos dias atuais, e tudo isso tem ligação direta com a vida social e econômica das famílias e de como elas estão sendo formadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término da pesquisa conclui-se que as crianças não mudam sua postura enquanto criança, pois elas continuam sendo criança, querendo brincar sim! Porém, precisam de estímulos, precisam ser provocadas, desafiadas. E em meio a tudo isso, elas interagiram e aprenderam com o simples ato de brincar que em meio a tanta tecnologia que nos cercam, existe várias formas e materiais bons de brincar, com os quais nos possibilitam muita diversão e alegria.

A ação educacional descrita neste estudo aponta-nos o quão gratificante e proveitoso pode ser uma mediação adequada pelo profissional de educação física, que busque o estímulo dos alunos de forma lúdica, convidando-os para um resgate aos brinquedos e brincadeiras populares, com ênfase no ato de brincar, cuja prática é responsável pelo desenvolvimento das habilidades sócio interacionais e cognitivas. A proposta que norteou essa Pesquisa Ação visou

uma educação lúdica, educação esta que se faz urgente em ser implantada nas escolas, pois é por meio do brincar que a criança irá ampliar o seu desenvolvimento emocional, cognitiva e social. É no âmbito escolar que a experiência da brincadeira se faz fundamental, pois a educação não se concretiza apenas na sala de aula, mas também no momento de recreação, na hora do lanche (recreio) e na hora do “parquinho”.

Contudo, é notável o quanto a tecnologia imobiliza a criança em suas etapas de desenvolvimento, pois ao invés de estarem correndo, pulando, saltando, gritando, rindo, chorando, enfrentando medos, vencendo limites e superando obstáculos, elas permanecem presas a alguns eletrônicos, o que acaba por provocar na(s) criança(s) uma inatividade.

Com isso, resta não somente a escola, mas, também aos professores, com empenho promove e possibilita que as nossas crianças possam usufruir de uma prática tão importante como aqui é o ato de brincar, de jogar, de criar um brinquedo e assim por diante deixar com que sua criatividade seja sua principal brincadeira. Assim sendo, nossa proposta trouxe uma ressalva ao resgate de brinquedos, brincadeiras e jogos, visando à vivência e a interação de crianças junto aos pais, descobrindo ainda por intermédio desse estudo, os vários outros tipos de brinquedos e brincadeiras populares de outras épocas que fizeram parte da vida e infância de seus, pais, parentes e vizinhos.

Dessa maneira, acreditamos que além de possibilitarmos a interação entre outras gerações, contribuímos no processo de desenvolvimento das crianças, promovendo uma prática escolar que aponta para a importância das brincadeiras e brinquedos populares, incentivando a criatividade e o convívio social, objetivando dessa maneira, uma aprendizagem mais lúdica, possibilitando uma vivência com aquisição e ampliação de construção de conhecimentos.

Dessa forma, concluímos que a criatividade nas aulas de educação física é de suma importância, pois a criança interage mais em aulas dinâmicas, nas quais, a sua imaginação é ativada rumo ao desconhecido, portanto, todo brinquedo e a própria ação de brincar se torna atrativo de acordo como é apresentado e trabalhado para as crianças. Geralmente, normas e regras costumam ser tediosas e acabam por limitar a imaginação da criança.

Ao finalizarmos todas as atividades propostas, pudemos perceber a ansiedade, a euforia e curiosidade dos nossos alunos, o que circundou cada etapa da nova vivência que lhes foram propostas, através de brinquedos e brincadeiras populares. Logo, cabe ao profissional de educação física promover a atratividade necessária em sua prática educativa, para assim,

envolver e trazer nossas crianças ao mundo lúdico de forma satisfatória e prazerosa, oportunizando uma prática que use a liberdade e a criatividade tanto na produção de conhecimentos por eles construídos quanto ao mesmo tempo adquirido.

Conforme Taffarel (1985, p.16) a criatividade nas aulas de Educação Física devem apresentar métodos que despertem a criatividade dos alunos, tendo como objetivos da criatividade, os seguintes métodos: métodos das perguntas operacionalizadas; método da análise, método da análise-síntese; método *brainstorming* (tempestade de ideias); método *checklist* (lista de checagem).

Logo, a autora aponta estes métodos como sendo a motivação para a realização das aulas, oportunizando “que os alunos assumam um papel ativo no processo ensino-aprendizagem, criando, imaginando, criticando, decidindo,” dando ênfase assim, “ao pensamento que conduza à solução criativa de problemas e à autonomia.”

ABSTRACT

This study aimed to rescue the importance of toys and games popular in the lives of children born in the technological age. Specifically, it was intended with this: Encourage a playful manner the act of playing so that children can know and experience the games and toys used by their parents, family and friends; Wake in children who were born in an era where technological advancement is done growing, interest in building their own toys and games; Show children that toys and popular games can be as or more fun that technological toys. This is a search action bibliographic support whose data were obtained through a questionnaire with students from 1st to 5th grade, aged 6 to 10 years of elementary school, the College Educational Living space - ECE located in the city of Campina Grande - PB. Understanding the act of playing as a resource capable of promoting socio-interactional and cognitive abilities of the child, the results of the actions developed pointed to as ways to work the importance of toys and games popular in physical education classes. Thus, we conclude that creativity in physical education classes is very important because children interact more dynamic classes, in which, your imagination is turned into the unknown, so all toy and the effects of play becomes attractive according as it is presented and worked for children. Thus, it is the physical education professional promote the attractiveness necessary in their educational practice, providing opportunities in their daily lives too, freedom and creativity both in production and in the construction of knowledge.

KEYWORDS: Toys and popular games. Technological toys. Child development.

REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, A. V.; SILVA S. P. A. **“Press start”**: possibilidades educativas dos jogos eletrônicos. In.: Anais do XVI Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e III Congresso Internacional de Ciências do Esporte Salvador – Bahia – Brasil 20 a 25 de setembro de 2009.
- BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação**. Campinas: Autores Associados, 2001.
- BORBA, Â. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BRASIL, MEC/SEB **Ensino fundamental de nove anos**: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/organização. Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Rangel, Aricélia Ribeiro do Nascimento – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006.
- BREGOLATO, R. A. **Cultura corporal do jogo**. São Paulo: Ícone,. (Coleção Educação física escolar: no princípio de totalidade e na concepção histórico-crítica social; v. 4, 2007.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Educação física / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 96p. 1997.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)**: Educação Física. Brasília: MEC, 1998.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, (Coleção Magistério 2º grau – série formação do professor), 1992.
- ELLIOTT, J. La investigación-acción en educación. 3. ed. Madrid: Morata, 1997.
- FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro**: Teoria e Prática da Educação Física. São Paulo, SP: Scipione, 1997.
- _____. **Educação de corpo inteiro**: Teoria e Prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1989.
- _____. **Jogo, corpo e escola**. Brasília: Universidade de Brasília, 2007.
- FRIEDMAN, A. **Crianças brincam menos e ficam dependentes da tecnologia**. Jornal O Estado de São Paulo, 2011.
- FROEBEL, F. **O Pedagogo dos Jardins-de-infância**, Alessandra Arce, Editora Vozes, p. 54-55.1912.
- FROEBEL, F. **The education of man**. Trad. Hailmann, W.N. Nova York: D. Appleton, 1887.
- GONZÁLEZ, F. J. FENSTERSEIFER, P. E. (orgs.). **Dicionário crítico de educação física**. Ijuí: Editora Unijuí, p. 144-150, 2008.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KISHIMOTO, T. M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

KRAMER, S. **As crianças de 0 a 6 anos nas políticas educacionais no Brasil: educação infantil e/é fundamental**. Educação & Sociedade, Campinas, v.27, n.96, 2006.

LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 6. ed. São Paulo: Ed. USP, p. 119-142, 1998.

MACHADO, J. L. de A. **Brinquedos ou Computadores?** 2007.
Disponível em:<http://hdibrasil.com.br/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=543>.
Acesso em: 14/04/2016.

MACHADO, M. M. **O brinquedo-sucata e a criança**. Edições Loyola, 2003.

MACIEIRA, J. de A.; CUNHA, F. J. de P. C.; XAVIER NETO, L. P. (Org.). Livro didático público: Educação Física. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2012.

MENDES, R. M.; GRANDO, R. C. **As potencialidades pedagógicas do jogo computacional simcity 4 para a apropriação/mobilização de conceitos matemáticos**. Anped, 29, Anais... Caxambu: Anped, 2006. Disponível em:<<http://www.anped.org.br/reunioes/29ra/29portal.htm>>. Acesso dia 19/06/2016

MOITA, F. M. G. da S. C. (Org.) ; SILVA, E. M. (Org.); SOUSA, R. P. (Org.) . **Jogos eletrônicos: construindo novas trilhas**. 1. ed. João Pessoa: EDUEP, 2007.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

_____. **A psicologia da inteligência**. Lisboa: Editora Fundo de Cultura S/A, 1969.

_____. **A formação do símbolo na criança - imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

POSTMAN N. **O desaparecimento da infância**. Tradução: Suzana M. de Alencar Carvalho e José Laurentino de Melo. Rio de Janeiro: Graphia, 2012.

ROCHA, M. S. P. de M. L. da. **O ensino da psicologia e a educação infantil: a nova política pública para a educação infantil e o ensino fundamental e suas possíveis repercussões para o desenvolvimento psicológico infantil**. ETD – Educação Temática Digital, Campinas, v. 8, n. 2, p. 266-277, 2007.

- SCOTTINI, A. **Dicionário Escolar da Língua Portuguesa**. Blumenau-SC: Todo livro Editora, 2009. pág. 338.
- TAFFAREL, C. N. Z. Criatividade nas aulas de educação física. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1985.
- VERÍSSIMO, L. F. **A bola**. Para gostar de ler. Volume 22 - Histórias de amor - Ática, 1999. Disponível em: <<http://urlm.com.br/www.olhoscriticos.com.br>>. Acesso em: 10 de jun 2016.
- VYGOSTKY, L. S. **A formação social da mente**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- _____. **A formação social da mente**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- _____. Thinking and speech. In: The collected works of L.S. Vygotsky: Vol II. **Problems of general Psychology**. (N. Minick, Trans.). New York: Plenum Press, 1978.
- WEISS, L. **Brinquedos & Engenhocas**; Atividades lúdicas com sucata. Série Pensamento e Ação no Magistério. 8 Ed: Araraquara – SP: Scipione, 1997.
- _____. **Brinquedos & Engenhocas (atividades lúdicas com sucata)**. 2. Ed. São Paulo: Scipione, 1992.
- THIOLLENT, M. Metodologia da pesquisa-ação. São Paulo: Cortez, 2008.
- ZATZ, S.; ZATZ, A.; HALABAN, S. **Brinca Comigo!**: Tudo sobre o brincar e os brinquedos. São Paulo: Marco Zero, 2007.