

AS MÍDIAS E O BRINCAR NA INFÂNCIA

Álvaro Silva Pivetta¹
Maria Cecília da Silva Camargo²

Atualmente a infância pode ser pensada por uma perspectiva biológica, marcada pela influência da pediatria, passando por diferentes espectros que podem tomá-la como uma construção social que supere o entendimento de que se trata de um “estado intermédio de maturação e desenvolvimento humano”, conforme Sarmiento (2005, p.361). Não se trata de uma categoria estática, ao contrário, está sujeita a condições sociais, culturais, econômicas e contextos que podem variar e modificar-se ao longo do tempo, assim podemos considerar mais de um tipo de infância atualmente. Nesse sentido, faz sentido que o termo infância possa ser utilizado no plural, considerando-se essas diferentes condições a que as crianças estão expostas.

Hoje em dia se tornou comum o fato de que muitas crianças possuem fácil acesso a diferentes dispositivos digitais (computadores, celulares) utilizados por elas com grande desenvoltura, desde muito cedo. A facilidade no manuseio com as novas tecnologias se dá pelo fato das novas gerações já nascerem em meio ao mundo digital, não precisando passar por uma adaptação aos meios tecnológicos, o que faz com que Presnky (2010) denomine essas novas gerações como “nativos digitais”. O autor ainda complementa o pensamento caracterizando como “imigrantes digitais” as pessoas que não nasceram em meio ao mundo digital e tiveram que se adaptar a eles ao longo da vida.

Todo esse contexto, marcado pela presença de recursos tecnológicos, influencia nas novas manifestações corporais criadas pelas novas gerações (Sarmiento, 2015). Dentre os diferentes tipos de infância que as crianças possam vir a ter atualmente, Dornelles (2011) destaca a cyber-infância. A autora descreve como a infância em que as crianças têm condições de acesso as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDICs (Tezani, 2017), e já passam a manuseá-las regularmente e com uma certa facilidade, sendo que em muitas vezes essas crianças passam a ter mais familiaridade com as TDICs que os seus

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento e Reabilitação, Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, alvaropivetta99@gmail.com;

² Professora orientadora, doutora, Universidade Federal de Santa Maria, maria.cc.gunther@ufsm.br

próprios pais, ou seja, são realmente afetadas pelas novas tecnologias, com amplo domínio do mundo digital.

A partir de um estudo que buscou compreender como as diferentes formas de mídia repercutem sobre o brincar e se-movimentar na infância, partindo de uma revisão sistemática dos trabalhos que compõem o grupo de trabalho temático de comunicação e mídia do CBCE (Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte), foi possível constatar que a imaginação infantil acaba sendo instigada pela mídia que se relaciona com a cultura de movimento, assim fazendo parte do universo lúdico infantil (Pivetta, 2023). Nesse sentido, ao assistirem desenhos animados elas estão experimentando emoções, aprendendo a jogar e a conviver e desenvolvendo diferentes valores sociais.

As afirmações acima convergem com as afirmações de Costa e Kunz (2013) que constata que é brincando e se movimentando que as crianças conseguem dialogar e se comunicar com o universo onde estão inseridas, além disso os sentidos que elas irão atribuir no seu brincar e se-movimentar levará em consideração o contexto no quais elas estão inseridas. Os autores ainda conceituam o brincar como uma ação espontânea e vivida no presente, por isso não tem nenhuma correlação com uma espécie de organização para ações futuras.

O estudo de revisão citado anteriormente, indicou que as crianças atuam como receptores ativos da mídia que ressignificam os sentidos que lhe são transmitidos. As mídias representam uma fonte de elementos para as brincadeiras e o imaginário infantil, porém destacou-se que em primeiro lugar vem a necessidade de brincar em si, esses elementos externos aparecem como uma forma de enriquecer a atividade. E ainda foi constatado que a mídia pode ser uma fonte de aprendizado, podendo converter-se em um importante recurso pedagógico.

De outra parte, o estudo de Passos, Tocantins e Wiggers (2017) que demonstrou que meninos apresentam um maior interesse aos elementos midiáticos (como desenhos animados, filmes e games) do que as meninas em suas brincadeiras. O mesmo estudo não apresenta explicações para esse fato, suscitando questionamentos sobre os motivos que podem levar a essa distinção em relação ao interesse e manifestação de influências de desenhos, filmes ou jogos eletrônicos entre as brincadeiras de grupos de meninos e de meninas.

A revisão deixou alguns pontos a serem refletidos e algumas questões em aberto. Uma delas é: como ocorre a interação entre os diferentes tipos de infância durante o brincar e, de outra parte, como tais interações podem romper, ainda que momentaneamente, barreiras sociais. A partir do processo de análise durante a revisão, chegou-se à proposição de uma O presente trabalho é resultado de um projeto de pesquisa em andamento realizado no Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento e Reabilitação da Universidade Federal de Santa Maria

nova pesquisa com o objetivo de compreender a influência das mídias nas novas formas de brincar e as suas interações durante a infância.

O estudo possui um caráter qualitativo, partindo de uma revisão sistemática no portal de periódico da capes utilizando as expressões de busca “mídia”, “infância” e “brincar”. Concluída a revisão, será feito um estudo etnográfico no qual o pesquisador irá se inserir em uma escola de educação infantil, buscando analisar a influência das mídias nas brincadeiras e nas interações das crianças durante o recreio e as aulas de educação física. Prevê-se considerar os elementos que elas tomam, a partir das diferentes formas de mídia e trazem para as suas brincadeiras dando-lhes novos sentidos e significados, o que Corsaro (2002) chama de reprodução interpretativa. O pesquisador também exercerá uma função de ouvinte junto ao grupo investigado, pois assim temos a chance de nos transformar em participantes da vida social e cultural a qual elas estão inseridas (Azevedo, Betti, 2014).

Reitere-se que, uma vez que as crianças têm tido acesso às TDICs desde muito cedo, a cyber-infância vem se fazendo cada vez mais presente na nossa sociedade, e todo esse contexto passa a influenciar nas novas manifestações corporais infantis (Sarmiento, 2015), o que justifica objetivo de se compreender a influência das mídias nas novas formas de brincar e as suas interações durante a infância.

O brincar tem englobado cada vez mais as diferentes mídias digitais, geradoras de interações e manifestações que, por sua vez, podem expandir consideravelmente as delimitações de espaço/tempo em um processo de difícil controle (Farias e Wortmann 2022). Tome-se como exemplo os jogos online onde crianças de diferentes locais geográficos podem interagir durante um instante de tempo, onde a linguagem principal daquele momento é o próprio brincar. Trata-se de um fato que vem se tornando corriqueiro e naturalizado por elas no cotidiano, mas que em tempos atrás seria impensável.

Conclui-se com a citação de Girardello (2023, p.102) que ressalta a importância de entendermos o contexto em que aquela criança está inserida. De acordo com a autora,

para pensar as mídias na infância é preciso pensar a qualidade geral do cotidiano das crianças. Elas precisam ter um pouco de tudo: companheiros de brincadeira, tempos e espaços para se soltar, livros, histórias, o cuidado sensível e mediador dos adultos. Num contexto assim, as telas entram com naturalidade e critério, sendo mais uma possibilidade de acesso à cultura, entre outras.

Nesse sentido, a opção de um estudo com o foco sobre as mídias e o brincar na infância pode contribuir para uma compreensão mais ampla das infâncias e as diferentes formas de interação que se estabelecem entre elas.

Palavras-chave: Mídias, Infância, Brincar, Criança.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, N. C. S.; BETTI, M. Pesquisa etnográfica com crianças: caminhos teórico-metodológicos. **Nuances: estudos sobre Educação**, Presidente Prudente-SP, v. 25, n. 2, p. 291-310, maio/ago. 2014. DOI: <http://dx.doi.org/10.14572/nuances.v25i2.3189>.

CORSARO, W. A. A reprodução interpretativa no brincar ao “faz de conta” das crianças. **Educação, Sociedade e Culturas**, nº17, p. 113-134, 2002.

COSTA, A. R.; KUNZ, E. O “brincar e se-movimentar” como base teórico-filosófica para a compreensão do ser criança. In: HERMIDA, J. F.; BARRETO, S. J. **Educação Infantil: temas em debate**. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2013. p.51-73.

DORNELLES, L. V. **Infâncias que nos escapam: da criança na rua à criança cyber**. 3ª ed. Revista e atualizada. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

FARIAS, M. C.; WORTMANN, M. L. C. O brinquedo e o brincar na era digital. **Educação**. Santa Maria, v. 47, 2022. ISSN: 1984-6444. DOI: <http://dx.doi.org/10.5902/1984644452854>.

GIRADELLO, G. Dossiê – Entrevista: As infâncias contemporâneas e as telas: entrelaces da pesquisa com crianças, mídias e educação. [Entrevista cedida a] FARIAS, M. J. A. UFNT. Cadernos RCC33, volume 10, número 2, maio 2023.

PASSOS, E. R. A. P.; TOCANTINS, G. M. O.; WIGGERS, I. D. Representações midiáticas nas brincadeiras das crianças. In: XX CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE E XVII CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 20., 2017, Goiânia. **Anais [...]** Goiânia: [s. n.], 2017. p. 1-2. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2017/7conice/paper/viewFile/9703/4705>. Acesso em: 25 agosto 2023.

PIVETTA, A. S. **O BRINCAR E SE-MOVIMENTAR NA INFÂNCIA E AS DIFERENTES FORMAS DE MÍDIAS**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física – Licenciatura) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2023.

PRENSKY, M. Nativos e imigrantes digitais: adaptación al castellano del texto original “Digital Natives, Digital Immigrants”. **Distribuidora SEK, S.A.** Albatros, S.L. 2010

SARMENTO, M. C. Gerações e Alteridade: Interrogações a Partir da Sociologia da Infância. **Educ. Soc.**, Campinas, vol. 26, n. 91, p. 361-378, Maio/Ago. 2005. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/36759>. Acesso em 25 agosto 2023.

SARMENTO, M. C. Entrevista com Manuel Jacinto Sarmento: infância, corpo e educação física. [Entrevista cedida a] RICHTER, A. C.; BASSANI, J. J.; VAZ, A. F. **Cadernos de Formação RBCE**, p. 11-37, set. 2015

O presente trabalho é resultado de um projeto de pesquisa em andamento realizado no Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento e Reabilitação da Universidade Federal de Santa Maria

TEZANI, T. C. R. Nativos digitais: considerações sobre os alunos contemporâneos e a possibilidade de se (re)pensar a prática pedagógica. **Doxa: Rev. Bras. Psicol. Educ.**, Araraquara, v.19, n.2, p.295-307, jul./dez. 2017. DOI: <https://doi.org/10.30715/rbpe.v19.n2.2017.10955>.