

O JOGO E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA: DO CONSUMO À CRIATIVIDADE

Aluna: Renata de Oliveira Pinto Caldas

Orientador: Maria Inês Garcia de Freitas Bittencourt

Introdução

Estamos diante da primeira geração de crianças que estão totalmente imersas numa cultura onde a comunicação com os amigos, o aprendizado sobre o mundo e particularmente a brincadeira passam quase obrigatoriamente pela tecnologia, envolvendo os DVDs, computadores, televisão, videogames, celulares etc.

Várias pesquisas recentes indicam que computadores, videogames, alguns programas de televisão e filmes, desde que utilizados com moderação, podem ensinar a raciocinar através de um novo tipo de aprendizado, diferente do tradicional, onde a lógica e a dedução são exercitadas, permitindo à criança aprender a selecionar e processar informações etc. Lembrando que umas das principais funções da brincadeira é o desenvolvimento das relações entre a criança e o mundo, estaríamos então diante de novas formas de aprender brincando. Esta realidade pode tornar os pais apreensivos com relação ao uso dos aparelhos eletrônicos, levando-os a viver conflitos entre o prazer de proporcionar aos filhos o que há de mais avançado no mundo tecnológico em questões de entretenimento e aprendizagem e a desconfiança de não estarem preparando seus filhos para os desafios que eles enfrentarão na vida real.

Objetivo

Sendo assim, a presente pesquisa tem como objetivo investigar algumas condições familiares que influenciam o uso dos brinquedos contemporâneos. Também buscamos verificar o quanto virtualidade e “realidade” estão presentes nas brincadeiras das crianças, mesclando-se em situações diversas. Ainda neste sentido, também foi nosso intuito averiguar qual a preferência das crianças no que diz respeito à modalidade de brincadeira, ou seja, se manifestam preferência pelas brincadeiras “reais” ou virtuais.

Metodologia

Desenvolvemos uma pesquisa qualitativa tendo por base as teorias de desenvolvimento de Erikson [1] e Winnicott [2], e uma abrangente busca de material lúdico. O estudo de campo consistiu em observações e entrevistas, com crianças em idade escolar (7 a 12 anos de idade), pertencentes à classe média.

Realizamos inicialmente dez entrevistas-piloto, semi diretivas, que nos possibilitaram determinar algumas categorias norteadoras de uma futura investigação mais específica. Também realizamos observações da interação das crianças em grupo em diversas situações como festa de aniversário, *Lan House* e uma exposição de brinquedos antigos, onde também foram realizadas entrevistas, só que desta vez apenas com as crianças.

Conclusão

Utilizando a técnica de análise de discurso, os principais aspectos que apareceram no decorrer das entrevistas realizadas com pais e filhos se enquadram nas seguintes categorias:

Entrevistas com os filhos

1ª. Atividades realizadas em casa.

2ª. Cursos extra-escolares.

3ª. Final de semana.

4ª. Relacionamentos 4.1 Relacionamentos na escola 4.2 Relacionamentos fora da escola.

5ª. Consumo 5.1 Mesada 5.2 Consumo da moda 5.3 Consumo de brinquedos 5.4 Consumo de guloseimas.

Entrevistas com os pais

1ª. Nível de cobrança denotado através de 1.1 Expectativas de excelência 1.2 Preocupação com competitividade 1.3 Preocupação com a formação cultural.

2ª. Atitudes relacionadas com o uso de jogos eletrônicos 2.1 Como os pais vêem estas brincadeiras (conhecimento sobre o conteúdo dos jogos, julgamentos de valor, permissividade).

2.2 Presença mediadora dos pais (regular o uso do computador, brincar com os filhos, promoção de outros tipos de brincadeiras - controle sobre o tempo dedicado, os tipos de jogos etc).

Percebemos que as crianças atribuem à palavra brincadeira tanto o sentido tradicional, principalmente referido às brincadeiras motoras, quanto o sentido contemporâneo dos jogos mediados pela mais avançada tecnologia. Ou seja, tanto chamam de “brincar” jogar videogame como jogos de futebol, por exemplo.

Ao longo das diversas entrevistas e observações que realizamos com crianças, vimos que grupos de amigos se reúnem atualmente para compartilhar formas tecnológicas de jogos (videogames), em festas de aniversário e outros encontros, embora continuem gostando e praticando as brincadeiras tradicionais, principalmente as de tipo “atividades motoras” como jogar bola, brincar de pique etc.

Neste sentido chamou-nos atenção o fato de que os processos grupais, que constituem um dos principais elementos da brincadeira, continuam sendo muito valorizados, embora ocorram com menos frequência devido às características espaciais da vida urbana contemporânea.

A partir destes resultados novas entrevistas serão realizadas. Um dos aspectos que mais se destacaram e que deverá constituir um eixo das novas entrevistas se refere à importância da presença dos pais como mediadores de atividades diferentes dos jogos tecnológicos e do assistir televisão, e às consequências destas atitudes nos hábitos lúdicos das crianças e seus hábitos de entretenimento.

Referências

1 - ERIKSON, Erik Homburger. **Identidade, juventude e crise**. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 1989. 322 p.

2 - WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975. 203 p.