

A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO NA ERA TECNOLÓGICA

Adriano Marcondes Souza Junior

Graduando em Educação Física,
Faculdades Integradas de Três Lagoas – FITL/AEMS

Wilian Martins Pereira

Graduando em Educação Física,
Faculdades Integradas de Três Lagoas – FITL/AEMS

Carlos Alberto Lopes Filho

Mestre em Educação – UEMS
Docente das Faculdades Integradas de Três Lagoas – FITL/AEMS)

RESUMO

O presente texto tem como objetivo descrever a relação entre tecnologia digital e o desenvolvimento da criança, por meio de uma pesquisa bibliográfica, de caráter qualitativo, e de cunho explicativo. Estudos mostram uma mudança evolutiva no meio social da criança, que agora está cercada de tecnologias digitais, em consequência desse envolvimento precoce com as tecnologias digitais podem surgir algumas mudanças no comportamento criança no convívio social, ou ainda em seu aprendizado, como por exemplo, uma precoce entrada na economia, passando de apenas usuária para consumidora de tecnologia como jogos eletrônicos. Nas escolas o ambiente que antes era instrumentos de socialização passa a ser ambiente de conflitos culturais. Esse mercado de produtos culturais para a criança (desenhos animados, jogos, cinemas e outros) tendo uma hiper conectividade, dão a falsa impressão que a infância é homogênea. O destaque da relevância do lúdico na educação das crianças, na sua fase de aprendizado, mostra o papel fundamental que o professor, a aula e a escola tem no lúdico na formação da criança, onde o brincar se materializa como atividade principal para seu crescimento e desenvolvimento harmônico, onde as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento da percepção de mundo, da fantasia, comunicando-se com o mundo externo, criando relações sociais e de aprendizado.

PALAVRAS-CHAVE: infância; tecnologia da informação e comunicação; lúdico; educação física.

1 INTRODUÇÃO

O avanço tecnológico crescente nos últimos anos, nos proporcionou muitas melhoras em nossa vida, tanto na área de saúde, melhoramento na produção de alimentos, soluções ambientais, comunicação e entretenimentos. Por outro lado, tais tecnologias impactam a vida e o dia-a-dia das pessoas impondo maneiras de ser e estar no mundo que se diferenciam das lógicas da modernidade (SIBILIA, 2016). Esses fenômenos caracterizam a contemporaneidade e lançam desafios às formas de entender como as pessoas se desenvolvem neste ambiente cada vez mais hiperconectado (CHAGAS-FERREIRA, 2014; LEVY, 1996). Com as crianças, não há diferença, com poucos meses de vida, já possuem contato com a tecnologia, desenvolvendo-se nesse ambiente povoado por aparatos digitais.

Couto (2013) aponta alguns fatores que levam a transformação na infância: o acesso a manifestações culturais diversas; as complexas transformações da cidade, da família e dos modos de interação com as tecnologias móveis; formas de brincar e divertir-se caracterizadas pelo hibridismo entre o tradicional e novo; o lúdico relacionado aos jogos eletrônicos, redes sociais e conectividade; entre outros. A consequência desses fatores leva a mudar a criança para outro mundo nos sistemas de entendimento e representação cultural múltiplos que define esse cenário.

Durante as aulas e discussões no curso de Licenciatura em Educação Física sugeriram questionamentos sobre como as tecnologias podem ser úteis ao professor, e ao estudante para apoiar o desenvolvimento e promover a apropriação da cultura. Logo, configurou-se como problema de pesquisa a seguinte questão: Qual relevância do lúdico na educação na era das tecnologias digitais? Para responder a este questionamento elencaram-se os objetivos – geral e específicos – que seguem na próxima seção do texto.

2 OBJETIVOS

O objetivo geral desta pesquisa centra-se em contextualizar o papel do lúdico frente às tecnologias digitais na educação. Como objetivos específicos estabelecemos: caracterizar as tecnologias digitais; estabelecer relação entre as tecnologias digitais e o desenvolvimento da criança.

3 MATERIAL E MÉTODOS

Esta pesquisa configura-se como uma pesquisa qualitativa, de cunho exploratório, na medida em que busca explorar o objeto de pesquisa revelando-o ao leitor (GIL, 2002). Quanto aos procedimentos técnicos foi realizada uma pesquisa bibliográfica, apoiada no material disponível no acervo das Faculdades Integradas de Três Lagoas – FITL/AEMS, e nos seguintes repositórios online: google acadêmico <<https://scholar.google.com.br>> e sicelo <www.scielo.br>. Na pesquisa online utilizou-se as seguintes palavras chave: lúdico, tecnologias digitais e educação.

4 INFÂNCIA E A TECNOLOGIA

O conceito de infância vem de uma construção histórica, a construção deste

conceito envolveu um processo de produção de representações sobre as crianças, a estruturação de suas rotinas e da criação de instituições sociais para elas. Tendo a infância como fase da vida só vai aparecer no fim do século XVII, início do século XVIII, o que se deu concomitante à constituição da família nuclear, do Estado Nação e à reorganização do trabalho produtivo decorrente da Revolução Industrial (ARIÈS, 1981).

A escola tem um papel importante na fase da infância, segundo Postmam (1999), o autor relaciona a criação da prensa tipográfica com a invenção da infância como fase de vida. Segundo o autor, a maior acessibilidade aos textos escritos vai ressaltar uma cisão entre os que sabem ler e os que precisam passar por um processo de letramento. A escola se destaca neste contexto, tendo como função garantir que as crianças tenham acesso aos conhecimentos que circulam no mundo adulto e diferenciando essas fases de vida. Dando sequência ao mesmo raciocínio, esse autor relaciona a televisão e as mídias eletrônicas com o desaparecimento da infância (PÓSTUMA, 1999).

Numa visão mais contemporânea, a tecnologia modifica a forma de vida na infância, Buckingham (2007) destaca a interação das crianças com as tecnologias como modificadoras das relações sociais, do funcionamento mental e das formas de conhecimento, impactando nos modos de ser das crianças e numa reconfiguração das concepções de infância. Para ele, o uso dessas tecnologias digitais é caracterizado pela interatividade oferecendo às crianças esse contato interativo com diferentes formas de cultura, potencializando o vínculo entre mensagens e imagens, fomentando novos modos de linguagem e de representação.

Para Sarmiento (2004) as mudanças características da contemporaneidade – marcadas por uma divisão com as ideias centrais da modernidade – uma definição de novo lugar social para as crianças, o que ele chama de reinstitucionalização da infância na pós modernidade. O autor aponta algumas mudanças, como: a reentrada da criança na economia, não só como trabalhadora, mas também como consumidora e a mudança na escola que antes era instrumento de socialização para coesão social e passa a ser lugar de trocas e conflitos culturais.

As mudanças ocorrem também no âmbito da família, que passa por transformações estruturais com o aumento da monoparentalidade, das famílias reestruturadas e dos lares sem criança em países do norte e centro da Europa, assim

como a gravidez precoce em vários países do hemisfério sul, Inglaterra e Portugal. Outra mudança, com impacto direto na infância, é o crescimento do mercado de produtos culturais para as crianças (desenhos animados, jogos, cinema, etc.) que, por serem – muitas vezes - de alcance global, dão a falsa impressão de que existe somente uma infância homogênea (SAMENTO, 2004). São nestas mudanças tecnológicas ao longo do tempo que as crianças contemporâneas se desenvolvem e se tornam construtoras ativas de seu lugar na sociedade acrescentando “[...] elementos novos e distintos aos seus comportamentos e culturas” (SARMENTO, 2004, p. 18).

Com os aspectos emergentes que impactam o desenvolvimento dessas crianças, o autor destaca alguns que podem indicar a configuração de um futuro. São eles: a interatividade expandida pelos sistemas de informática que configuram lógicas menos lineares e de expressividade distinta; as culturas de resistência entre as crianças e seus pares, culturas essas que fogem do controle dos adultos; o alcance do lúdico não só mais à vida infantil, mas também à vida adulta e a consolidação de uma indústria do jogo; e a apropriação de valores e causas políticas pelas crianças, principalmente nas áreas como ambiente, segurança, políticas urbanistas e lazer, o que leva ao reconhecimento das crianças enquanto protagonistas de ações potencializadoras da democratização social (SARMENTO, 2004).

Para Cohn (2013), as ações voltadas às crianças e o lugar que lhes é destinado são definidos por concepções de infância na mesma medida em que o modo como as crianças atuam, e o que elas pensam do mundo acontece a partir mesmo desta posição que lhes é oferecida e que elas conhecem e reconhecem.

4.1 O Lúdico na Escola: Breves Apontamentos

A palavra lúdico vem do latim Ludus, que significa jogo, divertimento, gracejo, escola. Este brincar também se relaciona à conduta daquele que joga, que brinca e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo: seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. A criança vive num mundo de experiências e mutações constantes, entre aquilo que ainda é e o que poderá vir a ser (ROLLOF, 2010).

O desenvolvimento humano, para Lopes Filho e Santana (2015) configura-se na medida em que o sujeito se apropria do conhecimento de mundo por meio de suas relações sociais estabelecidas desde a tenra idade. A Teoria da Atividade Humana

proposta por Leontiev (2004, apud LOPES FILHO; SANTANA, 2015) considera que o trabalho é a atividade fundamental do ser humano, deste modo, para a criança o brincar se materializa como atividade fundamental.

A ludicidade assume um papel como mediador e facilitador do desenvolvimento infantil, na medida em que promove processos sociais de comunicação, expressão e apropriação da cultura; melhora a conduta e a autoestima; explora a criatividade e, ainda, permitem extravasar angústias e paixões, alegrias e tristezas, agressividade e passividade, capaz de aumentar a frequência de algo bom (MODESTO; RÚBIO, 2014). O lúdico proporciona à aula um momento de felicidade, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam, de forma mais significativa.

Para Rollof (2010), o profissional da educação deve orientar as aulas para que todos se manifestem e produzam independente de suas capacidades. Os primeiros anos escolares são muito importantes, e saber que cada sujeito é único, com diferentes construções lógicas e significações contribui significativamente para o desenvolvimento destes sujeitos.

É neste estágio, em que o aluno entra no estágio das operações concretas, o lúdico aliado ao conhecimento é de fundamental importância:

[...] aspecto importante neste estágio refere-se ao aparecimento da capacidade da criança de interiorizar as ações, ou seja, ela começa a realizar operações mentalmente e não mais apenas através de ações físicas típicas da inteligência sensório-motor (se lhe perguntarem, por exemplo, qual é a vareta maior, entre várias, ela será capaz de responder acertadamente comparando-as mediante a ação mental, ou seja, sem precisar medi-las usando a ação física) (TERRA, 2010, p.07).

Desta maneira, a interação das crianças com as tecnologias digitais conforme citado por Buckingham (2007), tem papel substancial para as construções mentais dos estudantes. Baquero (2007) aponta que cabe o professor mediar a interação do estudante com as tecnologias, possibilitando maneiras variadas de relação entre as tecnologias digitais e o sujeito.

A partir do pressuposto apontado por Terra (2010), pode-se afirmar que para a criança em fase escolar, relacionar-se com as tecnologias digitais promoverá desenvolvimento na medida em que tais tecnologias, municiadas de ludicidade levam a criança a praticar sua atividade principal: a brincadeira.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após as reflexões levantadas no texto percebe-se que o avanço da tecnologia inserido na vida pode mudar a forma do desenvolvimento da criança, como aprendizado, seus comportamentos sociais, levar ao sedentarismo. O tema aqui apresentado é de extrema importância na sociedade contemporânea e requer maior atenção dos pesquisadores, pois resgata a importância do lúdico na fase de desenvolvimento da criança. A escola, a aula, o educador possuem caráter de imensa importância na formação deste novo mundo. O lúdico em sala de aula é ingrediente importante para socialização, observação de comportamentos e valores.

O lúdico tem um papel fundamental para o desenvolvimento integral da criança, onde para ela o brincar e viver. O Educador deve proporcionar na educação, principalmente nas series iniciais, resgatar um ambiente rico em atividades lúdicas, permitindo que elas sonhem, criem e aprenda a ser crianças, um aprendizado lúdico, prazeroso e de significado. Pois ao brincar a criança aumenta a independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza a cultura corporal, desenvolve as habilidades motoras, diminui o stress, exercita a imaginação e a criatividade, aprimora a inteligência, com isso possibilitando um desenvolvimento tanto mental como social.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, P. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

BAQUERO, R. Vygotsky e a aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

BUCKINGHAM, D. Crescer na era das mídias eletrônicas. São Paulo: Loyola, 2007.

CHAGAS-FERREIRA, J. F. Cibercultura e virtualidade: desafios para o desenvolvimento humano. Curitiba: Appris, 2014.

COHN, C. Concepções de infância e infâncias: Um estado da arte da antropologia da criança no vBrasil. Civitas, v. 13, n. 2, p. 221-244, 2013.

COUTO, E. S. A infância e o brincar na cultura digital. Perspectiva, v. 31, n. 3, p. 897-916, 2013.

GIL, A. C. Como Elaborar projetos de pesquisas / Antonio Carlos Gil. – São Paulo: Atlas, 2002.

LOPES FILHO, C. A.; SANTANA, M. S. R. A FORMAÇÃO PEDAGÓGICA DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA: uma visão da Teoria Histórico-Cultural. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós Graduação em Educação. Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul. Paranaíba. 2015.

MODESTO, M. C.; RUBIO, J. A. S. A importância da Ludicidade na construção do conhecimento. Revista Eletrônica Saberes da Educação, v. 5, n. 1, p. 1-16, 2014. Disponível em <http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/monica.pdf>. Acesso em jun. 2018.

NASCIMENTO, D. M. do. Metodologia do trabalho científico: teoria e prática / Dinalva Melo do Nascimento; [prefacio á primeira edição Ruy Povoas]. Edição revista e atualizada. Belo Horizonte: Fórum, 2008.

OSTMAN, N. O desaparecimento da infância. Rio de Janeiro: Grapha, 1999.

ROLOFF, E. M. A importância do lúdico em sala de aula. X Semana de Letras, v. 70, 2010.

SARMENTO, M. J. As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade. In. Sarmento, M. J., & Cerisara, A. B. Crianças e miúdos: perspectivas sociopedagógicas da infância e educação. Porto: Asa, 2004.

SIBILIA, P. O show do Eu. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

TERRA, M. R. O desenvolvimento humano na teoria de Piaget. 2010. Disponível em <<http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/d00005>>. Acesso em jun. 2018.