

As brincadeiras populares no contexto das Tecnologias Digitais

Joyce Da Silva Ribeiro¹

Jéferson Muniz Alves Gracioli²

RESUMO

Pensar em brincadeiras populares como amarelinha, esconde esconde, batata quente ou pula corda, é algo que remete a um contexto de outras gerações no âmbito escolar. Dessa forma, tem-se a preocupação deste estudo em analisar a importância das brincadeiras populares no cenário contemporâneo da educação infantil. Visto que presenciamos um cenário contemporâneo voltado as brincadeiras e brinquedos digitais, secundarizando ou extinguindo as brincadeiras populares de ambientes formais ou informais. Para tanto, este estudo foi pautado em uma pesquisa qualitativa com uma abordagem de pesquisa bibliográfica, pautado em referências teóricas que discutem sobre temáticas referentes a era digital, desenvolvimento infantil e brincadeiras populares. O desenvolvimento infantil passa pelas brincadeiras e interações de maneira que as crianças brincam e se relacionam com os outros, isso tudo é importante para o desenvolvimento da criança, pois, é por meio do brincar que a criança descobre o mundo, seus limites, desperta o senso crítico, desenvolve sua personalidade, responsabilidade e capacidade de autonomia. Para trazer mais particularidades ao trabalho, a pesquisa tem em uma de suas seções o relato de experiência de práticas vivenciadas em uma instituição municipal da cidade de Ribeirão Preto/SP, sendo possível observar e relatar o espaço onde as crianças brincam, suas preferências de brincadeiras, e que as tecnologias vêm atraindo a atenção delas desde muito cedo, esquecendo produções manuais, experiências vivas e reais. Conclui-se que o processo do brincar é importante para que as crianças desenvolvam suas aprendizagens cognitivas, emotivas, psicológicas e motoras, sendo a escola uma das propulsoras destas ações para ocasionar um mundo de descobertas, dúvidas e compreensões sobre a realidade que os tocam.

Palavras-chave: Brincadeiras populares. Era Digital. Educação Infantil. Relato de experiência.

1. INTRODUÇÃO

O momento de brincar sempre foi algo importante na minha infância, ao fato que essa ação oportunizava momentos de diversão, além de desenvolver a parte cognitiva, emocional e psicológica. Acrescenta-se ainda, que esse movimento do brincar é capaz de

¹ Discente do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Lavras (UFLA).

² Professor do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Tocantins. E-mail: jefersongracioli@mail.uft.edu.br

manifestar uma aprendizagem sobre si e sobre o mundo ao seu redor. Atualmente, temos a inserção das tecnologias em diversos setores e ambientes da sociedade, principalmente as tecnologias digitais, aparecem presentes na nossa sociedade e na maneira como as crianças desenvolvem suas brincadeiras.

É brincando que as crianças descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social, brincar é um direito da criança, além de ser de suma importância para seu desenvolvimento, por isso as escolas precisam dar a devida atenção a essa atividade. O brincar tem funções lúdicas e educativas ambos com valores pedagógicos, às brincadeiras podem ser livres ou dirigidas, mas o importante é que o educador consiga equilibrar estas funções para que aconteça o aprendizado. E também proporciona um crescimento saudável à criança, e assim viver a sua infância, tornando-se um adulto mais equilibrado tanto físico, quanto emocionalmente.

Para Guirra e Prodócimo (2009, p.11):

Por meio do jogo e da brincadeira, a criança aprende e se identifica com o meio e suas emoções. Quando as crianças estão juntas e interagindo pelo jogo, podem, sem preocupação, arriscar, vacilar e errar, sem uma cobrança, sem medo e, aí reside o verdadeiro aprendizado, capaz de transformar essas crianças e de prepará-las para serem verdadeiros cidadãos, ou seja, pelo jogo a criança aprende, desde cedo, que para viver em sociedade, é necessário que haja respeito pelas regras do seu grupo de convívio.

O brincar infantil possibilita que a criança estimule a sua criatividade, curiosidade e questionamento do mundo ao seu redor, porém é preciso inserir essas brincadeiras na sua rotina de modo a permitir que a criança explore suas emoções que nela se manifesta ao brincar. Como trabalho em uma escola de ensino infantil, percebo nas brincadeiras como um momento de grande importância para o desenvolvimento da criança e fonte promissora de aprendizagem.

A escolha do tema de pesquisa está pautada na investigação acerca das brincadeiras que as crianças apropriam no contexto contemporâneo, identificando seus impactos e influências no processo de aprendizagem. Justifica-se essa inquietação para realizar a pesquisa, pelo fato que por meio da minha experiência profissional na área da educação infantil, percebi uma maior interação das crianças com recursos tecnológicos (videogames, celulares, tablets, entre outros) do que com brincadeiras populares (“pique pega”, soltar pipa, “bolinha de gude”, “cantigas de roda”, entre outros).

Entende-se como brincadeiras populares, as brincadeiras que faziam parte dos hábitos e costumes populares passadas de geração em geração, que estavam pautadas em

atividades manuais, ao fato que essa época não tinha tantas ou nenhuma influência dos celulares e brinquedos eletrônicos, as crianças tinham que ser criativas para inventarem suas próprias brincadeiras e brincavam na rua até anoitecer, tais ações que eram desenvolvidas e consideradas importantes para o desenvolvimento da criança na época.

Friedmann (1996) define brincadeiras populares como sendo:

[...] aquele transmitido de forma expressiva de uma geração a outra, fora das instituições oficiais, na rua, nos parques, nas praças, etc., e é incorporado pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra (ou de um grupo a outro); muda a forma, mas não o conteúdo do jogo tradicional. O conteúdo é constituído pelos interesses lúdicos particulares ligados a tal ou qual objeto (bonecas, animais, construções, máquinas, etc.), que é o objetivo básico do jogo; a forma é a organização do jogo do ponto de vista dos materiais utilizados, do espaço, do número de jogadores etc. Esses jogos são imitados ou reinterpretados, perpetuando-se sua tradição. (FRIEDMANN, 1996, p. 43).

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

Couto (2013, p.902) afirma que “ atualmente as crianças já nascem imersas num mundo midiático, vivem com naturalidade as mais diversas relações com as tecnologias digitais, fazem parte daquilo que Tapscott (199, p. 152), denominou de estamos vivenciando no século XXI “ a crescente e irreversível ascensão da geração net”. Percebe-se que nos últimos anos que algumas crianças estão cada vez mais inseridas no mundo tecnológico e deixando de viver a fase da infância.

Um dos fatores essenciais para o desenvolvimento das brincadeiras populares, é o fato que antigamente, as crianças na escola ou fora do ambiente escolar, não tinham tanto contato com as tecnologias como nos dias de hoje, e desta forma, as brincadeiras tinham que ser criadas e inventadas com objetos que tinham em mãos, como pedras, galhos, linhas, recicláveis, etc.

As influências das tecnologias digitais no comportamento e ações das crianças é algo para ser refletido e pesquisado nos dias de hoje. Desta maneira, as mudanças cognitivas, afetivas e sociais, são fatores essenciais para compreender como podemos relativizar e apropriar de brincadeiras populares e brincadeiras tecnológicas no contexto educacional, principalmente em um nível de ensino tão importante para o desenvolvimento da criança como é a educação infantil.

Todos os atrativos tecnológicos de brinquedos e brincadeiras, acabam afetando diretamente as escolhas e desenvolvimento das crianças.

Como bem pondera Couto (2013), “as crianças estão se afastando das brincadeiras populares que são importantes para o desenvolvimento infantil”, visto que o brincar proporciona um desenvolvimento nos processos de interação social tanto na escola como na própria família, desenvolvendo nas crianças diferentes capacidades, como a coordenação motora, concentração, criatividade, autoestima, permitindo que a criança seja livre para usar e abusar da sua imaginação enquanto brinca.

A criança descobre o mundo através do brincar e as brincadeiras são de fundamental importância para todo o desenvolvimento, exercitando a imaginação, desenvolvendo sua personalidade e suas habilidades, expressando sua autonomia diante dos objetos, trabalhando seu emocional e ampliando seus horizontes através da participação nas brincadeiras. Moyles afirma que “o brincar é sem dúvida um meio pelo qual os seres humanos e os animais exploram uma variedade de experiências em diferentes situações, para diversos propósitos” (2002 p. 11).

O brincar é um fator essencial para o desenvolvimento físico, emocional, mental e social da criança, sendo os brinquedos e as brincadeiras fonte inesgotável de interação lúdica e afetiva, proporcionando novas experiências de aprendizagem, ampliando o seu relacionamento social e a respeitar a si mesma e ao outro. A criança quando brinca, estabelece regras criadas por si e em grupo o que proporciona a sua inserção dentro da sociedade, assim sendo a criança estará solucionando seus conflitos e hipóteses de conhecimento desenvolvendo a sua capacidade de compreender e entender os outros. Como bem esclarece Moyles (2002) “é importante incentivar na criança a sua habilidade criadora”, para que dessa forma ela seja capaz de se relacionar e recriar o mundo com o seu olhar infantil.

Atualmente algumas crianças passam muito tempo na televisão, celular, jogos virtuais os tornando dependentes da tecnologia, e os afastando do contato social. É importante traçar algumas estratégias para que essas crianças não fiquem centradas apenas em jogos ou games tecnológicos. É importante um conjunto de fatores e pessoas para auxiliar com práticas e ações capazes de proporcionar brincadeiras significativas para o processo de aprendizagem, tanto nos ambientes formais como informais. E para isso, torna-se essencial um diálogo entre os pares, tais como a família, a escola, amigos, entre outros.

Percebendo a importância das brincadeiras populares, elaboramos como questão de pesquisa “Como trabalhar e estimular o brincar com as crianças na era tecnológica?”. Para tentar buscar respostas para essa questão de pesquisa, temos como objetivo geral desta pesquisa compreender quais os impactos das brincadeiras e brinquedos no desenvolvimento infantil das crianças no contexto da era tecnológica. Soma-se a isto, o intuito de analisar quais as principais mudanças que as brincadeiras da era digital podem causar em suas aprendizagens.

Para descrever as etapas e procedimentos metodológicos, apropriamos de uma pesquisa bibliográfica, pautada em livros e artigos científicos relacionado de acordo com o tema de pesquisa. Além disso, utilizaremos do relato de experiência, apontando momentos da minha prática profissional, no qual exerço há mais de 5 anos em uma creche de ensino infantil, certo que me despertou a querer a trabalhar esse tema de pesquisa e compreender a importância do brincar como aspecto fundamental da aprendizagem e do desenvolvimento humano.

O trabalho está organizado em seções, nas quais tem-se a distribuição da seguinte maneira: a primeira seção trabalha de introduzir o tema da pesquisa e sua justificativa, na qual vem mostrar as mudanças tecnológicas na sociedade e como isso têm afetado as crianças no seu modo de brincar. A segunda seção se trata dos caminhos da pesquisa um olhar acerca da metodologia, onde é trabalhado os procedimentos e etapas que foram desenvolvidos neste trabalho. A terceira seção procede das inovações com a era digital, onde a tecnologia se faz presente, e essas ferramentas tecnológicas ajudam bastante nossas vidas, permitindo um aumento significativo na oferta de informações. A quarta seção salienta a importância das brincadeiras na educação infantil, sendo que o brincar é uma forma da criança se expressar e desenvolver suas habilidades de criação, de relacionar-se e de interagir.

A quinta seção apresenta os impactos das tecnologias digitais nas brincadeiras populares, uma vez que as crianças estão se afastando das brincadeiras populares que são importantes para o desenvolvimento infantil. A sexta seção é um relato de experiência em práticas pedagógicas em sala de aula, onde é possível identificar os fatos reais da pesquisa. A última seção é a consideração final que vem mostrar a importância do brincar na vida e no desenvolvimento da criança na era tecnológica.

2. CONSTRUÇÃO DAS ETAPAS DA PESQUISA AO LONGO DOS CAMINHOS

Os procedimentos metodológicos são essenciais para compreender as etapas e trajetões percorridos na pesquisa científica. Por isso, o intuito deste capítulo é trazer informações acerca das estratégias e caminhos adotados para o desenvolvimento do estudo.

Caracteriza-se esse trabalho como uma pesquisa qualitativa, para alguns autores, como Triviños (1987), a pesquisa qualitativa é uma expressão genérica. Deve-se verificar que ela possui atividades de investigação que se apresentam de forma específica e possuem características de traços comuns. Devendo-se perceber dois aspectos, sendo o primeiro as peculiaridades da pesquisa qualitativa e o segundo, as modalidades dos tipos de investigação.

De acordo com Triviños (1987):

A pesquisa qualitativa é conhecida também como "estudo de campo", "estudo qualitativo", "interacionismo simbólico", "perspectiva interna", "interpretativa", "etnometodologia", "ecológica", "descritiva", "observação participante", "entrevista qualitativa", "abordagem de estudo de caso", "pesquisa participante", "pesquisa fenomenológica", "pesquisa-ação", "pesquisa naturalista", "entrevista em profundidade", "pesquisa qualitativa e fenomenológica", e outras [...]. Sob esses nomes, em geral, não obstante, devemos estar alertas em relação, pelo menos, a dois aspectos. Alguns desses enfoques rejeitam total ou parcialmente o ponto de vista quantitativo na pesquisa educacional; e outros denunciam, claramente, os suportes teóricos sobre os quais elaboraram seus postulados interpretativos da realidade (TRIVIÑOS, 1987, p. 124).

A pesquisa qualitativa busca em sua supremacia compreender os “fenômenos” comportamentais através da coleta de dados narrativos e estudar as preferências individuais, de modo a compreender as atitudes, ideias e motivações nas mais diversas situações vivenciadas, sendo assim, a sua utilização na pesquisa é para entender determinados comportamentos referente as brincadeiras populares e a era digital.

A Abordagem da pesquisa é qualitativa, utilizando da pesquisa bibliográfica para embasamento nos referenciais teóricos acerca da temática do estudo para buscar possíveis respostas e estratégias para nossa questão de pesquisa. Tais informações são essenciais para o desenrolar do trabalho científico.

A pesquisa bibliográfica é o primeiro passo para a realização de um trabalho científico. A qualidade com que foi feita a pesquisa bibliográfica, é um dos fatores que determinam a qualidade do trabalho. Segundo Amaral (2007, p. 21), pesquisas

bibliográficas “consistem no levantamento, seleção, fichamento e arquivamento de informações relacionadas à pesquisa”.

A pesquisa bibliográfica constitui-se em fonte secundária. Sendo aquela que busca o levantamento de livros e revistas de relevante interesse para a pesquisa que será realizada. E o seu objetivo é colocar o autor da nova pesquisa diante de informações sobre o assunto de seu interesse.

O planejamento das etapas da pesquisa foi pensando a partir do avanço que a tecnologia vem provocando nas relações humanas, principalmente na infância das crianças, no qual as brincadeiras têm sofrido modificações de acordo com cada particularidade das gerações. Com isso, cada vez mais o contato das crianças com brincadeiras populares vem dando lugar aos equipamentos tecnológicos, tais como videogames, computadores, celulares, tablets, televisores e brinquedos eletrônicos. Essas transformações tecnológicas têm afetado o modo particular das crianças brincarem e se desenvolver. Desta forma, a pesquisa tem o intuito de compreender quais os impactos das brincadeiras e brinquedos no desenvolvimento infantil das crianças no contexto da era tecnológica.

Uma das justificativas para a escolha da temática é referente as minhas experiências profissionais em uma escola de educação infantil, como auxiliar de classe, ao fato que observo que muitas das crianças não vivenciam mais as brincadeiras populares, e mais do que isso, desconhecem tais atividades que são importantes para o desenvolvimento das mesmas. Ademais, uma das propostas da escola é resgatar as brincadeiras populares em suas ações e reflexões pedagógicas, auxiliando para trazer relatos de experiência para este estudo.

O brincar é fundamental nesse processo de desenvolvimento da criança, pois sabemos que é possível aprender brincando, gerando liberdade de expressão nas diferentes manifestações artísticas e culturais, deixando a criança livre para se expressar em atividades livres ou direcionadas. Sendo assim, o lúdico e toda atividade planejada pode desenvolver a aprendizagem da criança de forma prazerosa, ao fato que usar o lúdico como intervenção pedagógica é uma forma de estimular o aprendizado da criança para aprender brincando.

Segundo o dicionário Ferreira (2003), brincar é um momento de “divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar”, mas também um momento de se “entretê-lo com jogos infantis”, ou seja, o brincar é importante e está presente em nossas vidas, ou pelo menos deveria ser. O brincar é uma atividade natural, espontânea onde a criança

constrói o seu próprio mundo. É um direito de todos que essa necessidade seja estimulada por seus responsáveis, pois ajuda no seu desenvolvimento e aprendizagem lhe proporcionando conhecimento de forma lúdica. Na Educação Infantil, o brincar é imprescindível e fundamental, por ser uma fase em que a criança passa o seu tempo na escola e tem, no professor, o seu mediador que vai lhe possibilitar uma aprendizagem prazerosa.

A partir das práticas vivenciadas no meu trabalho e das disciplinas já cursadas, sendo que algumas disciplinas como História da educação, Didática, Psicologia da educação, Fundamentos da educação infantil e Jogos, brincadeiras: o lúdico e o processo de desenvolvimento infantil despertaram a motivação por este tema de pesquisa para buscar entender a importância do brincar como aspecto fundamental na aprendizagem e no desenvolvimento humano, é brincando que as crianças descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social.

Por meio de uma leitura exploratória no periódico capes e na biblioteca da UFPA, e também em alguns materiais selecionados (google acadêmico), foi feita uma leitura sistematizada dos textos selecionados, resultando na constatação que não se tem como ignorar a tecnologia, na qual pode nos ajudar muito na educação, porém o uso frequente da criança, sem o acompanhamento e o limite dos pais, pode trazer consequências negativas ao desenvolvimento da criança e a importante prática de incentivar o brincar infantil.

Para Oliveira (2000), a criança que brinca torna esse momento uma atividade lúdica de diversão, em compensação auxilia no desenvolvimento de socialização, pois esse contato estimula suas capacidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas, cognitivas e emocionais.

O brincar na parte educacional para Antunes (2003), remete que a criança aprenda a brincar contando com a ajuda de um mediador, de forma a descobrir novas experiências significativas para sua aprendizagem, além de ser divertido e educativo. Para o autor ainda o brincar infantil visa estimular a relação interpessoal com os outros através das brincadeiras que envolve regras a serem realizadas durante a brincadeira.

Para Kishimoto (2002) o brinquedo permite que a criança tenha uma ligação íntima com o objeto, fazendo com que na falta de regras estabelecidas a criança brinque com o brinquedo da forma que quiser brincar. Ainda segundo o dicionário Ferreira (2003) o brinquedo é visto como “objeto destinado a divertir uma criança, suporte da

brincadeira”, assim sendo o brinquedo estimula a representação e a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade.

Vygotsky (1998) relata que o brinquedo tem como papel de dar suporte nas brincadeiras, tendo o brinquedo uma grande influência no desenvolvimento da criança, pois promove a transição da ação da criança em brincar com objeto e suas ações com significados do que o brinquedo lhe representa no momento. Ainda segundo Kishimoto (2002, p. 21) relata que o brinquedo não pode ser o único a contribuir no desenvolvimento da criança, no sentido que a outros materiais ou técnicas que explore para melhor desenvolver as capacidades da criança.

O brinquedo é um suporte na hora das brincadeiras, essa ação permite que a criança desempenha a sua capacidade para imaginar, fazer planos e de apropriar-se de novos conhecimentos ao brincar.

Vygotsky (1998), salienta que o brincar estabelece com que a criança tenha contato com os outros de forma natural, nessa relação ela aprende a conviver respeitando o espaço do outro, sendo que essa convivência social proporciona a criança construir mais conhecimento do mundo ao seu redor. Através do brincar a criança aprende com mais facilidade a assimilar situações cotidianas atribuindo para o seu desenvolvimento

A brincadeira é importante para o desenvolvimento infantil, visto que a criança pode transformar e produzir novos significados para a sua vida. Sendo assim as brincadeiras populares são importantes representações das culturas populares que foram transmitidas por gerações e que contribui para o desenvolvimento das nações futuras por meio dessas brincadeiras.

Quando a criança é estimulada, é possível notar as mudanças que a brincadeira rompe em relação a subordinação ao objeto, de modo a atribuir significativamente no seu desenvolvimento. A brincadeira infantil, tem como desenvolvimento promover o ser humano nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo.

Para tal efeito, se faz necessário sensibilizar os pais, educadores e a sociedade em geral sobre a importância de se trabalhar a ludicidade por meio das brincadeiras, de modo que a criança deve vivenciar a infância brincando, de maneira prazerosa onde também ela vai aprender no seu momento de lazer. A criança quando brincar estabelece regras constituídas por si e em grupo, proporcionando a sua inserção como indivíduo na sociedade. Deste modo, a criança compreende o mundo por meio do brincar, onde ela exercita a sua imaginação, desenvolve a sua personalidade e suas habilidades, ampliando a sua autonomia através da participação nos jogos, nas brincadeiras. O ato de brincar se

destaca com fundamental importância no processo de aprendizagem da criança enquanto ser humano onde acontece a formação da assimilação de conhecimentos da criança, que será levada para sua vida futura.

3. UM OLHAR SOBRE AS BRINCADEIRAS

É importante compreender como os contextos formais e informais impactam na construção das brincadeiras e nos seus desdobramentos para a aprendizagem das crianças. Isto posto, é necessário problematizar como a era digital contribui para a elaboração de brincadeiras no âmbito educacional e nas ações rotineiras das crianças.

Ressalta-se nesta pesquisa que o intuito é dialogar acerca das brincadeiras populares na educação infantil, não excluindo ou dicotomizando a escolha por brincadeiras com recursos tecnológicos ou brincadeiras populares. A ideia é apresentar algumas brincadeiras populares que estão sendo esquecidas ou secundarizadas nas práticas pedagógicas desenvolvidas na educação infantil, gerando como consequência o desconhecimento por parte das crianças de possíveis brincadeiras que poderiam fazer parte das suas atividades do dia a dia.

3.1 Brincadeiras na era digital e tecnológica

A era digital atualmente faz parte da nossa realidade e presente no cotidiano da humanidade. Em seu contexto histórico, tem-se sua origem na da Terceira Revolução Industrial ou denominada Era digital, em meados do início do século XX, na qual a eletrônica tornou-se o marco da modernização na indústria, agricultura, pecuária, comércio e na prestação de serviços.

A tecnologia tornou as coisas mais fácil, práticas, otimizando tempo e custo, com isso mudou a maneira de nos relacionarmos, trabalharmos e vivermos. Acrescenta-se ainda, a potencialidade que causou nas diferentes dimensões da sociedade, como em reuniões presenciais tornaram-se cada vez virtuais, as empresas robotizam seus atendimentos e operações e os relacionamentos passam a ter como principal ponto de encontro as redes sociais.

A era digital transformou o jeito de viver, trazendo inúmeros benefícios, tais como pode aproximar pessoas que moram em diferentes regiões/estados/países, novas amizades pelas redes sociais de comunicação, hoje com apenas alguns cliques ou toques na tela se consegue resolver diversos problemas, até mesmo itens básicos, como trabalhar e fazer

compras, são possíveis sem sair de casa. As tecnologias mudaram completamente o modo como as pessoas às utiliza nas rotinas diárias, essas novas ferramentas, como aplicativos, navegação por GPS, smartphones, entre outras, facilitou muito a vida de quem a usa trazendo inúmeros benefícios e pode ser uma grande valia como recurso pedagógico, mas é preciso questionar o uso excessivo da tecnologia por crianças, dentro e fora da escola. O brincar é uma forma da criança se comunicar, é por meio deste ato ela reproduzir o seu cotidiano, possibilitando no seu processo de aprendizagem.

É possível observar nas pessoas que o uso das tecnologias como televisão, computador, celular, entre outros, têm se tornado cada vez mais acessíveis, de modo que acabamos sendo dependentes dela, principalmente as crianças, que estão tendo acesso ao computador, celulares. Também é possível ver muitas vezes bebês deslumbrados com as cores vibrantes que aparecem nas telas, interagindo com os aparelhos tecnológicos, se familiarizando com as mídias desde o início de suas vidas como meio de distração. Atualmente a maioria dos “brinquedos e brincadeiras” estão relacionadas a tecnologias digitais e estão presentes nos ambientes familiares e escolares, ou seja, as crianças estão diariamente expostas as tecnologias.

Haetinger (2008, p. 57) destaca:

Apesar de toda a modernidade, os jogos e brincadeiras do passado ainda são importantes para o universo infantil. As crianças ainda brincam de pegar, de cinco marias, de amarelinha, ovo podre, esconder, e outras brincadeiras que já divertiam nossas avós

As crianças estão crescendo em um contexto cultural no qual a evolução das tecnologias criou novas oportunidades e maneiras de brincar, sendo que as crianças se utilizam, basicamente, dos brinquedos eletrônicos (carrinhos de controle remoto, bonecas que falam e se movimentam sozinhas, tabletes, entre outros) para se divertirem.

Muitos usam os recursos tecnológicos como forma de distrair um pouco a atenção da criança, mas também é importante cultivar nas crianças o gosto de correr, andar de bicicleta, ir na pracinha, brincar com jogos de montar, jogar bola, entre outras brincadeiras que estimulam o movimento.

Embora a TV, a internet, o computador, entre outros, sejam recursos importantes, é preciso saber utilizá-los adequadamente, para gerar aprendizagens significativas nas crianças, evitando assim o simples uso pelo uso. É preciso agir reflexivamente, a fim de que os brinquedos e brincadeiras populares não sejam extintos ou esquecidos, além disso, é necessário que pais e professores compreendam que é dever de ambos orientar e

controlar o uso dos recursos tecnológicos, bem como intercalá-los com os brinquedos e brincadeiras mais populares. A tecnologia não pode ser encarada como uma “nova forma de brincar” pelas crianças mais sim um equilíbrio entre esses dois meios para uma infância saudável.

3.2. As brincadeiras na Educação Infantil

A brincadeira é essencial para o desenvolvimento infantil da criança, tanto no aspecto cognitivo, motor, psicológico e físico. Soares (2008) salienta que

Para a criança, o brincar é um meio de ter novas experiências, explorar a imaginação e fantasiar, conectar-se com o mundo externo, expressar sentimentos e emoções, desenvolver a cognição e elaborar suas vivências. O brincar é uma atividade espontânea que é transpassada pela imaginação e criação, por meio dela a criança se expressa livremente, levando a uma experiência subjetiva com o objeto material. (SOARES, 2008, p.167).

O brincar pode exercer um papel muito importante no desenvolvimento infantil, as crianças precisam brincar, correr, andar de bicicleta, ir à pracinha, brincar com jogos de montar, bola, entre outras brincadeiras que a estimule no seu desenvolvimento infantil e deixar de lado um pouco a tecnologia que está cada dia mais exposta no seu cotidiano, é preciso ter um equilíbrio entre o brincar e a tecnologia para se ter uma infância saudável.

As brincadeiras livres e espontâneas permitem com que a criança atinja suas próprias conclusões acerca do mundo em que vive, pois assim ela é capaz de transformar e recriar novas formas de enxergar a vida.

De acordo com Oliveira (2000), o brincar pode favorecer a autonomia das crianças, potencializando as vivências acerca das brincadeiras cotidianas desenvolvidas nesta etapa da infância, como por exemplo o caso de brincar de mãe da boneca, a criança imita e se identifica como figura materna. Isto posto, percebe-se que o brincar auxiliar a criança na imaginação e criação de fantasias, favorecendo a construção de suas aprendizagens.

O brincar não é um simples passatempo ou entretenimento, brincando a criança desenvolve a capacidade de explorar, imaginar e criar, são elementos essenciais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual está inserida. As brincadeiras são fontes promotoras de desenvolvimento e aprendizagem para a criança. É importante que esse brincar seja livre, para que a criança tenha autonomia de assumir papéis no seu mundo imaginário e seja possível, de fato, a liberação da vida de fantasias.

Vivemos em uma era na qual a tecnologia se faz presente, e essas ferramentas tecnológicas ajudam bastante nossas vidas, sendo impossível pensar em viver sem esses recursos. Mas o grande problema é que a tecnologia se faz presente também na vida das crianças, muitas delas na primeira infância, desde cedo ficam por horas em tablets, celulares, televisão, videogames, e se esquecem de brincar e de socializar com os outros.

Segundo Vygotsky (1994, p. 191) diz que “o brincar é indispensável para o ser humano de maneira que as crianças tenham acesso ao passado e ao futuro, vivenciando a sua cultura e inventando o mundo que almeja sonhar”. A brincadeira contribui satisfatoriamente no desenvolvimento infantil, sendo fundamental a sua participação que resultará na sua construção de conhecimento através do brincar.

É importante que as crianças convivam em ambientes que possam manipular objetos, brinquedos e interagir com outras crianças e principalmente que possam aprender, pois o brincar é uma importante forma de comunicação. Conforme afirma Carvalho (1992, p.14) afirma que:

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

O brincar é uma experiência humana, rica e complexa que auxilia na formação, socialização, desenvolvendo habilidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas, cognitivas e emocionais. Tais características na formação da criança, auxilia no desenvolvimento infantil, tornando-as um ser mais humano, sociável e cooperativo.

4. As tecnologias digitais e as brincadeiras populares: um desafio pela frente

Os recursos tecnológicos podem provocar muitas transformações nas brincadeiras infantis, tais como um excesso de horas na frente de uma tela ou noites viradas na frente de um vídeo game. Um dos agravantes deste processo, é o desinteresse das crianças por brincadeiras em que o contato interpessoal é necessário, resultando em um individualismo evidente e precoce. Atualmente, pode-se observar que tais mudanças vêm provocando profundas influências nas relações humanas, sendo assim que em alguns momentos a criança um indivíduo mais individualista com as pessoas ao seu redor.

O telefone celular, a internet e a televisão digital têm permitido um aumento significativo na oferta de informações, visto que muitas vezes precisamos de uma série

de elementos críticos e reflexivos para interpretá-las. Toda essa intensidade de informação acaba provocando inúmeras dificuldades no processo de assimilação de conhecimento e compreensão da realidade.

Estamos diante a um dilema, como podemos equilibrar o uso dos recursos tecnológicos, mas não esquecendo das brincadeiras populares? Acredito que essa problemática reflita em uma série de estratégias que precisamos seguir para pensar um diálogo entre os pares. Talvez não temos respostas prontas para esse dilema, e sim mais questionamentos para elencarmos diante da complexidade do tema.

Outro elemento intensificado com as tecnologias digitais e que está atrelado as brincadeiras são os brinquedos usados pelas crianças, tendo suas composições e formatos alterados pelas novas demandas da sociedade. O brinquedo faz parte do universo infantil, considerado como objeto lúdico no suporte para brincadeira das crianças. É importante estimular na criança o brincar, o brinquedo exerce múltiplas funções no seu desenvolvimento infantil como: a imaginação, concentração e motivação, mas cabe aos pais organizar um tempo e espaço para que as crianças brinquem e se desenvolvam

Almeida (2013) evidencia que

O brinquedo faz parte da vida da criança, simboliza a relação pensamento ação e torna possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação. O mundo do brinquedo é um mundo composto, que representa o apego, a imitação, a representação e faz parte da vontade de crescer e desenvolver-se. Ao brincar com as bonecas a criança descarrega seus sentimentos, exprime suas necessidades de afeto. Faz do brinquedo a representação, constituindo uma autêntica atividade do pensamento. Almeida (2003, p. 37-38).

O brinquedo estimula a curiosidade e a imaginação da criança as levando a descobrir novas fantasias, dando a elas novas experiências. É brincando que elas aprendem a interagir em si, deixando fluir sua imaginação, desse modo, aprende a lidar com o mundo formando sua personalidade e recriando situações do seu cotidiano. Oliveira (2007, p.96) pontua que “qualquer tipo de brincadeira é um possível continente de fantasias e desejos inconscientes. ”, isso porque, para a criança, a brincadeira possui um valor simbólico que a permite elaborar suas fantasias de modo a diminuir suas ansiedades.

Com o avanço das tecnologias os brinquedos sofreram algumas transformações no qual vem atraindo a atenção das crianças, pelo fato dos recursos oferecidos neles, exemplos são os bichinhos de pelúcia antigos que eram feitos com enchimento e eram

costurados à mão. Sem qualquer tipo de recurso, não emitiam sons nem apresentavam movimentos. Atualmente, com diferentes formas, os bichos disponíveis no mercado são tão modernos que até brincam de esconde-esconde com as crianças, bonecas que parecem bebês de verdade, aviões e helicópteros brinquedos que eram feitos com chapas metálicas e materiais pesados, pintados cuidadosamente à mão com esmalte, os objetos serviam, muitas vezes, como decoração nos quartos das crianças, agora, aviões e helicópteros voam de verdade e são controlados por controle remotos, até mesmo o banco imobiliário que conquistou várias gerações, a sua mais nova versão de jogo de tabuleiro substituiu as antigas cédulas de papel por cartão de crédito.

Os brinquedos da atualidade são surpreendentemente atraídos e que conquistam imediatamente as crianças, pois retratam fielmente a realidade, o que facilita o interesse da criança pelo brinquedo.

O brincar pode criar opções atraídas para as crianças, de forma que, elas podem expressar seus sentimentos e emoções e ter a percepção entre a realidade e o imaginário que lhes trazem memórias e vivências da infância. A tecnologia apresenta para a criança novos horizontes, permite que elas adquiram novos conhecimentos, tenha entretenimentos e usem a imaginação para explorar seus sonhos e emoções.

Segundo Gomes (2013, p. 155), a respeito das tecnologias diz que “algumas ferramentas tecnológicas podem auxiliar as crianças a desenvolver suas capacidades cognitivas, motoras e no seu processo de aprendizagem”. As atividades com jogos ou brinquedos eletrônicos podem ter objetivos didáticos e pedagógicos que visam proporcionar o desenvolvimento integral da criança. A brincadeira facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, facilitando nos processos de socialização, comunicação, expressão e na construção do conhecimento.

A utilização da tecnologia cada vez precoce pelas crianças vem causando questionamentos a respeito do desenvolvimento afetivo, cognitivo e social, pois, algumas crianças estão substituindo os brinquedos e optando pelo mundo virtual (jogos eletrônicos e redes sociais) ao invés de brincadeiras populares que envolvem o exercício físico e a interação social com outras crianças. A tecnologia vem satisfazendo as necessidades das pessoas sem ao menos sair de casa, podendo causar o comodismo e isolamento social. Segundo Hanaver (2005) se refere como as tecnologias tem afetado o convívio social “as pessoas tem deixado de casa, se tornando distantes das outras pessoas por não sair de casa e ficar entretidas nos aparelhos eletrônicos conversando virtualmente, sem ao menos ter contato com o outro”.

A tecnologia está substituindo mudanças nos hábitos das pessoas que envolve a interação física e o meio em que vive, provocando muitas vezes dependência da tecnologia. Quando as tecnologias nas gerações anteriores estavam em processo de descobrimento e experimentação, as crianças tinham como alternativa as brincadeiras nas ruas, inventando maneiras de se distrair por aquele momento. Com o passar dos anos e das gerações, tais contextos tecnológicos foram avançando e outras demandas sociais emergiram, de modo que as crianças acabam tendo preferências por brincadeiras que usem das tecnologias digitais, como videogames, smartphones, drones, carrinhos de controle remoto, games, entre outros.

5. RELATO DE EXPERIÊNCIA: OLHAR OBSERVADOR SOBRE OS TIPOS DE BRINCADEIRAS

Este relato de experiência foi elaborado a partir das minhas práticas pedagógicas desenvolvidas na instituição de educação infantil, na cidade de Ribeirão Preto/SP, onde trabalho e pude analisar as transformações das brincadeiras e também dos brinquedos no contexto da era digital.

Em um mundo de acesso fácil e rápido às tecnologias, comecei a perceber que algumas crianças desconheciam brincadeiras de antigamente, sendo até compreensível e normal pelo fato de ser de outras gerações. Contudo, é essencial que tais atividade sejam fomentadas pela escola e em outros ambientes informais, como o próprio ambiente familiar. Por meio disso, comecei a perceber que brincadeiras como amarelinha, esconde-esconde, pega-pega, jogos com bola, boneca, entre outros, não eram frequentes entre elas. E em contrapartida, os celulares e games eram manifestados de modo integral nas suas atividades.

É compreensível que as tecnologias acarretam um encantamento nas crianças, pelas suas integrações e dinâmicas que muitas atividades acabam não envolvendo. Além disso, tais atividades não representam algo ruim para elas, mas podem impactar em aspectos emocionais, mentais, físicos, e motores, como podemos perceber nos autores que trouxemos para nosso estudo. De acordo com pesquisas feitas pela Organização Mundial de Saúde (OMS) em 2019, mostram que crianças de até 4 anos devem passar, no máximo, uma hora em frente a telas de forma sedentária — assistir televisão ou jogar no computador, por exemplo.

O uso das tecnologias digitais com as crianças pequenas muitas vezes é como um momento de distração para que a criança fique um momento quieta, mas é preciso ficar

atento para que elas não fiquem muito tempo, pois criança precisa correr, andar, passear, brincar de bola, boneca, carrinho, pega pega, brincadeiras que estimulem as crianças a se movimentar, a gastar energia.

As tecnologias digitais precisam estar equilibradas com as brincadeiras populares, ampliando a sua visão de mundo, promovendo a criticidade, questionando e adaptando conforme surgem novos desafios. O brincar é fundamental para a formação integral da criança, visando a compreensão da necessidade de resgatar as brincadeiras populares para que as crianças tenham conhecimento das brincadeiras que eram facilmente encontradas nas ruas dos bairros e que hoje estão se perdendo.

A tecnologia está presente no dia a dia e não há como escapar. O que não podemos é apenas dimensionar as brincadeiras e brinquedos pelo direcionamento das tecnologias digitais, esquecendo o quanto as brincadeiras populares auxiliam no desenvolvimento integral dos sujeitos envolvidos naquela ação. Por esse motivo a creche onde trabalho vem buscando resgatar as brincadeiras populares, nos momentos de recreação de modo que as crianças aprendam a lidar com o mundo, formando sua personalidade e recriando situações do cotidiano através das brincadeiras populares. Sendo estas, preservadas e recriadas a cada nova geração. Portanto, resgatar as brincadeiras populares é uma forma de ampliar o universo lúdico e cultural das crianças, além de promover uma interação com outras gerações.

Para enriquecer a pesquisa torna-se fundamental mencionar algumas brincadeiras que são desenvolvidas junto com as crianças como forma de resgatar as brincadeiras populares na escola que exerço minhas atividades profissionais.

Desta maneira, iniciamos a menção com a brincadeira Corre Cotia. Essa brincadeira é muito simples de brincar com as crianças, em roda e utilizando uma bolinha, pedir que as crianças fechem os olhos, escolhendo assim uma criança para começar a brincadeira que vai andar fora roda enquanto todas cantam a música: “Corre cotia, na casa da tia, corre cipó, na casa da vó, lencinho na mão caiu no chão, moça bonita do meu coração, é 1, é 2 e é 3”. Assim que a música acabar, ela coloca o lenço atrás de uma das pessoas da roda. Quando ela autorizar todos abrem os olhos, e os integrantes dessa roda olham para trás para ver com quem está o lenço. Quem estiver com o lenço tem que sair correndo atrás da criança que iniciou a brincadeira. Se ele a pegar, ela sai. Mas se ela conseguir sentar no lugar que era desse integrante antes de ser pega, ela está salva e ele assume o papel do dono do lenço. Essa brincadeira contribui para o desenvolvimento da

coordenação motora, equilíbrio, direção, atenção, concentração, esquema corporal, agilidade e força muscular da criança.

Outra brincadeira muito comum utilizada com as crianças na escola é a brincadeira da estátua. Essa brincadeira consiste em ser brincada com bastante crianças o que a torna mais divertida. Com um aparelho de som ou até mesmo cantar uma música pode servir para esse momento, com as crianças em círculo o “mestre” fica responsável em comandar a brincadeira, de modo que as crianças gesticulem da sua maneira e quando a música parar diz “estátua” e as crianças ficam paradas sem se mexer, quem mexer primeiro começa tudo novamente. Essa brincadeira contribui para o ampliar na criança a percepção das partes e movimentos do corpo.

A terceira brincadeira que gostaríamos de mencionar é muito comum entre as crianças nos dias de hoje, é conhecida como Esconde e Esconde. Essa brincadeira pode ser feita com quantas crianças quiserem participar. Escolhe uma criança que vai procurar o restante que vão se esconder, pode se escolher um “pique” onde a criança vai tapar os olhos e contar até um tempo determinado e achar os que estão escondidos. Ao procurar as crianças que estão participando e quando achá-los tem que correr até ambos até o “pique” para se salvar ou ser pego. O primeiro a ser encontrado e ser pego pelo pegador na outra rodada vai procurar e assim por seguinte. Essa brincadeira contribui no desenvolvimento da criança a correr, criar a percepção de se esconder sem ser visto.

A quarta brincadeira que é desenvolvida e acompanhada na escola é a Cinco Marias. Essa brincadeira consiste em utilizar 5 pedrinhas, mas pode ser confeccionada em saquinhos pequenos pela criança e levados para casa para brincarem com seus familiares. Esse jogo tem como objetivo jogar todas as pedrinhas no chão, escolhe uma delas e jogue para o alto com a mão que lançou a pedrinha para cima tentar pegar as pedrinhas no chão sem deixar cair.

Na segunda rodada ao invés de pegar uma por vez, pegue duas. Na terceira rodada você pega três ao mesmo tempo e na última rodada você pega todas de uma vez só. Essa brincadeira contribui para o desenvolver a coordenação motora com geralmente cinco saquinhos que são jogados para cima e recolhidos ainda no ar enquanto se recolhe outros saquinhos da mesa.

Outra brincadeira muito comum entre elas e que elas adoram é pular corda. Existem várias brincadeiras para fazer com corda. Duas pessoas seguram um lado da corda e outra criança se posiciona a pular enquanto batem a corda. A criança quando brinca com essa brincadeira ela adquire coordenação e agilidade, e quanto mais rápido

bater mais difícil fica para criança e pode dar comando para elas realizar enquanto pulam como: pular de um pé só, rodar, fazer movimentos com o corpo tornando a brincadeira mais divertida.

A brincadeira Escravo de Jô é uma brincadeira muito legal para realizar com as crianças, sentadas em duplas cada uma com uma pedrinha em mãos vão cantar a música: “escravo de jó, jogavam caxangá, tira, põe, deixa ficar, guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue zá”. Conforme vão cantando a música e passando a pedrinha de um para o outro seguindo o que diz a música diz, o participante faz os movimentos de tirar, colocar, deixar a pedrinha no chão pelo comando da música.

Difícil falar desta brincadeira e não ser reconhecida até os dias de hoje. Contudo, percebe-se que aos poucos, essas brincadeiras estão sendo esquecidas ou substituídas pelos gráficos ultrarrealistas de computadores e jogos de celulares. A amarelinha é uma brincadeira muito antiga que é ótima para desenvolver a noção de respeito às regras e a esperar pela vez. A Amarelinha mais tradicional é aquela feita no chão com giz. Basta fazer um risco no chão e numerar de 1 a 10, no último faça um arco representando o céu. Pule com um pé só dentro de cada quadrado, sem errar.

Outra brincadeira muito frequente no ambiente escolar é a Batata Quente. As crianças ficam em círculo e alguém fica de fora. Passam uma bola bem rápida de mão em mão e quem estiver fora diz: “batata quente, quente, quente, queimou! ”, em quem a bola parar no queimou é eliminado. Essa brincadeira contribui para estimular a agilidade, atenção, coordenação motora e promove a socialização.

Por fim, a última brincadeira que gostaríamos de mencionar e que é bem vista pelas crianças é Vivo e Morto. Essa brincadeira consiste em colocar as crianças uma do lado da outra em fila e o que responsável que vai comandar a brincadeira diz “vivo” que é ficar de pé e “morto” agachado, nisso o condutor irá falar e de vez em quando confundir esses comandos para ver se a criança está prestando atenção, sai quem errar e ganha quem ficar até o final da brincadeira. Essa brincadeira contribui para estimular a atenção, coordenação motora, a agilidade, condicionamento físico, concentração, a expressão corporal e a socialização da criança.

As experiências que tive na infância com essas brincadeiras populares foram incríveis e que fizeram parte da minha história de vida, e as experiências que as crianças terão serão diferentes das que experimentei e que auxiliará no seu processo de desenvolvimento pessoal. Com o resgate dessas brincadeiras populares percebi que as crianças além de se divertirem se socializavam nas brincadeiras que eram realizadas, esses

estímulos além de resgatar as brincadeiras populares e brinquedos, visa também a descoberta de outras formas de brincar.

Os brinquedos e brincadeiras populares fizeram parte da vivência das crianças da maioria das gerações, sendo transmitidos de pais para filhos através da oralidade e vivência dos mesmos. As brincadeiras promovem a socialização, incentiva movimentos do corpo, psicomotricidade ampla, equilíbrio e lateralidade, sendo assim as brincadeiras populares, ato de brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes e continuarão presente nas futuras gerações.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo compreender quais impactos das brincadeiras e brinquedos no desenvolvimento infantil no contexto da era tecnológica, com o propósito de mostrar a importância do brincar na vida e no desenvolvimento da criança na era tecnológica. A brincadeira é uma atividade que desempenha o papel importantíssimo no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança. As tecnologias têm feito com que as crianças troquem as brincadeiras populares de interação pessoal e de desenvolvimento físico, por jogos eletrônicos que nada favorecem o desenvolvimento físico e psicológico da criança, o que vem provocando o isolamento social das mesmas.

É notável que o acesso à tecnologia vem ocorrendo cada vez mais cedo, como uma espécie de entretenimento para mantê-las quietas, sem o devido controle ao tempo de uso do aparelho tecnológico. É importante resgatar as brincadeiras para que as crianças possam ter experiências enriquecedoras no desenvolvimento, permitindo assim que ela aprenda sobre o mundo, sobre as relações humanas, reinvente, recrie e produza novas experiências para o seu desenvolvimento infantil.

O estudo realizado sobre a temática em questão, ou seja, analisar qual a importância das brincadeiras populares no cenário contemporâneo da educação infantil na era tecnológica, em apontar como as crianças brincam nos dias atuais, visto que a cada dia a tecnologia evolui, e com ela surgem novos jogos, plataformas online e aparelhos que as crianças têm acesso, com isso acabam interferindo a maneira que a nova geração brinca e isso precisa ser problematizado nas escolas e na sociedade em geral.

A utilização da tecnologia pelas crianças até certo ponto é saudável, tornando sua vida mais atrativa, mas é preciso que os pais estejam atentos a forma de utilização da tecnologia para que não seja exagerada ou atrapalhe o desenvolvimento infantil da

criança, por isso é necessário criar regras com horários para a utilização da tecnologia e sobretudo ter o horário para brincar e incentivar as brincadeiras com as crianças. O brincar é uma forma da criança se expressar e desenvolver suas habilidades de criação, de relacionar-se e de interagir. A criança no momento que brinca ela aprende melhor a absorver os conteúdos ensinados por meio das brincadeiras, dado que as atividades com jogos ou brinquedos tem como objetivos didático-pedagógicos o desenvolvimento integral da criança.

Porém, na atualidade vivenciamos que as brincadeiras populares transmitidas de geração em geração estão se perdendo ou sendo esquecidas devido ao avanço das tecnologias, visto que as crianças do mundo contemporâneo já nascem em mundo ditado pelas tecnologias digitais, com isso, a comodidade e as facilidades desta realidade provocam doenças psicológicas, o que vem a provocar nas mesmas dificuldades de relacionamento e de conviver com os outros.

A importância do brincar na vida da criança e no seu desenvolvimento infantil é enriquecedora, visto que amplia o seu repertório de experiências permitindo que aprenda sobre o mundo, sobre as relações humanas, reinvente, recria e produza novas situações. A brincadeira é um momento que marca a vida da criança, o brincar não deve ser secundarizado ou limitado as tecnologias, pelo contrário, deve ser resgatado e ressignificado a fim promover novas experiências e descobertas.

Link para o vídeo de apresentação disponível em: <https://youtu.be/Yk6L8PChqNO>

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. Técnicas e jogos pedagógicos. 11ª edição. São Paulo: Loyola, 2003.

AMARAL, João J. F. **Como fazer uma pesquisa bibliográfica**. - Ceará: Universidade Federal do Ceará, 2007. 21 p. Disponível em: <http://200.17.137.109.8081/xiscanoe/courses1/mentoring/tutoring/Como%20fazer%20pesquisa%20bibliografica.pdf>

ANTUNES, Celso. **O jogo infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Petropolis, RJ: Vozes 2003 fascículo 15.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC, 1998.

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

COUTO. Edvaldo Souza. **A Infância e o Brincar na Cultura digital**. Perspectiva. Florianópolis. 2013

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio Escolar Século XXI: o minidicionário da língua portuguesa**. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2003.
FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender - O resgate do jogo infantil**. São Paulo (SP): Moderna, 1996.

GOMES, Suzana dos Santos. **Brincar em Tempos Digitais**. In: Revista Presença Pedagógica – Diálogo entre Universidade e Educação Básica para Formação do Professor. Seção Presença Infantil. Belo Horizonte, 2013.

GUIRRA, Frederico Joge Saad, PRODÓCIMO, Elaine. A Criança e o Jogo: um olhar sobre formas de negociação. Revista Iberoamericana de Educación. N.49/1, março de 2009.

HAETINGER, Daniela; MAX, Günter. **Jogos, recreação e lazer**. 2. ed. Curitiba: IESDE, 2008.

HANAVER, F.J. **Impacto da informática nas relações humanas**. (2005)

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

MOYLES, Janet. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. 4. ed. São Paulo: Scipione, 2000.

OLIVEIRA, Marcella Pereira de. **Melanie Klein e as fantasias inconscientes**. Winnicott e-prints [online], São Paulo, Série 2, v. 2, n.2, 2007. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/wep/v2n2/v2n2a05.pdf>.

SOARES, Julia Maciel. **Criança Psicótica brinca?** Considerações acerca do brincar na psicose. Estilos da Clínica, 2008, v. XIII, n.24, 166-175, mai. 2008.

TAPSCOTT, Don. **Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da geração 'Net'** São Paulo: Makron, 1999.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Três enfoques na pesquisa em ciências sociais: o positivismo, a fenomenologia e o marxismo.** In: _____. Introdução à pesquisa em ciências sociais. São Paulo: Atlas, 1987. p. 31-79.

VYGOTSKY, Levi, Semynovitch. **A formação Social da Mente.** Cole, Michael (Org.) 5° Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, L. S; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.