

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
Curso de Pedagogia

Jose Lucas Dantas de Queiroz

**O BRINCAR, E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS
NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Delmiro Gouveia- AL
2019

JOSE LUCAS DANTAS DE QUEIROZ

O BRINCAR, E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS
NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para a obtenção da graduação no curso de licenciatura em pedagogia da universidade federal de alagoas – campus do sertão, em Delmiro Gouveia.

Orientadora: prof.^a. Dr.^a. Lilian Kelly de Almeida Figueiredo Voss

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca do Campus Sertão
Sede Delmiro Gouveia

Bibliotecária responsável: Renata Oliveira de Souza - CRB-4/2209

Q3o Queiroz, José Lucas Dantas de

O brincar e as tecnologias digitais na educação infantil / José Lucas Dantas de Queiroz. – 2019.
56 f.

Orientação: Profa. Dra. Lilian Kelly de Almeida Figueiredo Voss
Monografia (Pedagogia) – Universidade Federal de Alagoas.
Curso de Pedagogia. Delmiro Gouveia, 2019.

1. Educação infantil. 2. Brincadeiras. 3. Tecnologias da Informação e Comunicação – TICs. 4. Influência. 5. Ensino e aprendizagem. I. Título.

CDU: 373.3

O brincar, e as tecnologias digitais Na Educação Infantil

Monografia apresentada como requisito para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia pela Universidade Federal de Alagoas/Campus do Sertão e aprovado em 22 de maio de 2019.

Orientadora:



Prof.^a Dr.^a. Lillian Kelly de Almeida Figueiredo Voss – UFAL/Sertão

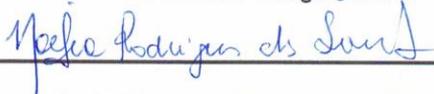
Banca examinadora:



Prof.^a Dr.^a. Lillian Kelly de Almeida Figueiredo Voss – UFAL/Sertão



Prof. Dr. Rodrigo Pereira – UFAL/Sertão



Prof.^a. Msc. Noelia dos Santos Rodrigues – UFAL/Sertão

DEDICATORIA

Dedico este trabalho a minha avó em memória, por ser essencial em minha vida, autora de meu destino, aos meus pais e meus irmãos em especial a minha mãe que foi meu porto seguro perante as dificuldades da vida.

Ao curso de pedagogia da Ufal, e as pessoas com que eu convivi nesse espaço ao longo desses anos. A experiência de uma produção compartilhada na comunhão com amigos nesses espaços foram a melhor experiência da minha formação acadêmica. Em especial ao quarteto que estivemos juntos durante os anos de luta, sempre ajudando um ao outro.

Dedico esse trabalho a cada um que contribuiu em minha trajetória, direto ou indiretamente a minha irmã crislania que sempre esteve me incentivando a não desistir dos meus sonhos.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, por ter me dado força para seguir firme em busca dos meus objetivos em busca de conhecimento, e que sempre me proporcionou coisas maravilhosas durante todo o curso e por ter me dado coragem para enfrentar as dificuldades e não me deixar levar por críticas.

A minha família pelo companheirismo, pelos apoios por suportarem meus dias de raiva e estresse durante o curso, aos meus colegas de turma, uns meios distantes, outros mais próximos mais sempre ali ajudando, em especial a minha mãe por sempre ter movido montanhas para me dá o melhor sempre me incentivando a nunca desistir dos meus sonhos

. Á minha orientadora, a professora Lilian Kelly de Almeida Figueiredo Voss, pela oportunidade de ter disponibilizado seu tempo e seus conhecimentos para a elaboração do meu TCC. E, aos meus professores de graduação que contribuíram para minha formação.

“Brincar com criança não é perder tempo, e sim ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”.

Carlos Drummond de Andrade

Resumo

A presente pesquisa teve como finalidade analisar a influência da tecnologia digital no brincar das crianças na Educação Infantil. Para tanto, este estudo foi pautado em uma pesquisa qualitativa, de cunho exploratório, cujas informações foram obtidas por meio de pesquisa de campo. Do mesmo modo, serviu para efetuar um breve histórico acerca de como o lúdico passou a fazer parte do contexto escolar infantil e acerca das tecnologias digitais, bem como sobre sua influência no brincar e nos brinquedos utilizados pelas crianças na atualidade. Pelo estudo bibliográfico, também se fez um apanhado de informações a respeito da formação dos professores da Educação Infantil, procurando averiguar se estes estão preparados para atender a esses alunos, que estão cada vez mais evoluídos tecnologicamente. Ademais, evidenciaram-se os cuidados que os pais devem ter em relação às diversas tecnologias digitais acessíveis a seus filhos, com enfoque especial à televisão e sua programação. No que concerne à pesquisa de campo, efetuada por meio de observação, entrevistas e questionários, foram entrevistados profissionais e pais de uma escola de Educação Infantil, essa escola é da rede pública, com o intuito de se obterem dados e opiniões relevantes acerca da realidade vivenciada pela comunidade escolar pesquisada, comparando-os ao referencial teórico, acessado por meio da bibliografia consultada. A partir das informações adquiridas, concluímos que ainda existe a necessidade de nas escolas incluírem, de maneira prática e eficaz, as tecnologias em seus currículos. Além disso, verificou-se que é preciso fazer uma reflexão sobre a influência das tecnologias no desenvolvimento infantil, procurando resgatar, de maneira saudável, as brincadeiras antigas, mas não menos importantes, que primam pelo contato interpessoal, pelo movimento, pela socialização, pelos jogos cooperativos, entre outras características colaborativas. Isso se deve ao fato de que o brincar, principalmente nesses moldes, ainda é uma das principais atividades para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, como um todo.

Palavras-chaves: Brincar, Tecnologias e Educação Infantil.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RECNEI – Referencial curricular nacional para educação infantil

MEC – Ministério da educação

SUMARIO

INTODUCAO.....	10
CAPITULO I – O BRINCAR NO UNIVERSO INFANTIL.....	13
1.1. Breve histórico sobre a infância	13
1.2. O brincar: uma atividade tipicamente infantil.....	16
1.3. As contribuições do brincar para o desenvolvimento da criança.....	18
CAPITULO II – A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NA INFÂNCIA; DESENVOLVIMENTO OU AMEAÇA	24
2.1. O impacto das tecnologias no desenvolvimento social da criança	24
2.2. A influência da tecnologia na saúde física e mental da criança.....	26
2.3. O papel da tecnologia no aprendizado da criança	29
CAPITULO III - APRESENTAÇÕES, ANALISE E DISCUSÃO DOS DADOS DA PESQUISA.....	33
3.1 Apresentação dos dados coletados com o grupo 1.....	34
3.2 Apresentação dos dados coletados com o Grupo 2.....	36
RESPOSTAS COLETADAS NA ESNTREVISTA.....	40
RESPOSTAS DOS PROFESSORES.....	40
RESPOSTAS DOS PAIS RESPONSAVEIS.....	43
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
REFERENCIAS.....	47
ANEXOS	50
ANEXO 1 - termo de consentimento livre e esclarecimento para professores participantes.....	51
ANEXO 2 – Termo de consentimento livre e esclarecimento para pais participantes.....	53
ANEXO 3 - Questionário aplicado aos professores participantes da pesquisa	54
ANEXO 4 – Questionário aplicado aos pais participantes da pesquisa	56

Introdução

A educação vive um cenário de constante reflexão. Professores, pesquisadores, estudantes buscam cada vez mais compreender a respeito do espaço e o tempo da criança na escola. Diante disso, podemos perceber que a caminhada é longa para o desenvolvimento de uma educação de qualidade, principalmente, no que diz respeito a educação infantil, ou seja, a infância. Para tanto, é relevante propor uma reflexão sobre a infância. O brincar e o uso de tecnologias, para que, aos poucos, professores e os demais profissionais da educação infantil venham a perceber que tais elementos possam ser inseridos no dia-a-dia da criança sem que estes sejam sempre da mesma forma, inclusive explorando as diferentes tecnologias existentes para que desde pequenos as crianças não sejam apenas espectadores das mídias e tecnologias, mais que possam manusear e utilizar tais elementos.

Desde o ano de 2009, o Brasil por meio do Ministério da Educação, tem pensado e previsto em lei o uso de tecnologias nas atividades pedagógicas das instituições de educação infantil onde consta que: As práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da educação infantil devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeiras e garantir experiências que: possibilitem a utilização de gravadores, projetores, computadores, máquinas fotográficas, e outros recursos tecnológicos e midiáticos

Estas diretrizes apontam as normas que, obrigatoriamente, devem guiar o planejamento curricular e o trabalho nas escolas de educação infantil, para tanto, este trabalho precisa ser conhecido por todos os profissionais da educação infantil.

Diante disso, a presente pesquisa surgiu a partir de reflexões quanto ao uso de tecnologias na educação infantil, reconhecendo o papel fundamental da brincadeira na infância. Disso, evidenciou-se que algumas escolas infantis estão em déficit da própria compreensão do que são essas tecnologias, bem como, as várias maneiras que podem ser utilizadas na educação infantil. Alguns elementos são observados no cotidiano que enquanto profissional da educação percebe no trabalho com as crianças da educação infantil.

A cada dia que passa, é mais comum o uso de tecnologias digitais pelas crianças, que iniciam cada vez mais cedo a utilização desses recursos. Um dos

aparelhos de tecnologias mais comuns é a televisão, presente nos lares e, também, nas escolas.

Ao observar as crianças brincando, percebe-se que os brinquedos atuais, que estão cada vez mais modernos e atrativos, vêm tomando o espaço dos antigos, deixando as crianças dominadas por eles. O que preocupa é que os pequenos entram no mundo imaginário e virtual sem muito contato físico com amigos e colegas. Deixam de lado o interesse em produzir seus próprios brinquedos e aprender o conteúdo proposto pelo professor.

Quando uma criança vê um brinquedo, de imediato é tocada pela sua proposta. Afinal, o brinquedo exerce múltiplas funções: estimula a inteligência, faz com que a criança use sua imaginação, se concentre mais, encare desafios e seja motivada. Daí a importância da escolha dos brinquedos e da organização do tempo e espaço dedicado ao lúdico pelos adultos, sejam eles pais ou professores.

Nesse contexto, não devemos nunca esquecer, embora a tecnologia esteja presente na sociedade atual, o uso dos brinquedos e brincadeiras tradicionais pelas crianças não deve ser abandonado, pois o ato de brincar propicia à criança classificar, ordenar, estruturar e resolver pequenos conflitos entre elas. Além disso, sabemos que, enquanto brinca, a criança está inventando e desenvolvendo, inclusive o pensamento crítico em relação a si e ao que lhe rodeia.

No entanto, nota-se que, atualmente, as crianças passaram a adotar novos hábitos, até mesmo para brincar. Tais mudanças ocorreram em virtude das transformações ocorridas na sociedade, e também em função da evolução e abrangência maciça das tecnologias, principalmente a televisão e a internet.

Na atual configuração social, o avanço tecnológico vem provocando profundas mudanças nas relações humanas. Essa mesma influência tem ocorrido principalmente na infância, em que cada vez mais as brincadeiras têm sofrido modificações. Observa-se que cada vez mais o contato das crianças com jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, tais como: videogames, computadores, tablets televisores e brinquedos eletrônicos. Essas transformações tecnológicas na sociedade têm afetado de modo particular a criança e seu modo de brincar. Isso porque mudou também a concepção de infância, noção historicamente construída, e que, conseqüentemente, vem transformando mais ainda.

Com isso, ao longo dos séculos, a criança vem assumindo diferentes papéis, de acordo com a época e a sociedade em que está inserida. Do exposto, está monografia objetiva analisar a influência das tecnologias nas brincadeiras infantis.

O primeiro capítulo desta investigação busca abordar a questão do brincar no universo infantil. Assim, é apresentado um breve histórico sobre a infância, utilizando-se da obra do Philippe Aries. Em seguida, o brincar é destacado como uma atividade tipicamente infantil, apresentando o conceito e a história do lúdico. Na última seção deste capítulo é evidenciada as contribuições do brincar para desenvolvimento infantil.

O segundo capítulo desse trabalho adenta a influência da tecnologia na infância; seus desenvolvimentos e suas ameaças. Assim logo em seguida e apresentado o impacto da tecnologia no desenvolvimento social utilizando as obras de (Previtale, 2005 entre outros,) mais adiante destacamos sobre a influência da tecnologia, apresentando a parte que as crianças substituem as brincadeiras clássicas por jogos eletrônicos. E na última seção do capítulo entramos com o papel da tecnologia como brincadeira.

No terceiro capítulo apresentamos um breve procedimento de uma pesquisa de campo em busca de um esclarecimento perante a realidade do que estamos vendo hoje em dia referente as brincadeiras de antes e de como estão hoje devidos o avanço tecnológico, a observação foi feita durante o período de estágio, que foi onde conheci a realidade de muitos através da pesquisa feita e da observação.

A pesquisa é importante porque pode servir para abrir os olhos dessa sociedade que além de se deixar manipular pelos aparelhos tecnológicos ainda levam suas crianças para o mesmo caminho, sem perceber eles que estão de alguma forma influenciando sua crianças a fazerem cenas impropria por falta de acompanhamento naquilo que as mesmas estão vendo, a pesquisa pode servir para ajudar aos pais a terem controle sobre, e estimular atenção e controle de tempo que a criança pode ficar sobre uso de um aparelho.

CAPÍTULO I O BRINCAR NO UNIVERSO INFANTIL

O presente capítulo traz uma discussão acerca do brincar como atividade inserida no cotidiano das crianças. Em um primeiro momento, buscou-se fazer um breve apanhado histórico sobre as diferentes concepções de infância no decorrer dos tempos até os dias atuais. Seguindo nessa empreitada de compreender melhor esse momento da vida e suas características, empenhou-se em investigar o ato de brincar e a sua importância no desenvolvimento infantil.

1.1. Breve histórico sobre a infância

A infância é uma fase da vida que possui muitas particularidades. É possível encontrar ao longo da história que as especificidades infantis nem sempre foram consideradas, as crianças por muitos séculos eram tratadas como adultos em miniatura. Buscando entender melhor essa questão, esta seção apresenta um breve histórico acerca da infância com base na obra do francês Aries, (2014).

Segundo Aries (2014, p. 17), “até por volta do século XII, a arte medieval desconhecia a infância ou não tentava representá-la”. Era difícil pensar a existência da infância na sociedade medieval. A criança era um ser misterioso sem humanidade, sem conceito social. No século XI, por exemplo, as crianças eram consideradas como adultos em miniatura.

Aries (2014, p. 17) afirma: “apenas seu tamanho os distingue dos adultos”. As crianças eram desenhadas em escala menor, com músculos e feições de adultos. Até o fim do século XIII não existia característica específicas para a criança e sim homens de tamanho reduzido.

Neste período, a identidade da criança era definida pela falta do sentimento de infância, o que não quer dizer que não havia afeto pelas mesmas ou que eram desprezadas, mas que havia um desconhecimento das características infantis, não se diferenciava a criança do adulto. Por volta do século XIII, surgiram alguns modelos de recursos tecnológicos um pouco mais próximos ao sentimento moderno. O primeiro modelo de criança que surgiu foi o de anjo.

De acordo com Aries (2014), esse modelo era representado sob o aspecto de um rapaz muito jovem, adolescente. O autor destaca que a idade nesta época “era a idade das crianças mais ou menos grandes, que eram educadas para ajudar na missa [...] espécie de seminarista”. O menino, mesmo já grande, era desenhado pelos artistas com ênfase nos traços arredondados, graciosos e femininos (ARIES,2014, p.18)

O segundo modelo de criança foi o ancestral de todas as crianças pequenas da história da arte: representado pelo Menino Jesus ou Nossa Senhora, como menina. No início desse período Jesus era como as outras crianças, uma miniatura do adulto. É importante destacar que foi “Com a maternidade da Virgem, que a tenra infância ingressou no mundo das representações” (ARIÈS, 2014, p.19).

Esse mundo de representações é a forma que os artistas representavam a criança através da pintura. O sentimento elevado da delicada infância permaneceu limitado ao Menino Jesus até o século XIV. O terceiro modelo, segundo Aries (2014), surgiu na fase gótica: a criança nua. O Menino Jesus na maioria das vezes aparecia enrolado, só se desnudou no final da Idade Média. Aries (2014, p. 20) menciona que

Segundo Jardim (2003), no século XV apareceram dois modelos de representação de infância. O *pauto* e o retrato. No *pauto*, a criança nua é representada nas esculturas, tornando-se, mais tarde, uma nudez decorativa, “a infância era apenas uma fase sem importância, que não fazia sentido fixar na lembrança” (ARIÈS, 2014, p. 21). Já no retrato, a criança morta era representada não em seu próprio túmulo, nem no de seus pais, mas sim no túmulo de seus professores. Nesse período, surgiram retratos de crianças mortas, marcando, portanto, um momento importante na história dos sentimentos.

Segundo Aries (2014, p. 22), no século XVII “as pessoas não se podiam apegar muito a algo que era considerado uma perda eventual”. As crianças morriam em grande número e aquelas que sobreviviam confundiam-se rapidamente com os adultos.

A mortalidade infantil era considerada natural e, talvez, pelo grande número de mortes, acreditava-se que a criança pequena não tinha alma. Jardim (2003, p.15) destaca que o retrato “prova que essa criança não era mais tão geralmente considerada como perda inevitável”. Assim, teve-se o conhecimento que a alma da criança era imortal.

No século XVII, iniciou-se um novo acontecimento existencial da infância. A infância tornou-se o centro de interesse educativo dos adultos. Por meio dos retratos de família que se organizam ao redor da criança a infância ganhou um lugar privilegiado na arte (JARDIM, 2003). Segundo Aries (2014), as cenas de família não descrevem exclusivamente a infância, mas as crianças eram, muitas vezes, protagonistas para os artistas.

Isso nos sugere duas ideias: primeiro, a de que na vida cotidiana as crianças estavam misturadas com os adultos, e toda reunião para o trabalho, o passeio ou o jogo reunia crianças e adultos; segundo, a ideia de que os pintores gostavam especialmente de representar a criança por sua graça ou por seu pitoresco. [...] E se compraziam em sublinhar a presença da criança dentro do grupo ou da multidão (ARIÈS, 2014, p. 21).

Mais para trás a 10 anos atrás, nos tempos passados os adultos não procuravam outra maneira de manter as crianças entretidas elas permitiam que as crianças fizessem parte do seu dia-a-dia independente de qual fosse seu compromisso as crianças estavam sempre ali juntas com os adultos.

O século XVIII foi marcado como uma época incomumente iluminada, um marco do surgimento de uma nova concepção de infância. O conceito de infância se destaca pelo novo valor do amor familiar. A criança passou para os cuidados e controle da família e, em seguida, para a escola (JARDIM, 2003).

De acordo com Lima (2013), no século XIX, criou-se um novo conceito de infância através de observações sobre a criança pequena. A partir disso, o adulto passou a preocupar-se com a criança, pois a mesma passou a ser vista como um ser dependente e fraco, necessitando de contínua proteção.

Jardim (2003, p. 28) ressalta que compreender a criança na contemporaneidade é “pensar a criança como devir é, portanto, vê-la dispor de um saber o qual ela mesma ajuda a fabricar e que deve ser reconhecido nas suas experiências cotidianas, onde se subjetiva e encontra no seu brincar um campo para sua constituição”.

O brincar tem como objetivo passar para as crianças uma forma de comunicação e por meio desse ato que ela pode reproduzir o seu cotidiano o ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança pois facilita a construção de reflexão da autonomia da criatividade.

A criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. É profundamente marcada pelo meio social em que se desenvolve, mas também a marca. A criança tem na família, biológica ou não, um ponto de referência fundamental, apesar da multiplicidade de interações sociais que estabelece com outras instituições sociais (BRASIL, 2001, p. 21).

Vamos percebendo, que a família, como a reconhecemos hoje, não se apresentam mais como, pai e mãe. Ela se transformou ao longo da história do homem e passa no decorrer de sua existência a buscar ajuda no que diz respeito à educação e cuidados para com seu filho, vimos que muitas dessas famílias vivem em padrões fora de alguns valores como a moral e a ética, imprescindíveis a formação humana...

As crianças da atualidade são ativas e críticas, preparadas para lidar com uma imensa quantidade de informações. Na educação, desde cedo, demonstram uma postura ativa e seus questionamentos são contínuos em sala de aula. Dessa maneira, elas não se veem satisfeitas em ser meras espectadoras sociais e cumpridoras de ordens (HAETINGER, 2006).

Nota-se que a brincadeira é uma manifestação cultural, social e histórica, que faz parte da vida das pessoas, e que na nossa cultura está muito vinculada ao mundo da criança. Quando a criança brinca constrói um universo próprio, mas o certo é que este universo tanto reflete quanto refrata o contexto no qual ela convive.

1.2 O brincar: uma atividade tipicamente infantil

Segundo Dantas (2013), o brincar e o jogar são dois termos diferentes: “brincar é anterior a jogar, conduta social que supõe regras. Brincar é forma mais livre e individual, que designa as formas mais primitivas de exercício funcional, como a falação” (p. 111). A autora ressalta que o lúdico abrange os dois termos brincar/jogar, ou seja, atividade individual/livre e atividade coletiva/regrada. Portanto, o termo ludicidade engloba os dois conceitos: brincar e jogar – uma ação prazerosa presente nos dois termos. A palavra lúdica vem de origem latina “*ludus*” que significa tanto brincar quanto jogar (JARDIM, 2003).

A ludicidade é uma temática que tem ganhado espaço nos mais diferentes setores da sociedade, as “atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano e, em especial, da vida da criança” (SANTOS, 2008, p. 57). Porém, nos séculos passados as atividades lúdicas tinham um olhar sem importância, recebendo uma conotação de menor valor. Somente a partir dos anos de 1950 é que tais atividades passaram a ser valorizadas. Essa mudança ocorreu devido aos avanços dos estudos da psicologia sobre a criança, colocando, assim, o lúdico em destaque (SANTOS, 2008).

O lúdico manifesta valores essenciais para toda a etapa da vida humana, ou seja, todos os indivíduos têm uma cultura lúdica, que é “[...] um conjunto vivo, diversificado conforme os indivíduos e os grupos, em função dos hábitos lúdicos [...]” (BROUGÈRE, 2013, p. 25). A cultura lúdica é fornecida pelas pessoas e se constrói a todo o momento por meio das brincadeiras. Além disso, Brougère (2013) relata que a cultura lúdica se diferencia conforme o meio social e o sexo da criança.

Segundo Sebastiane (2003, p.119), “a brincadeira é para a criança como um espaço de investigação e de construção de conhecimento sobre si mesma e sobre o mundo” (FERREIRA, 2001, p. 109), encontra-se a seguinte definição para a brincadeira: “ato ou efeito de brincar entendimento, passatempo, divertimento”. Entretanto, o brincar não se restringe apenas ao divertir-se e também não se reduz a um simples passatempo.

Considerando Dantas (2013) e Ortiz e Carvalho (2012). A criança começa a brincar desde muito cedo. O bebê exercita suas possibilidades motoras, brinca de emitir sons, de se olhar. Dessa forma, quando ainda bebe o brincar se inicia com os próprios sentidos, num crescente jogo de descobertas, que despertam o desenvolvimento de habilidades e construções de significados”.

No primeiro momento a criança brinca com a pessoa que ocupa a sua atenção para, mais tarde, brincar com seu próprio corpo. Assim, o bebê dedica-se em distinguir as diferentes partes de seu corpo, saber o que é dele, o que é do outro e, aos poucos, descobre os objetos a sua volta, numa frequente conquista do mundo. “Tudo é novidade para um bebê que está vendo e percebendo o mundo pela primeira vez, portanto, se lhe for permitido, vai se inserir e conquistar o mundo com sua curiosidade” (ORTIZ; CARVALHO, 2012, p. 104). À medida que a criança cresce as brincadeiras vão ganhando um aspecto mais socializador, com o qual as crianças aprendem a lidar com o outro, a compartilhar e a dividir tarefas (CRAIDY; KAERCHER, 2001).

A criança procura assim conhecer o mundo e conhecer-se a si mesma. Por outro lado, através da brincadeira, a criança tem oportunidade de simular situações e conflitos da sua vida familiar e social, o que lhe permite a expressão das suas emoções.

1.3. As contribuições do brincar para o desenvolvimento da criança

A criança de zero a seis anos apresenta uma necessidade muito grande de brincar e, é certo, a brincadeira provoca interesse na criança e a envolve de forma completa, pois tudo aquilo que é divertido torna-se mais interessante para a mesma. Portanto, a criança vivencia a brincadeira de corpo inteiro e, a partir dessa atividade, pode aprender muitas coisas (BRASIL, 2001).

Brincando, a criança desenvolve situação de interação social, “porque, brincando, a criança desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver, respeitando o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo” (CUNHA, 1994).

Proporcionar a interação significa conceituar que as diferentes formas de sentir, expressar e comunicar a realidade pelas crianças têm consequência em respostas variadas, que são trocadas entre elas e que garantem parte significativa de suas aprendizagens. A interação cria uma posição de ajuda, na qual as crianças desenvolvem seu processo de aprendizagem (BRASIL, 2001). A esse respeito, Fortuna (2011, p. 9) afirma que:

A brincadeira é tão importante para o desenvolvimento humano que até mesmo quando ocorrem brigas ela contribui para o crescimento e a aprendizagem. Negociar perspectivas, convencer o opositor, conquistar adesões para uma causa, ceder, abrir mão, lutar por um ponto de vista – tudo isso ensina a viver.

O brincar é uma das atividades mais importante para o desenvolvimento da identidade. Que até mesmo quando ocorrem brigas elas contribuem para o crescimento e ajuda a negociar perspectivas, convencer o opositor, conquistar adesões para uma causa, ceder abrir mão, lutar por um ponto de vista tudo isso ensina a viver.

Para Cunha (1994), brincar com as outras crianças é essencial. Os jogos sociais iniciam-se desde muito cedo, quando os pais brincam com o filho bebê numa relação de afeto, e, mais tarde, ampliam-se para a competição nos diferentes tipos de jogos. Ao brincar com o outro, a criança aprende a aguardar a sua vez e a relacionar-se de forma mais organizada, respeitando regras e cumprindo normas.

Segundo a autora, brincar em grupo é um exercício enriquecedor e essencial a uma boa integração social. Por intermédio da relação grupal, a criança aprende a dividir, conhecer a si mesma e aos outros e cria novas amizades.

Ademais, de acordo com Winnicott (1985), a criança ganha experiência brincando. A brincadeira proporciona uma organização para o começo de relações emocionais e, assim, possibilita o desenvolvimento de contatos sociais. Segundo o autor, as crianças brincam para dominar as angústias e controlar ideias.

Brincadeiras e jogos podem ser vistos como um grande laboratório, em que crianças e adolescentes experimentam novas formas de agir, de sentir e de pensar. Brincando, a criança busca se adaptar de forma ativa à realidade onde vive, mas também emite juízos de valor, inclusive sobre o que considera passível de melhora. (OLIVEIRA,2010, p. 26)

O brincar é considerado um importante elemento para a criança que ajuda muito no seu desenvolvimento, além de fazer as mesmas usarem a sua imaginação para reinventar e criar seus próprios brinquedos e mudar sua forma de brincar.

Souza e Martins (2005) vão ao encontro de tais ideias, evidenciando que a brincadeira é um momento de aprendizagem em que a criança age além do seu comportamento cotidiano. No ato de brincar, a criança simboliza o que mais tarde poderá realizar na vida real. A brincadeira é, assim, uma atividade que também acontece no plano da imaginação, isto quer dizer que a criança que brinca tem o domínio de uma linguagem simbólica (BRASIL, 2001). Isso acontece principalmente nas brincadeiras de faz-de-conta, nas quais a criança interpreta papéis sociais.

Ao utilizar outros papéis nas brincadeiras, a criança atua frente à realidade de modo não literal, ou seja, transfere e substitui suas ações cotidianas pelas ações características do papel assumido. Ao adotar um determinado papel, a criança deve analisar algumas das suas características. A origem de seus conhecimentos é múltipla, deriva da imitação de alguma pessoa, de uma experiência vivida na família, do relato de um colega, ou de um adulto, cenas de televisão etc. De acordo com Brasil (2001, p. 23): Quando utilizam a linguagem do faz-de-conta as crianças enriquecem sua identidade, porque podem experimentar outras formas de ser e pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e pessoas ao desempenhar vários papéis sociais ou personagens.

Corsaro (2011) destaca que nas rotinas do faz-de-conta a criança expande suas habilidades sociais, linguísticas e interativas, compreendendo vários tipos de conhecimentos do mundo. A autora afirma ainda que quando as crianças brincam, desenvolvem habilidades cognitivas, linguísticas e sociais. A brincadeira do faz-de-conta é um método fundamental no processo de construção do sujeito. Através da brincadeira a criança está construindo sua personalidade (BRASIL 2001).

Segundo Sebastiani (2003), brincando a criança cria uma postura imaginária enquanto brinca, se comportando como se estivesse atuando no mundo dos adultos. O autor ainda relata que a criança realiza atitudes que os adultos podem fazer e ela ainda não – atitude chamada de compensação. Por exemplo, a criança brinca que está cozinhando, dirigindo um carro, brinca de bombeiro para apagar um incêndio. A criança realiza tais atividades imitando os comportamentos que observa nos adultos. Assim, no desenrolar de suas brincadeiras, ela se preocupa em reproduzir os detalhes, como o barulho do motor do carro, barulho de uma comida na panela e barulho da mangueira apagando o fogo.

Ao brincar de faz-de-conta, a criança utiliza um objeto querendo simbolizar outro. Essa atitude chama-se transposição, ou seja, a criança atua com um determinado objeto que é real, mas o utiliza com uma função imaginária, diferente do original. Por exemplo, a criança tem vontade de andar a cavalo, porém, não sabe ou não tem um animal disponível no momento. Então, ela pega uma vassoura – um objeto real – e a coloca no lugar do cavalo – mundo imaginário (SEBASTIANI, 2003). Ao vivenciar brincadeiras imaginárias as crianças desenvolvem o pensamento de

resolução de problemas que são importantes e significativos. A criança busca soluções e discute com os colegas, produzindo, assim, novos conhecimentos.

Oliveira (2011, p. 163) destaca que o jogo simbólico do faz-de-conta “abre caminho para a autonomia, a criatividade, a exploração de significados e sentidos. Atua também sobre a capacidade da criança de imaginar e de representar, articulada com outras formas de expressão”. Nessa perspectiva, Souza e Martins (2005) evidenciam que a imaginação é uma maneira de a criança associar seus interesses e suas necessidades com a realidade do mundo em que vive.

Ao brincar, a criança também desenvolve a criatividade. Segundo Haetinger (2006), a criatividade é a capacidade humana de criar novas ideias ou ações. A criatividade fortalece a imaginação humana e, assim sendo, modifica a técnica pela qual as crianças lidam com a informação.

Ademais, de acordo com Antunes (2009), a brincadeira bem orientada estimula a memória, exercita a atenção e desenvolve a linguagem. Para Kishimoto (2013, p. 148),

A brincadeira é tão importante para o desenvolvimento humano que até mesmo quando ocorrem brigas ela contribui para o crescimento e a aprendizagem. Negociar perspectivas, convencer o opositor, conquistar adesões para uma causa, ceder, abrir mão, lutar por um ponto de vista – tudo ensina a viver.

O brincar ele ajuda bastante na utilização da linguagem. E através de interação com outras crianças que elas começarão a dominar a linguagem e sua maneira de falar.

Ao falar da brincadeira é importante destacar a relevância do brinquedo para as crianças, que desde os anos 2000 passou a ser também por meio digital. Segundo Cunha (1994), os brinquedos também são responsáveis pela socialização: a partir deles, a criança assimila valores e crenças.

O brinquedo como objeto é sempre um auxílio para as brincadeiras, um incentivo para fazer fluir a imaginação infantil, tendo uma relação estreita com o nível de seu desenvolvimento (SANTOS, 2004). Segundo Vygotsky (1998), o brinquedo foi criado para a criança satisfazer seus desejos.

Vygotsky (2007) acrescenta que no início da idade pré-escolar, quando começam a se manifestar os desejos que não podem ser satisfeitos de imediato, a

criança entra em um mundo ilusório para resolver tal angústia e, esse mundo imaginário é chamado de brinquedo. Concordando com o autor, é por meio do brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Nessa fase da idade pré-escolar acontece uma distinção entre os campos de significado e da visão. O pensamento, que antes era determinado pelos objetos exteriores, passa a ser regido pelas ideias.

Vygotsky (2007) ressalta ainda que a criança brinca pela necessidade de atuar em relação ao mundo dos adultos e não apenas ao universo dos objetos a que ela tem acesso. Portanto, é através do brinquedo que a criança se projeta nas atividades dos adultos, procurando ser coerente com os papéis assumidos. “No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é, na realidade” (VYGOTSKY, 2007, p. 122). Segundo o autor, para uma criança muito pequena o brinquedo é algo sério, ou seja, significa que ela brinca sem separar a situação imaginária da situação real.

De acordo com tais ponderações é possível afirmar que o brinquedo é essencial para a infância, é o difusor do crescimento que dá à criança a oportunidade de explorar seu universo, possibilitando-lhe descobrir-se e entender-se, compreendendo o seu sentimento, suas ideias e a sua forma de agir. O brinquedo é influenciado pela idade, sexo, presença de amigos, além dos aspectos que estão ligados à novidade, surpresa, complexidade e variabilidade. O brinquedo pode ter diferentes papéis, pode ser cooperativo e competitivo. Existem infinitudes de brinquedos e brincadeiras que seduzem a criança e envolvem-na integralmente. Quanto mais o brinquedo possibilitar a exploração livre da criança, melhor. Quanto menos isso acontecer, mais ela estará na condição de passividade (SOUZA; MARTINS, 2005).

[...] com o seu brinquedo a criança pode estabelecer inúmeras brincadeiras onde não estejam implicados nem a estrutura do brinquedo, nem a maneira de empregá-lo. A criança é, portanto, capaz de utilizar quaisquer objetos para brincar, pois o essencial não tem relações com o objeto, que serve apenas como mediador entre a realidade e a imaginação: o valor simbólico que configura, que representa, que sugere (JARDIM, 2003, p. 36).

E com os brinquedos que as crianças tem que vão começar e recriar suas novas brincadeiras usando sua imaginação, e com um único brinquedo ela pode adquirir inúmeras maneiras diferentes de brincar.

Segundo Cunha (1994), para que os brinquedos apresentem desafios para as crianças, eles devem estar apropriados às mesmas de acordo como seus interesses, suas necessidades e com as capacidades da etapa do desenvolvimento em que se encontram.

O capítulo a seguir tem como finalidade discutir as influências causadas pela tecnologia na infância e traz também os desenvolvimentos e ameaças, mais, vem a relatar também que apesar de tudo elas tem suas funções positivas que ajuda bastante no desenvolvimento das crianças.

CAPITULO II – A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NA INFÂNCIA; DESENVOLVIMENTO OU AMEAÇA.

O presente capítulo busca uma discussão acerca das influências que a tecnologia tem para as crianças. Em primeiro momento aborda o impacto da tecnologia no meio social da criança, está em um convívio de variados recursos tecnológico, que acaba afetando seu comportamento seu desenvolvimento. No segundo vem nortear que quando as tecnologias são usadas de forma correta, traz muitos benefícios para as crianças e ao logo do tempo se usado da melhor forma ajudara eles a desenvolver mais rápido sem que aja ameaças para elas. No terceiro e último tópico abordaremos sobre o papel da tecnologia no aprendizado da criança, que assim como a tecnologia tem seus pontos negativos ela também tem seus pontos positivos, e usando da maneira certa ela pode vir a ajudar no desenvolvimento das crianças.

2.1 O impacto da tecnologia no desenvolvimento social da criança

Desde o século XX, que a criança tem contato com algum tipo de aparelho eletrônico, seja um celular, um tablete, um computador, um videogame, ou até mesmo um aparelho de DVD. Sem saber, a criança desenvolve, por muitas vezes; a maturidade de maneira rápida e as vezes confusa. Por exemplo, á desenhos que identificam as categorias (brinquedos e outros) na linguagem estrangeira e as crianças adoram assistir. A utilização da tecnologia cada vez mais precoce e frequente provoca vários questionamentos polêmicos na escola quanto ao desenvolvimento afetivo, cognitivo e social da criança, uma vez que, algumas crianças acabam substituindo os brinquedos manuais e preferem se divertir aderindo ao mundo virtual (jogos eletrônicos e redes sociais) em detrimento de jogar bola e correr, ou seja, brincadeiras tradicionais nas quais envolvem exercícios físicos e a interação social com outras crianças.

As crianças do final do século XX e XXI ainda expressam publicamente seus sentimentos, aflições e desejos por meios do mundo real, tecnologia satisfaz na maioria das vezes necessidades, sem que seja preciso eles saírem, isso causa

acomodação educacional que podem se prejudicar adquirindo algum tipo de transtorno ou doença por questão de isolamento sem contato físico com pessoas reais. (PREVITALE, 2006).

Ainda, a diversão e o cumprimento das atividades escolares da criança, são realizados no ambiente escolar e cabe a ajuda dos pais. Neste ambiente encontram-se basicamente dentro de casa, no computador ou tablete, nas redes sociais, e que as mesmas constituem amizades e realizam as atividades escolares por meio de diversos dispositivos eletrônicos.

A tecnologia passa a fazer parte da vida da criança desde cedo, muitos pais são os verdadeiros culpados de seus filhos se tornarem dependentes de recursos tecnológicos, “muitos usam seu celular ou tablete como uma maneira de fazer a criança calar-se e toda vez que a criança chora eles dão o celular, não demora muito e a criança já está viciada em celular e outros recursos tecnológicos. (PREVITALE2006)

Diante desse cenário Hanaver (2005) esclarece: “ as pessoas estão deixando de sair de casa para se divertir com amigos e ficarem em casa frente a um computador trocando mensagem com outras pessoas” (Hanaver, 2005).

A tecnologia substitui silenciosamente os hábitos tradicionais que envolvem a interação física com as pessoas e o meio ambiente, com isso, o costume de abreviar termos específicos nos aparelhos eletrônicos impedem as crianças de obedecerem as normas cultas da língua vernácula, impossibilitando-as de escreverem corretamente, a dependência a tecnologia também provoca frustrações entre as crianças, uma vez que a necessidade por adquirir informações de forma quantitativas causa a intolerância e ansiedade, visto que os dispositivos eletrônicos apresentam acessibilidade 24hrs na internet.

O uso indiscriminado da tecnologia desconstrói o vínculo afetivo entre os membros da família, nesse sentido, a ausência de referência de natureza emocional dificulta as crianças desenvolverem sua cognição no âmbito escolar, pois, a falta de equilíbrio entre o aspecto cognitivo e afetivo no desempenho escolar dos alunos.

Essa e uma da temática mais pesquisada ultimamente, e um assunto que infelizmente mostra as crianças coisas que elas não deveriam ver nem aprender, como por exemplo os jogos que tem como instrumentos a violência, devido ela viver tudo aquilo em um jogo ela vai querer viver também em seu dia-a-dia, por isso a tecnologia pode gerar algo muito ruim para a criança mais cabe aos pais decidirem o que os seus filhos podem ou não fazer.

Cerca de 20 anos atrás, as crianças brincavam pelas ruas, inventavam brincadeiras imaginárias, sempre à procura de algo para distração. Com o passar dos anos, as coisas foram mudando e as crianças estão cada vez mais focadas nas tecnologias e inovações da atualidade. Antes sonhavam em ter uma bicicleta, bonecos, ou qualquer brinquedo para entreter, hoje sonham em ganhar algo diferente como por exemplo um tablete ou um smarthphone.

Diz em um documentário a terapeuta Cris Rowan (2015) que o aumento de distúrbios físicos, psicológicos e comportamentais estão relacionados ao uso excessivo da tecnologia, afetando no desenvolvimento dos sistemas sensoriais, resultando em atrasos na obtenção dos marcos do desenvolvimento infantil. A terapeuta revela também que são quatro fatores críticos para as crianças alcançarem o desenvolvimento saudável; o movimento, o toque, a conexão humana e a exposição a natureza.

“As crianças agora confiam na tecnologia para maioria de suas brincadeiras, limitando enormemente os desafios a sua criatividade e imaginação, assim como limitando os desafios necessários a seus corpos para alcançar o desenvolvimento sensorial ideal”. Disse a terapeuta. (ROUNAN, 2015)

Deveria existir um balanceamento no uso das tecnologias, tudo em excesso gera uma consequência, assim como esses problemas estão se desencadeando com abundância, em razão que as crianças estão se exercitando e instigando sua criatividade cada vez menos, isso afeta gravemente o desenvolvimento, psíquico e motor.

Logo a tecnologias tem suas influencias, A utilização de novas tecnologias promove uma modificação no universo infantil trazendo coisas boas e também coisas ruins, mas sempre influenciando as crianças algumas vezes ajudando outras vezes atrapalhando.

2.2. A influência da tecnologia na saúde física e mental da criança

O fato das crianças substituírem as brincadeiras clássicas tais como: pega-pega, esconde-esconde, jogar bola, isto é, atividades nas quais envolvem movimento físico, por jogos eletrônicos, computadores, videogames, entre outros, podem comprometer a sua saúde física e psicológica das crianças, provocando o isolamento

social da mesma, pois cada vez mais, as crianças são acometidas pelo fenômeno da obesidade em função do sedentarismo (falta de prática de exercícios físicos) causados por dispositivos eletrônicos.

O nível de atividade tem demonstrado que a tecnologia tem ganhado espaço no mundo das crianças e vem diminuindo a atividade física na infância. As crianças vêm se tornando cada vez mais sedentárias por hábitos como assistir televisão, jogar videogame, usar computador com muita frequência e esquecem de aproveitar o melhor do dia-a-dia. (MACHADO 2011, p.13)

A ideia do autor reafirma que as crianças, extinguem as oportunidades de valorizarem as atividades tradicionais tais como: passa anel, brincadeira de rodas, brincadeiras de rua, e o hábito de correr, pular, gritar, uma vez que, os aparelhos eletrônicos.

Tornaram-se estímulos condicionados, isto é, os reforços naturais e primários dos hábitos tradicionais são associados com os dispositivos eletrônicos,

Com isso, a tecnologia evoca o acesso aos estímulos primários, os quais tornaram-se uma referência aprendida na qual é responsável pelo lazer. Diante dessa realidade, o contato da criança com a tecnologia por esforço aumenta a probabilidade da mesma passar a maior parte do seu tempo sentado em frente a uma TV, ou até mesmo de um videogame ou tablete, desse modo, a falta de controle e regras em relação aos dispositivos eletrônicos, impossibilitam as crianças de diferenciar o lazer do estudo. Para (MATOSO 2010, p.31)

Em pleno século XXI no qual a tecnologia está cada dia mais avançada, as pessoas adquirem acesso a informações frequentemente. A tecnologia com os processos de automação leva as pessoas a assumirem uma vida, já que, a comodidade, rapidez e flexibilidade na aquisição de informação diminuem o esforço das pessoas em busca de fontes alternativas de lazer, trabalho e estudos.

Hoje o nível de pessoas dependentes da tecnologia vem aumentando a cada dia mais, principalmente em crianças, tornando as dependentes de jogos e recursos tecnológicos, isso conduz ao isolamento, e de dependência das crianças só venha aumentar a cada dia que se passa, isso pode ser controlado, se os pais das crianças acordar para uma realidade que está à frente deles, mas que se tornam cegos ao ponto de não tomar medidas providencias para ajudar seus filhos a resgatar tipos de

brincadeiras e de troca de intimidade de uma forma que só venha ajudar a eles a não se tornarem dependentes dos recursos tecnológicos. Todos nós sabemos que um dos assuntos mais comentados nos dias atuais é o uso da tecnologia, principalmente no mundo infantil, vê que as crianças acabam se tornando tão dependente ao ponto de ficar depressivo ou obter outros tipos de doenças, tudo isso por conta de uma troca de formas de brincar onde não é mais preferível o contato físico com outras crianças e sim o mundo virtual.

As crianças do mundo contemporâneo crescem em mundo digital sustentando pela ênfase tecnologia avançada, na qual é caracterizada pela automação, com isso, a comodidade e facilidade provocam o sedentarismo, diante dessa realidade, as crianças adquirem muito cedo doenças psicológicas, acabam tendo dificuldades de se relacionar e conviver em harmonia com diferentes modos e costumes, dessa maneira, as crianças desenvolvem um ritmo competição baseado na isenção de movimentos físicos em decorrência da política ideológica de qualidade de vida mitigada pelos aparelhos eletrônicos. De acordo com (GUEDES 1999, p.32)

As crianças do século XXI é que até mesmo no meio do ambiente escolar faltam atividades que auxiliam na psicomotricidade dos alunos na qual poderiam estimular as relações entre as crianças e suas criatividade de forma prática e dinâmica pelo contato físico, nesse sentido, as tarefas que envolvem movimentos tem a oportunidade de estimular as mesmas a recuperarem os hábitos tradicionais de brincar com seus familiares e colegas de turma.

Os diagnósticos de TDAH, autismo, distúrbios de coordenação, atrasos no desenvolvimento, fala ininteligível, dificuldades de aprendizagem, transtorno do processamento sensorial, ansiedade, depressão e distúrbios do sono estão associados ao uso excessivo da tecnologia e estão aumentando a um ritmo alarmante.

Contando que se não tiver um controle se os pais e as escolas estiverem sempre acompanhando cada nível diagnosticado a cima possa prejudicar muito cada um dos níveis de doenças adquiridas. À medida que os pais se apegam mais e mais à tecnologia, eles se desapegam de seus filhos. Na ausência de apego parental, as crianças podem apegar-se aos aparelhos digitais, e isso pode resultar em dependências.

As tecnologias apesar de apresentar seu ponto negativo no desenvolvimento da criança através de pesquisas feitas foram relatadas que junto com ela vem o seu lado que auxiliam as crianças a desenvolverem de forma rápida.

2.3 O papel da tecnologia no aprendizado da criança

Apesar de existirem consequências negativas da tecnologia na vida das crianças, através de algumas pesquisas são demonstradas que as mesmas ao apresentarem maior contato com os computadores tendem a ser mais inteligentes, dessa maneira, no caso da habilidade referente a escrita as crianças estão surpreendendo no relato verbal, visto que, as mensagens instantâneas estimulam esse contingente a escrever cada vez mais, aumentando assim o vocabulário das crianças.

No que se refere as influências da tecnologia, Guerra (2014) esclarece: “Uma pesquisa feita em 2005, confirmou que as crianças de hoje em dia são melhores escritores que as da geração passada, usando estruturas frasais bem mais complexas, um vocabulário mais amplo e uma utilização mais precisa de letras maiúsculas, pontuação ortográfica.

Diferente do que muitos pensam, a tecnologia pode ser grande aliada do ensino das crianças, tanto nas escolas quanto em casa. Mas, este uso deve ser ponderado e fiscalizado para que evite influencias negativas e não se torne um mal para o desenvolvimento sadio de uma criança segundo (KENSKI 1998, p.58)

As tecnologias, em todos os tempos, alteram as formas de retentiva e lembrança, funções usuais com quem os homens armazenam e movimentam suas memórias humanas, seus conhecimentos. Na atualidade, as novas tecnologias de comunicação não apenas alteram as formas de armazenamento e acesso das memórias humanas como, também, mudam o próprio sentido do que é memórias. Através de imagens, sons e movimentos apresentado virtualmente em filmes, vídeos e demais equipamentos eletrônicos de comunicação, é possível a fixação de imagens, o armazenamento de vivências, sentimentos, aprendizagens e lembranças que não necessariamente foram vivenciadas pelos seus espectadores.

Conforme a ideia da autora, por conta do grande uso de tecnologias na infância, futuramente ocorrerá um grande problema de armazenamento na memória das pessoas, pois, todas as informações serão salvas em minis-chips, cartões e pouco será utilizada a mente humana, fazendo com que as crianças quando atingirem a

idade adulta diminui a capacidade de armazenar informações de forma eficaz. Enfatiza Souza; Souza (2010, p.2)

As novas tecnologias ajudarão de forma efetiva o aluno, quando estiverem na escola e nesse momento eles se sentirão estimulados a buscar e socializar com esses recursos de forma a melhorar seu desempenho escolar. Essas ferramentas tecnológicas além de facilitar o acesso aos novos conhecimentos servem também de base para novas adaptações aos sistemas variados de transmissão de conhecimento de maneira a melhorar, transferir e transformar os fatores complicados em algo mais acessível e sedimentado, transformando a teoria em prática.

O pressuposto revela que quando a tecnologia é usada de forma correta traz benefícios para as crianças ao longo do prazo ao utilizarem este recurso se sentirão estimuladas a ler e despertar a curiosidade para descobrir o mundo, favorecendo o prazer de aprender dentro e fora da escola, pois, a tecnologia aplica com eficácia favorece o relacionamento interpessoal entre os alunos e mantem o foco das atividades escolares com ajuda dos professores os quais revisarão constantemente suas práticas pedagógicas.

A tecnologia tem seus benefícios, e uma ferramenta de conhecimento instantâneo, é um meio de comunicação prático e há diversos pontos positivos. No entanto, os pais devem esclarecer aos filhos os perigos da internet, a final nesse meio é comum existirem pessoas mal-intencionadas que podem se aproveitar da inocência da criança.

Apesar que a tecnologia pode trazer vários riscos de transtornos ela também tem seu lado bom, o lado que beneficia as pessoas que usam a tecnologia, tudo que tem um lado ruim também tem um lado bom. A tecnologia nos dias de hoje não só pode como é fundamental na vida de uma pessoa. sabendo usar ela vai nos ajudar bastante a tecnologia não é só uma ferramenta de baixar vídeos, ou de jogos, ela também é uma ferramenta de navegação e pesquisas que nos traz formas de conhecimentos e de aprendizagem.

A brincadeira virtual pode trazer muitos benefícios como por exemplo estimular a contagem e a reconhecer as cores isso é desde que seja utilizada da maneira correta, ou seja com tempo limitado, com supervisão, que os aparelhos estejam programados apenas para uso de recursos educativos que ensine as crianças, será a partir daí que veremos que a tecnologia não é esse terror todo na vida da criança

muito pelo contrário ela pode ajudar de uma maneira que ninguém imaginaria ou seja até os pais acabam se tornando vítimas nesse meio todo

A tecnologia, segundo ela, terá um papel fundamental nesse processo, no sentido de promover ações que contribuam para a solução dessas questões. Por isso, a escola do futuro, na visão da especialista, é aquela centrada na pedagogia do problema, que trabalha com questões reais e que se utiliza da tecnologia como um elemento no processo pedagógico. É também uma pedagogia da pergunta, que busca dar voz ao aluno e incentivá-lo a se questionar. Assim, a tecnologia pode fazer parte de todas as disciplinas, de química a língua portuguesa, como recurso mediador de aprendizagens.

A tecnologia, por permitir o compartilhamento das informações, torna a escola não mais o local que "detém" o conhecimento. Este agora pode ser alcançado rapidamente por meio de diversas tecnologias, que têm sido utilizadas nas escolas para compartilhar informações entre alunos e professores, como o ensino a distância e as simulações computadorizadas. Vamos evoluir muito nesse campo e, sim, precisamos ir além dos livros digitais. Já podemos citar como próximos passos o uso de tecnologias de realidade ampliada Técnica usada para unir o mundo real ao virtual por meio de algum dispositivo eletrônico. É o caso de equipamentos que levam à tela de um videogame os movimentos que o próprio usuário faz. E a ramificação Uso de técnicas ligadas ao design de jogos a situações variadas, como na educação, entre outros usos. Os videogames desenvolvidos com princípios do e a neuroplasticidade Capacidade do sistema nervoso de se adaptar, em nível estrutural e funcional, ao longo do desenvolvimento neuronal e quando sujeito a novas experiências têm surgido como importante ferramenta para o desenvolvimento cognitivo e o potencial de aplicação dessa tecnologia nas escolas é imenso.

Os pais devem manter seus papéis de provedores de afeto e formadores da educação. Devem buscar apoiar e respeitar as escolhas da criança e estarem abertos para aprender os valores morais que os filhos estiverem aprendendo na escola. Um exemplo atual é que vemos que as crianças se tornaram importantes defensores da questão ambiental, muitas vezes reprimindo comportamentos inadequados dos pais.

A mudança que a educação no mundo todo enfrenta é o resultado natural da presença cada vez mais forte da tecnologia no cotidiano de todos, e, conforme analisa a

coordenadora da área de Tecnologia Educacional do Colégio Positivo, é uma transição inevitável. De acordo com o que vemos, os avanços tecnológicos tiveram papel essencial na quebra do paradigma de que a escola não muda. "Esse ainda é um momento de transição. Fora da escola, esses meios estão muito avançados, mas, no ambiente escolar, ainda há uma pequena dificuldade para aplicar a tecnologia de forma prática no ensino".

CAPITULO III – APRESENTAÇÕES, ANALISE E DISCURSÃO DOS DADOS DA PESQUISA

Os procedimentos técnicos da pesquisa foi através de uma pesquisa de campo, procurando o esclarecimento de realidade específica, por meio da observação direta das atividades do grupo estudado, além de entrevistas e questionários com participantes, para captar as explicações e interações do que ocorre naquela realidade

A observação se fez a participante, utilizada a fim de conhecer a realidade na qual está inserido o público-alvo. Este é composto por pais de alunos e professores, diretamente relacionados a crianças da educação infantil, seja enquanto familiares, seja enquanto profissionais. De acordo com Minayo (2017, p.70) a observação participante consiste em:

Um processo pelo qual um pesquisador se coloca como observador de uma situação social, com a finalidade de realizar uma investigação científica. [...] A filosofia que fundamenta a observação participante é a necessidade que todo pesquisador social tem de relativizar o espaço social de onde provém, aprendendo a se colocar no lugar do outro.

Os dois últimos instrumentos foram aplicados da seguinte forma: a entrevista, aplicada ao grupo de professores, e o questionário ao grupo de pais ou responsáveis.

Salienta-se que o tipo de entrevista adotada foi a “estruturada”. De acordo com Marconi e Lakatos (1996), as entrevistas estruturadas são aquelas nas quais as questões e a ordem em que elas aparecem são exatamente as mesmas para todos os respondentes. Assim, todas as questões devem ser comparáveis, e quando aparecerem variações entre as respostas, elas devem ser atribuídas a diferenças reais entre os que responderam.

Quanto ao questionário ele foi constituído por sete questões, com a intenção de perceber a concepção dos pais ou responsáveis acerca da influência da tecnologia digital no brincar das crianças, na faixa etária da educação infantil. Enfatiza-se que os questionários aplicados foram elaborados por meio de “perguntas abertas”, descritas por Marconi e Lakatos (2003, p.204) da seguinte forma:

Perguntas abertas. Também chamadas livres ou não limitadas, são as que permitem ao informante responder livremente, usando linguagem própria, e emitir opiniões. Possibilita investigações mais profundas e precisas; entretanto, apresenta alguns inconvenientes: dificulta a resposta ao próprio informante, que deverá redigi-la, o processo de tabulação, o tratamento estatístico e a interpretação. A análise é difícil, complexa, cansativa e demorada.

Contudo, a seleção dos sujeitos para a aplicação dos instrumentos da pesquisa de campo (observação, entrevistas e questionários), foi feita por amostragem, sendo

dividida a população pesquisada em dois grupos: o Grupo 1, composto pelos educadores (representados por professores das escolas) e o Grupo 2, integrado pelos pais (ou responsáveis) dos alunos regularmente matriculados e frequentando as aulas. O questionário foi entregue para três pais e também a entrevista estruturada foi dirigida a três professores

A partir de questões, foi possível investigar e proceder a análise dos dados coletados no campo de pesquisa, buscando a compreensão e a interpretação do material obtido os dados que foram obtidos nessa pesquisa serão apresentados no capítulo seguir.

3.1 Apresentação dos dados coletados com o grupo 1

Como já mencionado, o grupo 1 busca a opinião de três professores que atuam na educação infantil, mais especificamente na pré-escola, com alunos da faixa etária de zero a seis anos de idade. Todos atuando em escola da rede pública municipal.

Para diferenciar os respondentes da pesquisa, quando da transição direta de suas falas, salienta-se que serão utilizados os termos “professor A”, “professor B” e “professor C” para fazer referência da escola.

Com relação a 1ª questão, sobre o grau de instrução e o tempo de atuação na educação infantil, apurou-se que todos os profissionais já possuem formação em nível superior, ambos atuam na educação infantil, em um período entre vinte e vinte e cinco anos, portanto, quanto a formação, todo se enquadra na legislação vigente.

Sobre a formação profissional, Bocchese (2001, p. 26) enfatiza: “somente após adquirir um nível satisfatório de conhecimentos teóricos na área escolhida, os alunos-mestres estarão preparados para aplicar o que aprenderam na sala de aula, executando uma transferência linear e não problemática”.

Daí a importância de uma boa formação ao profissional que irá atuar na educação, pois, conforme complementa a autora, “[...] à universidade não basta formar para o conhecimento. Cabe a ela, também e principalmente, formar para a competência” (BOCCHESI, 2001, p. 27). Particularmente, acredita-se que a formação profissional é imprescindível ao desenvolvimento das práticas docentes.

Enquanto a escola se coloca como espaço privilegiado para o domínio dos conhecimentos básicos, as instituições de educação infantil se põem sobretudo com fins de complementariedade à educação da família. Portanto, enquanto a escola tem como sujeito o *aluno*, e como objeto fundamental o *ensino* nas diferentes áreas, através da *aula*, a creche e a pré-escola têm como objeto as *relações educativas* travadas num espaço de convívio coletivo que tem como sujeito a *criança* de 0 a 6 anos de idade (ROCHA, 1999, p. 61, grifos do autor).

Na 2ª questão, em que se pergunta se o profissional percebia alguma diferença e quais seriam, no que diz respeito ao brincar das crianças do seu tempo de infância e atualmente, todos os profissionais disseram que percebe uma enorme diferença considerável entre o brincar de sua infância e o vivenciado de hoje pelas crianças as quais atendem. Antes as brincadeiras mais simples atraíam e envolviam as crianças. Atualmente, as brincadeiras que lhe chamam mais atenção são as que oferecem recursos tecnológicos prendendo-as a tecnologia.

Na 3ª questão, (Você acha que os jogos, brinquedos e brincadeiras das mídias e tecnologias digitais acessadas pelos alunos, tanto em casa como na escola, podem causar alguma influência no comportamento das crianças? Quais?) Os entrevistados responderam que, se não houver supervisão de um adulto- seja em casa ou na escola - enquanto o uso de brinquedos e brincadeiras sugeridas pelas diversas mídias, ou acessados por meio das tecnologias digitais certamente o comportamento das crianças será influenciados. Isso pode fazer com que, em alguns momentos, se isolem, ou até mesmo que adotem um comportamento violento, caso tenham acesso a jogos com cenas ou atitudes agressivas. Para que tais recursos sejam usados de maneira positiva, é necessário que esses conteúdos sejam previamente selecionados e, posteriormente, supervisionado pelos pais ou professores e, ainda, que o tempo dele seja controlado.

Sobre isso, Ausubel, Novak e Hanensian (1980), ressaltam que a característica essencial para desencadear uma aprendizagem dotada de significados ao sujeito, consiste na relação harmoniosa entre o novo item a ser aprendido e os itens importantes de estrutura cognitiva.

Na 4ª questão, (quantos os tipos de brincadeiras que as crianças costumam trazer de casa para escola) os profissionais responderam que são muito poucos os tipos de brincadeiras que eles trazem para a escola, as brincadeiras que os respondentes falaram foram: boneca, bola, carrinho, monta peças, quebra-cabeça,

brincadeira da mamãe e papai, faz de conta, não levam brinquedos tecnológicos porque eles auxiliam os pais a não permitirem que eles levem.

Na 5ª questão, (Como lida com os brinquedos eletrônicos? Percebe alguma influência das mídias e tecnologias digitais na escolha dos brinquedos e brincadeiras realizadas pelas crianças?), os três profissionais falam que lidam bem com os brinquedos eletrônicos, disseram que não ver problema algum no fato de as crianças os utilizarem os terem acesso as mídias, desde que saibam usa-los adequadamente e que sejam mediados por adultos, pois acreditam serem recursos instigantes a imaginação dos educandos. No entanto os profissionais ainda dão preferência a brincadeiras e brinquedos não tecnológicos para explorar a imaginação das crianças.

O profissional da escola pública, por sua vez, declarou o seguinte a respeito do assunto: "Acredito que, para utilizar, temos que conhecer. Se é educativo e instigante, será bom para o aprendizado" (professor B)

Na 6ª questão, (você utiliza a TV como recursos em seu planejamento?), os pesquisadores dizem utilizar sempre a TV apenas para passar vídeos relacionado a aula. Como meio ambiente, animais, cores, natureza entre outros.

Na 7ª questão, eles poderiam falar algo sobre o tema, eles responderam que o tema é interessante que está em alta com o avanço das tecnologias, e que pode ajudar a abrir os olhos dos pais e professores a terem mais cuidado com o tempo que seus filhos ou alunos, podendo regular o tempo de uso de aparelhos eletrônicos.

A pesquisa apurou que os professores pensam da mesma forma apenas dão respostas com palavras diferentes mais com o mesmo significado, apesar que somente uma foi mais clara com suas respostas acrescentando algo a mais que as outras, obtive um bom resultado na pesquisa feita com as professoras respondentes.

Algo que não pode ser ignorado é o fato de que a escola pesquisada não possuía laboratório de informática nem computadores à disposição dos professores ou dos alunos, para que as aulas pudessem ser ministradas com o auxílio desses recursos. O que se constatou foi a presença de televisores em todas as salas de aula da escola pública.

3.2 Apresentação dos dados coletados com o Grupo 2

As informações mencionadas a seguir referem-se aos dados do grupo 2, coletados por meio dos 3 questionários aplicados aos pais ou responsáveis pelos alunos da escola de educação básica infantil pesquisadas.

Com relação a importância do brincar, trazida na questão 1, os respondentes foram bem claros com suas respostas afirmando que acreditam que a brincadeira é muito importante e que ajuda no desenvolvimento da criança. Acreditando que através dessa primeira questão responderam na questão 2, todos os entrevistados responderam que brincam com seus filhos, não com muita frequência, mas brincam.

As brincadeiras mencionadas foram: de boneca, de pega-pega, esconde-esconde, andar de bicicleta, brincar com areia, de cabeleireira. Sempre que sobra um tempo eles brincam com seus filhos. De acordo com Bettelheim (1989, p.184).

Para que uma criança tire [...] sentimentos de prazer e autovalorização de uma brincadeira, ela precisa da confirmação consistente dos pais com relação à importância de suas atividades lúdicas. Assim, é crucial para seu bem-estar que não a menosprezemos através de indiferença ou falta de compreensão, ou a desencorajemos com atitudes críticas que frequentemente têm mais a ver com nossas preocupações adultas sobre o futuro do que com o que ela está fazendo no momento.

Com relação a questão 3, sobre a influência da tecnologia (programas de TV, desenhos, internet, entre outros) na escolha dos brinquedos e brincadeiras dos filhos na terceira questão, todos os entrevistados responderam que percebem uma grande influência. Nesse caso duas mencionaram que influencia o conhecimento das crianças, mas sob controle do que elas estão vendo ali, todas citando que influencia a fazer coisas positivas mais que também se não tiver acompanhando elas veem coisas que traz coisas negativas para elas, mas uma única mencionou que não regula o que a criança pode ver e ela acaba vendo somente coisas que não deve. De acordo com Strasburger, Wilson e Jordan (2011, p.107)

As crianças literalmente nascem para ser consumidoras [...]. Na época em que as crianças chegam à pré-escola, elas já estão assistindo aos seus desenhos animados favoritos baseados em brinquedos, vendo várias horas de anúncios na TV por semana e indo regularmente com seus pais a supermercados [...]. Toda esta exposição acontece em uma época em que as crianças são muito ingênuas quanto às mensagens comerciais e confiantes no seu conteúdo.

Na questão 4, todos os entrevistados do grupo 2 responderam que consideram muito importante que seus filhos brinquem com as outras crianças. No entendimento deles, o brincar auxilia na socialização e na vivência, uma responsável mencionou que

através da filha dela uma outra criança incentivou ela a começar a interagir mais com os outros colegas, ou seja, ela era muito tímida, mas pelo fato das duas já ter uma certa convivência ela levou a outra a perder a sua timidez. Isso segundo ele é muito bom. Inclusive, o RECNEI (BRASIL, 1998, p. 43) enfatiza, referindo-se à interação das crianças da Educação Infantil, que: “Compartilhar com as outras suas dúvidas, expressar suas ansiedades, comunicar suas descobertas, são ações que favorecem a aprendizagem”. De fato, tais ações acontecem no momento do brincar.

Em relação ao tipo de atividade ou brinquedos preferidos pelos filhos que vem a tratar na questão 5, a maioria apontou como primeira atividade ao ar livre, segundo andar de bicicleta e por terceiro jogos pedagógicos e também citaram aparelhos eletrônicos, apareceu como último lugar na preferência das crianças. Baseando-se na pesquisa, os resultados foram um pouco diferentes do que a entrevista evidenciou, que ainda existe muitos que adotam outras formas de brincar porque não tem acesso aos jogos eletrônicos perante sua dificuldade.

Na *questão 6* (Você assiste TV com seu filho? Que tipo de programação?), as respostas dadas pelos pais dos alunos indicaram que maior parte deles assistem TV com os filhos. A programação preferida indicada ficou da seguinte forma: em primeiro lugar, estão “os desenhos animados”; em segundo, “os programas infantis”; em terceiro, estão “os filmes infantis, em último lugar ficou as novelas infantis.

De acordo com pilar (2001, p. 98), “é bastante conhecido o fato de que a televisão é um elemento presente na vida cotidiana das pessoas e que suas transmissões passam a fazer parte dos sistemas de significação dos indivíduos”. Embora o autor tenha feito essa afirmação há quase duas décadas, esse dado continua atual, pois, mesmo que tenham surgido outros veículos de comunicação e entretenimento, nesse meio tempo, a televisão ainda continua fazendo parte das vivências familiares. Talvez o faça até com mais intensidade do que antes, atuando no papel dos responsáveis, espécie de babá, enquanto eles organizam seus afazeres domésticos.

Para finalizar vem a questão 7, que trata dos programas de televisão que seus filhos assistem, se interferem no brincar das crianças, todos responderam que interferem sim, ao terminar de ver o programa eles vão brincar utilizando cenas que viram nos programas, algumas das vezes chegam a fazer cenas violentas. Dessa forma, podemos considerar a postura dos pais como convivência.

Os pais um pouco intimidados com a entrevista de início não ficaram muito à vontade achando que seria algo que tomaria todo o tempo deles, sem saber eles que aquela entrevista ajudaria eles a refletir melhor sobre os tipos de brincadeiras que seus filhos brincam com frequência ou sem acompanhar o que eles veem em seus celulares, mais por fina percebi que eles ficaram bem satisfeitos com o que foi perguntados para eles.

RESPOSTAS COLETADAS NA ENTREVISTA

RESPOSTAS DOS PROFESSORES

PROFESSOR “A”

1º 25 anos.

2º. sim! As pessoas estão muito mal-acostumadas com a tecnologia. Antigamente as brincadeiras do tempo de nossos pais e hoje há outros tipos de brincadeiras, construíamos nossos próprios brinquedos, e hoje elas preferem as coisas da internet. Eu busco passar para eles a importância da brincadeira.

3º. sim! As que passam cenas violentas.

4º são muito poucas. Boneca, bola, carrinho, montar peças.

5º. com muito cuidado. Sim! Tentam imitar os personagens principalmente com agressão aos colegas.

6º. sim! Um dia semana.

7º a mídia passa muitas coisas educativas e ao mesmo tempo agressiva, temos sempre que está orientando os pais e os alunos a terem muito cuidado.

PROFESSOR “B”

1º 20 anos.

2º algum tempo atrás na época brincavam mais no coletivo onde todas as crianças interagiam com as brincadeiras de roda, sete cacos, queimada. Hoje nota-se que as crianças ficam mais entretidas em um celular, tablete e televisão, no qual muitos deixam de vivenciar brincadeiras culturais daquela época.

3º a tecnologia tem seus pontos positivos e negativos, vivemos uma geração onde as crianças já nascem nativas na mídia, ou seja, desde muito cedo já tem o domínio da tecnologia. O aluno tem acesso aos vídeos educativos na qual facilita a sua aprendizagem; esses vídeos também dão acesso a novas linguagens no qual, transmite desenhos exibindo, nomes de objetos na linguagem inglesa entre outras.

Porém o uso os usos inadequados da mídia podem prejudicar os indivíduos causando doenças como: insônia, temperamento agressivo devido o vídeo inadequado a ser utilizado, visto que é necessário que os pais estejam sempre observando, policiando o uso dessas tecnologias.

4º são poucas, faz de conta, brincadeira da mamãe e do papai.

5º muitas vezes utilizamos os recursos eletrônicos, o som para cantar ou brincar de roda, gesticular e fazer algumas coreografias. Já a televisão e utilizada para o conto de algumas histórias, no qual esses influenciam os alunos a prestarem mais atenção e a recontarem a mesma.

6º sim!

7º o brincar e as tecnologias na educação infantil e muito importante nesta fase da criança na educação infantil. Pois e através das brincadeiras que as crianças socializam e interagem e aprendem de forma prazerosa e divertida.

PROFESOR “C”

1º 21

2º eu sinto a diferença, antes eram mais socializadas, construíam seus próprios brinquedos. Já no tempo de hoje devido as tecnologias se prendem a elas e não se preocupam em socializar.

3º a tecnologia de hoje tem as vantagens e desvantagens. Uma vez usado com moderação ajuda, porem se usar as mesmas sem controle e aleatoriamente pode causar grandes influencias contrarias, uma vez que as tecnologias de hoje possuem um leque abrangente que tanto auxilia e que também pode atrapalhar.

4º no mundo de hoje, como acabei de mencionar as crianças não trazem brinquedos e quando trazem são somente carrinho e bonecas.

5º devemos lidar com os brinquedos eletrônicos com muita cautela. Percebe-se que a criança passa a ser agressivas devido coisas inadequada que elas assistem.

6º sim!

7º o brincar é muito interessante, principalmente na educação infantil as brincadeiras lúdicas facilitam muito a aprendizagem, onde a criança aprende brincando, as tecnologias ajudam bastante desde que seja usada com muita cautela.

RESPOSTAS DOS PAIS OU RESPONSÁVEIS

PAI “A”

1º é importante, se ela não brincar fica tensa e triste.

2º sim! Brinca de se esconder e de fazer penteado no cabelo.

3º influencia sim! Através dos vídeos ela aprendeu a fazer muita coisa inclusive aprendeu a andar de bicicleta vendo vídeos da pepa pig.

4º é importante para a socialização dela e dos colegas inclusive através dela uma coleguinha de começou a interagir com os demais colegas.

5º brincar de se esconde e assistir TV.

6º desenhos animados e outros programas infantis em questão de último caso usa o celular

7º não interfere se tiver acompanhamento e regulamento de tempo

PAI “B”

1º sim porque o bom de ser criança é brincar e o brincar ajuda no desenvolvimento.

2º sim! De se esconder, pega-pega e boneca.

3º sim! Através dos vídeos educativos, tudo que eles veem querem fazer também.

4º sim, porque através da brincadeira ela vai aprendendo a interagir com as outras crianças ao seu redor.

5º andar de bicicleta.

6º sim novelas infantis e desenhos animados. Uma vez perdida deixo usar o celular.

7º se não tiver sendo orientado no que eles estão vendo eles esquecem de brincar das outras brincadeiras e querem ver algo inapropriado.

PAI “C”

1º sim, é importante ela brincar, faz bem à saúde e ajuda no desenvolvimento dela.

2º as vezes eu brinco na areia e de pega-pega.

3º sim influencia a fazer coisa ruim.

4º é importante porque é através dali que ela vai perder a timidez e vai interagir mais com os demais.

5º andar de bicicleta.

6º desenhos animados depois deixo usar o celular em questão de último caso.

7º não interferem no brincar se for através de acompanhamento de algum adulto.

Considerações Finais

Vimos com este trabalho a importância que o brincar tem na vida e no desenvolvimento das crianças. A brincadeira é uma atividade inerente ao ser humano. Durante a infância, a brincadeira desempenha um papel fundamental no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança.

Percebemos, ao longo do estudo, que a infância é um momento que marca a vida do indivíduo e o brincar não deve ser secundarizado ou limitado às ferramentas eletrônicas, mas, pelo contrário, deve ser estimulado, ressignificado e promovedor de novas experiências e descobertas, já que é promotor de desenvolvimento.

O brincar, de maneira diversificada, enriquecida, amplia o repertório de experiências da criança, permitindo que aprenda sobre o mundo, sobre as relações humanas, reinvente, recree e reproduza novas situações.

Porém, na atualidade, vivenciamos que as brincadeiras, principalmente as clássicas, as tradicionais, transmitidas de geração em geração, estão secundarizadas ou até esquecidas, devido ao avanço das tecnologias, dos jogos eletrônicos, os videogames, computadores, celulares, tablets, entre outros.

Com isso, não negamos esse avanço, nem negligenciamos o uso dessas ferramentas. O que estamos defendendo é o não priorizar tais recursos e, principalmente, atentar-se aos conteúdos neles veiculados. Nesse sentido, a escola e o professor desempenham um papel importante para que possamos observar o conteúdo das brincadeiras hoje, mediar tais situações e propor novas experiências, por meio de brincadeiras tradicionais, revestidos de conteúdo histórico e significativo da nossa cultura.

Acredito que este trabalho possa, a partir das reflexões propostas, contribuir para a formação dos professores. Porém, entendemos que a mudança de práticas só surte efeito se houver um trabalho contínuo que estimule o compromisso da escola com atividades que possam desenvolver uma ampla visão do brincar enquanto aspecto constituinte do desenvolvimento e da aprendizagem da criança

O interesse por esse tema surgiu a partir de uma realidade que vem atingindo um público muito grande de pessoas e principalmente de crianças que estão sendo manipuladas por aparelhos tecnológicos, e que vejo muitos casos onde os pais estão

usando isso como uma espécie de baba para poder manter as crianças entretidas, e que infelizmente é uma realidade que em muitos dos casos os próprios pais estão estragando seus filhos sem querer está ali controlando o tempo de uso do aparelho tecnológico.

Referencias

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2014.

AUSUBEL, D.; NOVAK, J; HANENSIAN, H. *Psicologia educacional*. 2. ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

BOCCHESE, Jocelyne da Cunha. O professor e a construção de competências. *In*: ENRICONE, Délcia (Org.) *Ser professor*. Porto Alegre: Edipucrs, 2001. p. 25-39.

BETTELHEIM, Bruno. *Uma vida para seu filho: pais bons o bastante*. 17. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1989.

Bruner e a brincadeira. *In*: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2013. p. 139-151.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. *In*: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2013. Cap. 1, p. 19-32.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação infantil (LDBEN)**, n. 9.394, de 20 dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, **Diário Oficial**, 23 dez. 1996, p. 27833.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva. (Org.) **Educação Infantil: Para que te quero? Porto Alegre, 2001**.

CORSARO, William A. Faz de Conta, aprendizagem e infância viva. **Revista Pátio: educação infantil**, ano IX, n. 27, p. 12-15, abr./jun. 2011.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 2. ed. São Paulo: Maltese, 1994.

DANTAS, Heloysa. Brincar e trabalhar. *In*: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2013. Cap. 5, p. 111-122.

FORTUNA, Tânia Ramos. O lugar do brincar na educação infantil. **Revista Pátio Educação Infantil**, ano IX, n. 27, p. 8-10, abr./jun. 2011.

GUERRA, Raissa. Até que ponto a tecnologia faz mal a infância? Tecmundo. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/estilo-de-vida/32723-ate-que-ponto-a-tecnologia-faz-mal-na-infancia-htm>

HANAVER, F.J. impacto da informática nas relações humanas.2005

HAETINGER, Max Gunther. **Movimento**. Curitiba: IESDE, 2006

JARDIM, Cláudia Santos. **Brincar**: um campo de subjetivação na infância. São Paulo: Annablume, 2003.

KENSKI, Vani Moreira. Novas tecnologias: o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. REVISTA BRASILEIRA DE EDUCACAO, rio de janeiro: n.8, p.58-71, 1998.

LIMA, Bruna Alessandra Silva. **O brincar na educação infantil**: o lúdico como estratégia educativa. 2013. 76 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdade de Educação da Universidade de Brasília.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. *Fundamentos de metodologia científica*. 5. ed. São Paulo: Atlas 2003.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). *Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade*. 26. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

MATOSSO, R. tecnologia X sedentarismo. Salada textual, 2010, disponível em: <http://saladatextual.wordpress.com/2010/04/04/tecnologia-x-sedentarismo/>

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação Infantil**: fundamentos e métodos. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

ORTIZ, Cisele; CARVALHO, Maria Teresa Venceslau de. **Interações**: ser professor de bebês – cuidar, educar e brincar, uma única ação. São Paulo: Blucher, 2012.

PAVAM, Alexandre. É brincadeira. In: SOUZA, Márcia Helena de; MARTINS, Maria Aurora Mendes. **Psicologia do Desenvolvimento**. Curitiba: IESDE, 2005. p. 1183-187.

PREVITALE, Ana Paula. A importância do brincar. Campinas; UNICAMP, 2006.

Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=20490>

PILLAR, Analice Dutra. *Criança e televisão*: leituras de imagens. Porto Alegre: Mediação, 2001.

ROCHA, Eloisa Acires Candal. *A pesquisa em educação infantil no Brasil*: trajetória e recente perspectiva de consolidação de uma pedagogia da educação infantil. Florianópolis: Centro de Ciências da Educação, Núcleo de Publicações, 1999.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 9.

ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004. (org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 57-61

SEBASTIANI, Márcia Teixeira. **Fundamentos Teóricos e metodológicos da Educação Infantil**. Curitiba: IESDE, 2003.

SOUZA, I.M.A.; SOUZA, L.V.A. o uso da tecnologia como facilitadora da aprendizagem do aluno na escola. Itabaiana: GEPIADDE, Ano 4, v.8/jul. Dez de 2010.

STRASBURGER Victor C.; WILSON, Barbara J.; JORDAN, Amy B. *Crianças. Adolescentes e a mídia*. Tradução de Sandra Mallmann. 2. ed. Porto Alegre: Penso, 2011.

SOUZA, Márcia Helena de; MARTINS, Maria Aurora Mendes. **Psicologia do Desenvolvimento**. Curitiba: IESDE, 2005.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Pensamento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998

WINNICOTT, Donald. Woods. **A criança e o seu mundo**. 6. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

ANEXOS

ANEXO 1 – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para Pais Participantes

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA PAIS PARTICIPANTES

Prezados pais ou responsáveis,

Gostaríamos de convidá-los/as a participar da pesquisa “O Brincar e as tecnologias digitais na educação infantil”, realizada na Universidade Federal de Alagoas – Campus do Sertão, em Delmiro Gouveia - AL.

Os objetivos da pesquisa são:

- Analisar sobre a importância do brincar no desenvolvimento da criança
- Verificar o acompanhamento da família contribui para o desenvolvimento do aluno;
- Perceber quais o benefício do uso da tecnologia traz no espaço escolar e,
- Evidenciar a importância do uso de recursos tecnológicos no desenvolvimento da criança.

A sua participação é de grande importância para que seja possível analisar as perspectivas que as brincadeiras tradicionais e a tecnologia traz para o ambiente escolar, com a parceria dos pais em relação a vida escolar dos seus filhos, podendo contribuir para o aprendizado e o desenvolvimento dos mesmos. Os dados fornecidos serão de uso exclusivo desta pesquisa, portanto, tratadas com absoluto sigilo e confidencialidade, de modo a preservar a sua identidade.

Delmiro Gouveia/AL, ____ de _____ de 2019.

Jose Lucas Dantas de Queiroz
Graduando do curso de licenciatura em Pedagogia

Profª Drª. Lílian Kelly de Almeida Figueiredo Voss
Orientadora

Eu, _____
pai/mãe ou responsável do aluno/a inserido na Educação Infantil, tendo sido
devidamente esclarecido(a) sobre os procedimentos da pesquisa, concordo em
participar voluntariamente da pesquisa descrita acima.

Assinatura do/a participante

Data: ___/___/2019

ANEXO 2 – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para Professores Participantes

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA PROFESSORES PARTICIPANTES

Prezados Professores,

Gostaríamos de convidá-los/as a participar da pesquisa “O brincar, e as tecnologias digitais na educação infantil, realizada na Universidade Federal de Alagoas – Campus do Sertão, em Delmiro Gouveia - AL.

Os objetivos da pesquisa são:

- Analisar sobre a importância do brincar no desenvolvimento da criança
- Verificar o acompanhamento da família contribui para o desenvolvimento do aluno;
- Perceber quais os benefícios do uso da tecnologia traz no espaço escolar e,
- Evidenciar a importância do uso de recursos tecnológicos no desenvolvimento da criança.

A sua participação é de grande importância para que seja possível analisar as perspectivas que as brincadeiras tradicionais e a tecnologia traz para o ambiente escolar, com a parceria dos pais em relação à vida escolar dos seus filhos, podendo contribuir para o aprendizado e o desenvolvimento dos mesmos. Os dados fornecidos serão de uso exclusivo desta pesquisa, portanto, tratadas com absoluto sigilo e confidencialidade, de modo a preservar a sua identidade.

Delmiro Gouveia/AL, ____ de _____ de 2019.

Jose Lucas Dantas de Queiroz
Graduando do curso de licenciatura em Pedagogia

Profª Drª. Lílian Kelly de Almeida Figueiredo Voss
Orientadora

Eu, _____
pai/mãe ou responsável do aluno/a inserido na Educação Infantil, tendo sido
devidamente esclarecido (a) sobre os procedimentos da pesquisa, concordo em
participar voluntariamente da pesquisa descrita acima.

Assinatura do/a participante

Data: ___/___/2019

ANEXO 3 – Questionário aplicado aos pais ou responsáveis participantes da pesquisa



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS CAMPUS DO SERTÃO CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

Eu, participante da pesquisa O brincar e as tecnologias digitais

Na Educação Infantil a, tenho _____ anos de idade e sou professor (a) da Educação Infantil.

Sexo: () feminino () masculino

1º. qual o grau de instrução e o tempo de atuação na educação infantil?

2º. você percebia alguma diferença, e quais seriam, no que diz respeito ao brincar das crianças no seu tempo e atualmente?

3º. você acha que os jogos, brinquedos e brincadeiras das mídias e tecnologia digitais acessadas pelos alunos, tanto em casa como na escola, podem causar alguma influência no comportamento das crianças? Quais?

4º. quantos tipos de brincadeiras que as crianças costumam trazer de casa para a escola?

5º. como lidar com os brinquedos eletrônicos? Percebe alguma influência das mídis e tecnologias digitais na escola dos brinquedos e brincadeiras realizadas pelas crianças?

6º. você utiliza a TV como recursos em seu planejamento?

7º. gostaria de falar algo sobre o tema? O brincar e as tecnologias digitais na Educação Infantil.

ANEXO 4 – Questionário aplicado aos pais ou responsáveis participantes da pesquisa



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CAMPUS DO SERTÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

Eu, participante da pesquisa O brincar e as tecnologias digitais
Na Educação Infantil. Tenho _____ anos de idade e sou responsável pelo
aluno _____ da Educação
Infantil.

Sexo: () feminino () masculino

- 1º. em relação ao brincar é importante para o desenvolvimento da criança?
- 2º. você brinca sempre com seu filho? Quais os tipos de brincadeiras?
- 3º. você percebe algum tipo de influência para seu filho (a) em relação a escolha do que está vendo?
- 4º. Você concorda que seja importante que a criança brinque na escola e que a brincadeira pode ajudar na socialização entre as outras crianças?
- 5º. em relação ao tipo de atividade ou brinquedos preferidos pelos filhos o que você apontaria como primeira opção?
- 6º. você assiste TV com seu filho? Que tipo de programação?
- 7º. os programas que seu filho assiste eles interferem no brincar de seus filhos?

Agradeço por sua colaboração em minha pesquisa.

José Lucas Dantas de Queiroz

Graduanda do 8º período do curso de licenciatura em Pedagogia