

TECNOLOGIAS: ENTRE LIMITES E DESAFIOS NO ÂMBITO DO SER BRINCANTE E CRIATIVO

João Paulo Carneiro

Professor Substituto da Faculdade de Educação, Doutorando em História Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

<https://orcid.org/0000-0001-9897-0248>

Jaqueline Perfeito Ferreira Carneiro

Graduanda em Pedagogia, Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

<https://orcid.org/0000-0002-9015-0349>

Juliana Senra

Graduanda em Pedagogia, Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

<https://orcid.org/0009-0002-0506-2094>

Data de Submissão: 18/10/2022

Data de Aprovação: 30/12/2022

RESUMO

O presente artigo é resultado de pesquisa orientada no transcorrer do curso Processos Lúdicos e Criativos no Desenvolvimento da Aprendizagem, ministrado pela Professora Dra. Marcia Souto Maior Mourão Sá, oferecido no Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade do Estado Rio de Janeiro – UERJ. Neste texto optou-se pelo uso de questionário semiestruturado no âmbito qualitativo, e uma revisão de literatura especializada na esfera do ser brincante. Buscou-se compreender diante da dimensão das Novas Tecnologias Digitais Informacionais e Comunicacionais (NTDIC), sobretudo na perspectiva de uma sociedade tecnologizada, as relações entre os limites e desafios para o desenvolvimento do ser brincante e criativo. O recorte para a presente pesquisa deu-se entre o público de adolescentes no espectro etário - cobrindo de 11 aos 21 anos - estudantes da Escola Técnica Virgínia Patrick, Higienópolis, RJ, no que tange jogos e games. Verificou-se através do embasamento teórico e dos dados coletados, que as tecnologias no que concerne a brincadeira criativa constituem-se pendendo mais para uma barreira do que para o aperfeiçoamento.

Palavras-chave: Brincadeira criativa; NTDIC; práxis pedagógicas.

TECHNOLOGIES: BETWEEN LIMITS AND CHALLENGES IN THE SCOPE OF BEING PLAYFUL AND CREATIVE

ABSTRACT

This article is the result of research guided during the course Playful and Creative Processes in Learning Development, given by Professor Dr. Marcia Souto Maior Mourão Sá, offered in the Degree in Pedagogy at the State University of Rio de Janeiro – UERJ. In this text we opted for the use of a semi-structured questionnaire in the qualitative scope and a review of the specialized literature in the sphere of being a joker. In view of the dimension of the New Informational and Communicational Digital Technologies (NTDIC),

we sought to understand, especially from the perspective of a technological society, the relationships between the limits and challenges for the development of the playful and creative being. The clipping for the present research took place in the public of teenagers in the age spectrum covering from 11 to 21 years old, students of the Virgínia Patrick School, Higienópolis, RJ, regarding games and games. It was verified through the theoretical basis and the collected data, that the technologies regarding the creative play constitute themselves leaning more for a barrier than for the improvement.

Keywords: Creative play; NTDIC; pedagogical praxis.

TECNOLOGÍAS: ENTRE LÍMITES Y DESAFÍOS EN EL ÁMBITO DE SER LÚDICO Y CREATIVO

RESUMEN

Este artículo es el resultado de una investigación guiada durante el curso Procesos Lúdicos y Creativos en el Desarrollo del Aprendizaje, impartido por el Profesor Dr. Marcia Souto Maior Mourão Sá, ofrecida en la Licenciatura en Pedagogía de la Universidad del Estado de Río de Janeiro – UERJ. En este texto optamos por el uso de un cuestionario semiestructurado en el ámbito cualitativo y una revisión de la literatura especializada en el ámbito del bromista. Ante la dimensión de las Nuevas Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (NTDIC), buscamos comprender, especialmente desde la perspectiva de una sociedad tecnológica, las relaciones entre los límites y desafíos para el desarrollo del ser lúdico y creativo. El recorte para la presente investigación tuvo lugar en el público de adolescentes en el espectro etario de 11 a 21 años, estudiantes de la Escuela Técnica Virgínia Patrick, Higienópolis, RJ, sobre juegos y juegos. Se verificó a través de la base teórica y de los datos recolectados, que las tecnologías relativas al juego creativo se constituyen más por una barrera que por la mejora.

Palabras-clave: Juego creativo; NTDIC; praxis pedagógica.

1 INTRODUÇÃO

*“Rir é um ato de resistência” (Paulo Gustavo).¹
“A capacidade de brincar é um mecanismo de sobrevivência” (LINN, 2010, p. 26).*

É de suma importância compreender o contexto desta pesquisa antes de adentrarmos nas discussões conceituais e dos dados coletados.

Esta pesquisa transcorreu no percurso da disciplina Processos Lúdicos e Criativos no Desenvolvimento da Aprendizagem, ministrada pela Professora Dra. Marcia Souto Maior Mourão Sá, oferecida no Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade do Estado Rio de Janeiro – UERJ. Nesse sentido, a centralidade dos debates perpassou por temáticas imbricadas – crianças, adolescentes, brincadeiras, jogos, tecnologias e criatividade. Além da disciplina citada aproveitou-se a oportunidade para o recorte desta pesquisa o diálogo com a disciplina de Estágio Supervisionado de Ensino Fundamental,

¹ Paulo Gustavo Amaral Monteiro de Barros foi humorista, roteirista, diretor, apresentador e ator brasileiro natural da cidade de Niterói (RJ).

ministrada pela Professora Dra. Débora Medeiros, na qual, possibilitou o contato com a instituição escolar e com os nossos entrevistados.

A palavra resistência tem sua etimologia no latim *resistere* – re (repetição) + *sistere* (existir) -, portanto, grosso modo, um dos significados representa a permanência e a continuidade da existência. A frase evocada pelo ator Paulo Gustavo tivera como pano de fundo um dos momentos de pico da Pandemia do COVID-19, logo, o *rir* fora traduzido diante de uma práxis para continuar a existência, a vida, o bem estar, subsistir, sobreviver a pesar de. E nesse sentido, a relação apontada por Linn (2010) é de uma total simbiose, sobretudo pensando na questão da brincadeira, da criatividade e, também “como modo de viver no presente, acompanha a abertura sensorial, a plasticidade do comportamento e o prazer de existir” (MATURANA E VERDEN-ZÖLER, 2021, p. 247). Sendo assim, uma vida brincante traz a potência de sentidos de existência criativa, de resistência, de sobrevivência e de prazer.

Outro quesito relevante em se tratando de estudos e pesquisas concernentes o aspecto de criança e brincadeira, é a dimensão social, ou seja, criança tratada no plural e fruto de construtos sociais. É notório também ressaltar que, as pesquisas não podem ignorar algumas variáveis – classe social, grupo de pertença étnica ou nacional, religião, escolarização e seus níveis -, sintetizando, o processo de construção sócio-histórico (ARIÈS, 1973; BROUGÈRE, 2004; BENJAMIN, 1984; KRAMER, 1987; SARMENTO, 2007; LEITE FILHO, 2001; ROSEMBERG E MARIANO, 2010; CASTRO, 1999; PEREIRA, 2002; VIGOTSKY, 2007).

Dito isto, o texto em tela consiste não somente como atividade final da disciplina, mas incluem discussões, reflexões e problematizações durante a construção do curso, principalmente pelas trocas de experiências, saberes e apontamentos críticos na dimensão do ser (eu), do fazer (brincar), da práxis pedagógica diante da apresentação dos objetos à semelhança da mãe (WINNICOTT, 1975), e da liberdade no que abarca a qualidade do tempo livre (DE MASI, 2000). Portanto, a centralidade do percurso percorrido e construído girou em torno do brincar criativo como fundamento da saúde humana (LINN, 2010; MATURANA E VERDEN-ZÖLER, 2021), especialmente ao longo da vida.

2 REFERENCIAL TEÓRICO-METOLÓGICO E CONTEXTO DAS PESQUISA

Metodologicamente, optou-se pela elaboração do questionário como “Um meio de obter respostas a questões por uma fórmula que o próprio informante preenche” (GOOD e HATT, 1977, p.172). Conforme os autores, na perspectiva da elaboração de um questionário, exige-se que o entrevistador/pesquisador se mova através dos elementos de dentro para fora, ou seja, os dados já pesquisados e disponíveis são analisados para a tentativa de apoio ao conjunto da logicidade das provocações pretendidas (GOOD E HATT, 1977). Em suma, o texto em tela percorreu o viés da pesquisa qualitativa e da entrevista semiestruturada, ou seja, “a direcionada por um roteiro previamente elaborado, composto geralmente por questões abertas” (BELI, GIMINEZ-PASCHOAL, NASCIMENTO, MATSUMOTO, 2008, p. 189). É importante destacar que a pesquisa aqui tratada se encontra no campo social, logo reconhecemos segundo Melucci (2005), que em pesquisa social, não se tenciona mais a explicação da realidade em si, mas numa tradução de sentido, isto é, “o pesquisador é alguém que traduz de uma linguagem para outra” (MELUCCI, 2009, p.34).

O recorte para a presente pesquisa deu-se entre o público de adolescentes no espectro etário: cobrindo de 11 aos 21 anos, estudantes da Escola Técnica Virgínia Patrick, situada na Avenida Dom Hélder Câmara, 2514, Higienópolis. Um bairro de classe média na Zona Norte do RJ, no entanto, mantém proximidades geográficas com determinados espaços marginalizados, especificamente; as favelas de Manguinhos e Jacarezinho.

Higienópolis significa cidade da higiene, fruto do processo em que a construtora de mesmo nome foi a responsável pelo projeto de loteamento da região trazendo o planejamento de saneamento de água e esgoto. Essa região que outrora pertenceu ao empresário Darke de Mattos - responsável na época pela indústria de chocolate Bhering, Imobiliária Higienópolis, café Globo, e a Fazenda Botelho - território na qual atualmente, encontra-se o bairro. O novo bairro, fundado em 1936, chamou a atenção de imigrantes portugueses, italianos e gregos, inclusive na Rua Darke de Mattos encontra-se a Igreja Ortodoxa Grega. Esses imigrantes foram responsáveis por suntuosas construções imobiliárias que permanecem até o tempo presente, de modo que, o bairro ficou conhecido como a Pérola da Leopoldina.

A Escola Técnica Virgínia Patrick, foi fundada em 1986, e oferta cursos na modalidade de Educação Infantil, Ensino Fundamental (séries iniciais e finais), Ensino Médio EJA e Pós-Médio: Magistério, Téc. Informática, Enfermagem e Administração.

Diante do mundo e das demandas contemporâneas, é muito difícil não pensar em sujeitos conectados e interconectados numa sociedade cada vez mais tecnologicizada. “Tal interação representa um dos aspectos mais marcantes da cultura digital, que é essa capacidade de relação de indivíduos com os inúmeros ambientes de informação que o cercam” (COSTA, 2008, p.13). Portanto, é preciso tentar extrair o potencial das tecnologias digitais, sobretudo para poder usá-las (COSTA, 2008). E talvez, essa seja a grande indagação, isto é, como extrair o melhor? Defende-se que seja de grande relevância romper com os velhos dualismos entre o bem e o mal, e enxergar o caminho das possibilidades. Uma possível mediação pedagógica é a *gameficação*, pois há inúmeros jogos que abarcam diversos campos de saberes, permitindo novos sentidos de ensino-aprendizagem de maneira lúdica e prazerosa, segundo alguns defensores do processo de *gameficação* no campo da educação.

É difícil negar que, as revoluções tecnológicas trouxeram novas teias nas relações entre os saberes, as percepções, os sentidos, as significações, os postos de trabalho, o cotidiano, enfim, uma gama de transformações num processo contínuo e avassalador, pois, a velocidade e o ritmo são alucinantes.

As instituições sob a batuta da lógica liberal foram constituídas na perspectiva e visão de mundo da era industrial. “Agora, tem encontrado dificuldade para lidar com as revoluções em curso na tecnologia da informação e na biotecnologia” (HARARI, 2018, p. 24). As mudanças são características advindas das revoluções, segundo as postulações do historiador Harari (2008), e, provavelmente a maior seja a internet. O fato é que, as instituições políticas estão tateando diante da dimensão colossal das novas relações e demandas tecnológicas. A criptomoeda vai substituir o dinheiro tradicional? O desenvolvimento da biotecnologia trará novas concepções sobre o que é o ser humano e a vida? E a instituição escolar? Allegretti e Peña (2012) concordam com Harari (2018) a respeito da avalanche transformadora por meio das tecnologias no mundo contemporâneo, especialmente, no quesito de irreversibilidade do processo em suas múltiplas interfaces. Para as autoras a política está no bojo das transformações,

entretanto, Harari (2008) não postula tamanho otimismo, pelo contrário, coloca em dúvida o desenvolvimento político a respeito das transformações tecnológicas.

Pode-se afirmar com base nas discussões com os autores evocados no presente texto, que a infraestrutura tecnológica não é por si só suficiente, pois sem um currículo escolar que promova redes de conhecimentos, significações e relações tecidas por sujeitos em comunicação, especialmente de maneira livre e autônoma, tende-se a cair nas armadilhas das mesmices pedagógicas (MOREIRA, HENRIQUES, BARROS, 2020). O impacto das tecnologias da informação e da comunicação na esteira de um currículo que contemple um conjunto de interfaces digitais, que hospede conteúdos e permita a comunicação, propõe a expressão e a autoria - discentes e docentes - (SOARES E SANTOS, 2012).

Dito isto, nosso principal interesse concentra-se nas relações dos usos das Novas Tecnologias Digitais Informativas e Comunicacionais (NTDIC) como suporte na possível promoção dos estímulos que, extrapolem as atividades *pedagogizadas* no âmbito das instituições formais de ensino, principalmente na esfera da possibilidade no desenvolvimento de atividades criativas através de jogos e games. É preciso lembrar que, ao adentrarmos no século XXI, a nossa atenção é seduzida e disputada pelas novas interfaces da cultura digital. “A humanidade experimenta as novidades e os desafios inerentes à transição da cultura puramente alfabética para a cultura digital” (COSTA E LUCCHESI, 2016). Também é necessário refletir sobre a questão geracional do presente século. Nesse aspecto, cumpre sinalizar que, os “nativos digitais”, especialmente a geração compreendida como “Z” – nascidos a partir de 1997 -, são pertencentes de um contexto, na qual - controles, dispositivos, luzes, lasers, leds, conexões, interatividade, internet banda larga, nanotecnologia, smartphones, robótica, microchip, biotecnologia, etc. - o que proporcionou um mundo sendo lido através de aparatos tecnológicos interconectados. Entretanto, diante desse mundo que disputa a atenção dos novos leitores digitais ou na linguagem de alguns especialistas – multitelares -, há uma relevante questão: o que fazer e como pesquisar diante de uma avalanche e explosão excessiva de informação? (COSTA, 2008). O que escolher e como escolher para que os jogos e games possam instrumentalizar práticas pedagógicas na promoção da criatividade do ser brincante?

2.1 TECNOLOGIAS NO CAMINHO: IMAGINOSO OU DESIMAGINOSO?

No bojo das múltiplas transformações através das interfaces digitais, do conhecimento em rede e dos novos suportes de leituras, criaram-se reflexões e perspectivas sobre as novas maneiras de ensino-aprendizagem, o que vem gerando debates a respeito dos novos saberes necessários no âmbito da cultura tecnologizada. Portanto, nessa dimensão consagraram-se dois blocos perante a necessidade de uma especialização tecnológica concernente os prós e contras: i) céticos (cyberpessimistas) e os; ii) otimistas (cyberutópicos). Segundo Costa e Lucchesi (2016) é preciso um equilíbrio para evitar “uma simples oposição entre analógico/tradicional e digital/inovador, mas buscando identificar as vantagens e desvantagens oferecidas pela tecnologia digital no encontro da novidade com a experiência” (p. 340). Nesse âmbito, muito se tem discutido sobre a utilização de determinados suportes tecnológicos na sala de aula. Sendo assim, essa pesquisa procurou fugir e escapar do campo polarizado e dicotomizado, sobretudo diante dos jogos e games.

O ser humano é tanto biológico quanto social, nessa perspectiva, sabe-se que “o tipo de ser humano que nos tornamos, em cada caso, é algo próprio da cultura em que crescemos” (MATURANA E VERDEN-ZÖLLER, 2021, p. 19), por conseguinte, compreende-se que diante de uma cultura na qual o espaço/tempo para brincar é limitado e reduzido se está na contra mão de uma construção de uma vida saudável e criativa. Torna-se necessário desenvolver o equilíbrio entre: i) jornada de trabalho; ii) horários flexíveis e iii) ampliação do tempo livre para cuidar da vida pessoal. E no trato da qualidade do tempo livre compreende-se segundo De Masi (2000) como o cuidado coletivo, de si e da família. Portanto, nessa dimensão – o brincar –, é entendido como uma condição *sine qua non* não somente para as crianças, porém para a vida humana em seu processo de existência no âmbito do processo da saúde mental.

Pensar na construção de seres humanos saudáveis – psicobiossocial –, e criativos, sobretudo na esfera infantil, Maturana e Verden-Zöller (2021) afirmam que “é preciso respeitar a biologia da relação materno-infantil [...] crescerem na biologia do amor, e não na biologia da exigência e da obediência” (p. 20). Refletindo essa questão no âmbito formal e informal do processo educativo, a biologia do amor se destaca no papel do educador quando de forma sensível – promove e cria –, a brincadeira de maneira livre sem posturas *pedagogizantes* e intervencionistas no processo. É preciso ressaltar também que segundo os autores, a relação materno-infantil não se reduz a questão de sexualidade, pois “a maternidade é uma relação de cuidado, não uma tarefa associada ao sexo” (Ibid. p. 16). Esse ambiente de cuidado/saúde faz toda a diferença para o crescimento da criança de acordo com a perspectiva winnicottiana.

Na concepção de Winnicott (1975), fenômenos e objetos transicionais – transita entre a subjetividade e a objetividade – (ROSA, 2002), relações de transicionalidade que podem ou não representar para os bebês o seio/mãe. Os objetos são representações do “não-eu”, e independente do objeto utilizado pela criança, o processo simbólico ou representacional é de vital importância, especialmente quando “é empregado, o bebê já está claramente distinguindo entre fantasia e fato, entre objetos internos e objetos externos, entre criatividade primária e percepção” (WINNICOTT, 1975, p. 17). Esse processo também se relaciona com um dos mais importantes conceitos da teoria winnicottiana – uma mãe suficientemente boa –, que como bem explicita Rosa (2002), não a exime de defeitos ou falhas. Nesse sentido, a família se torna a base para o desenvolvimento saudável da criança, sobretudo diante da fragilidade do bebê que necessita do suporte maternal. Suporte que para Maturana e Verden-Zöller (2021) não se reduz ao sexo. Já para Winnicott (1975) é a figura materna que pode fornecer a segurança para o bebê, embora também reconheça a relevância da figura paterna.

É, portanto, na relação mãe/bebê que se estabelece um ambiente favorável, seguro e saudável, principalmente na experiência de ilusão/desilusão apontada na concepção winnicottiana, na qual a criança no brincar utiliza objetos reais para explorar a criação. Sob o olhar de Vigotsky (2007) a criança através do faz de conta reúne de forma potencial a capacidade e habilidade da imaginação para o brincar e o brinquedo. E na esfera da criação, o processo do fazer que para Winnicott (1975) leva tempo, Rosa (2002) observa que a criação está na produção de novos sentidos. “A criação não é, portanto, o inédito, o absolutamente original, mas o resultado da oportunidade de imprimir, no já instituído um outro sentido” (p. 53). Logo, o brinquedo, que para Brougère (2004) é entendido como fruto da construção e produção sociocultural, pode servir de ponte ou estímulo para um brincar criativo, no entanto, tanto para Linn (2006) quanto para Brougère (2004), a logicidade mercadológica tem destruído a potência do brinquedo e do brincar criativo.

A TV, a publicidade, a comercialização dos brinquedos estão intimamente conectadas a produção da imagem, ou seja, o brinquedo se tornou reflexo deste contexto, principalmente aos interesses capitalistas. Nesse universo de construção imagética, a sedução publicitária consiste em primeiro lugar ao mundo dos adultos, através das memórias de infância, em seguida, as imagens construídas socialmente sob a perspectiva que a criança faz do mundo adulto, ou seja, uma imagem que exalta o adulto que serve a criança como referência social ideal, isto é, um processo de construção da função social. Portanto, o brinquedo tem o seu contexto cultural, social, simbólico e econômico (BROUGÈRE, 2004).

Brinquedos e brincadeiras desenvolvidos com determinados objetivos e *pedagogizações* infinitas - esvaziam e reduzem -, e sem temor de cair numa observação exagerada se poderá até matar internamente a criatividade da criança em sua expressão interior da criação, da imaginação e do prazer no brincar. “É inerente prazeroso e não requer nenhum objetivo. Quando um objetivo é mais importante do que a atividade, a atividade não é mais uma brincadeira. [...] A habilidade de brincar e se divertir é um sinal de saúde” (LINN, 2006, p. 95). A crítica tecida pela autora – que se explica não ser *tecnofóbica* -, sobre os brinquedos produzidos na esteira de uma sociedade tecnologizada é concernente a redução da participação da criança na interatividade com o brinquedo e a brincadeira. A criança se torna uma mera observadora de um brinquedo que consegue emitir sons, luzes e outras dezenas de funções simultaneamente, o que provoca segundo a pesquisadora um embotamento da condição imaginativa e criativa.

E com isso, o sistema capitalista com o seu ciclo predatório se estabelece através de cinco estágios lineares: 1) extração; 2) produção; 3) distribuição; 4) consumo e 5) tratamento do lixo. Fenômeno de obsolescência programada ou planejada que também chegou ao mercado infantil dos brinquedos.

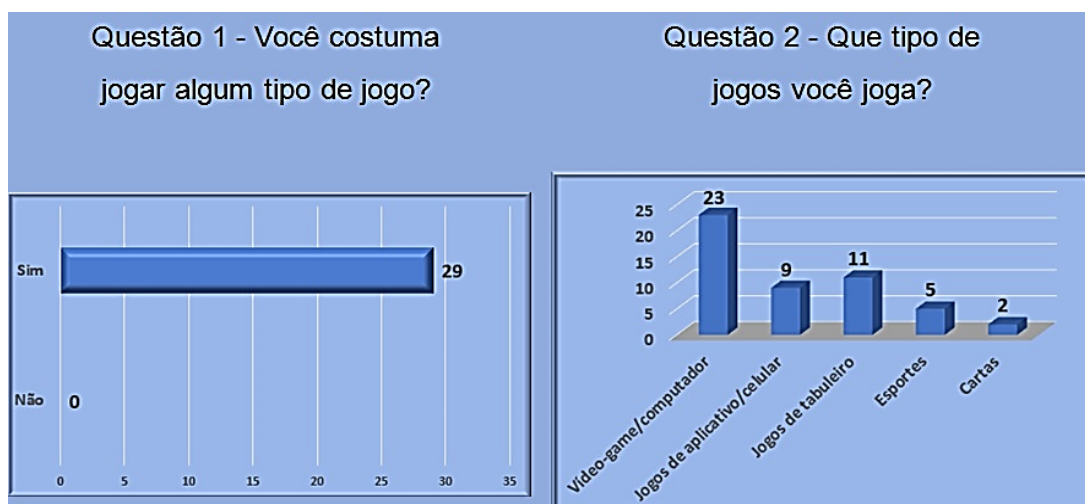
Outra questão que valer levar em conta diante da dimensão das crianças estimuladas ao mercado de consumo de forma exacerbada é o processo de racionalização na produção dos brinquedos e das brincadeiras. As produções de brinquedos trazem uma série de conceitos e imagens que são construídas de maneira que, espelham uma sociedade competitiva e consumista. Há mais. As mídias bombardeiam os pequenos ao consumo de brinquedos exibidos por eles numa busca desenfreada pelas novas coleções e séries que possam trazer novos aparatos e acessórios que as coleções e séries anteriores não continham. Um ciclo predatório e perverso do consumo ao público infantil (BROUGÈRE, 2004; LINN, 2006). Sendo assim, no âmbito dos aparatos tecnológicos no contexto de uma sociedade tecnologizada, seguem-se os resultados da pesquisa coletada entre os adolescentes referentes jogos e games proposto no decorrer do curso e do recorte explicitado ao longo do texto em tela.

3. RESULTADOS



Fonte: entrevistas entre os estudantes. Escola Técnica Virgínia Patrick.

A predominância do gênero masculino, denota a inclinação em relação aos interesses na dimensão da temática discutida, sobretudo na utilização das ferramentas tecnológicas no que tange o universo dos *games*. É importante relatar e ressaltar que, o recorte desta pesquisa não dá conta de problematizar as questões de gênero numa perspectiva de jogos eletrônicos, sobretudo nas discussões dos jogos eletrônicos como esporte na contemporaneidade. Portanto, o viés deste trabalho diz respeito ao limite dos interessados no momento das entrevistas.



Fonte: próprio autor (2022).

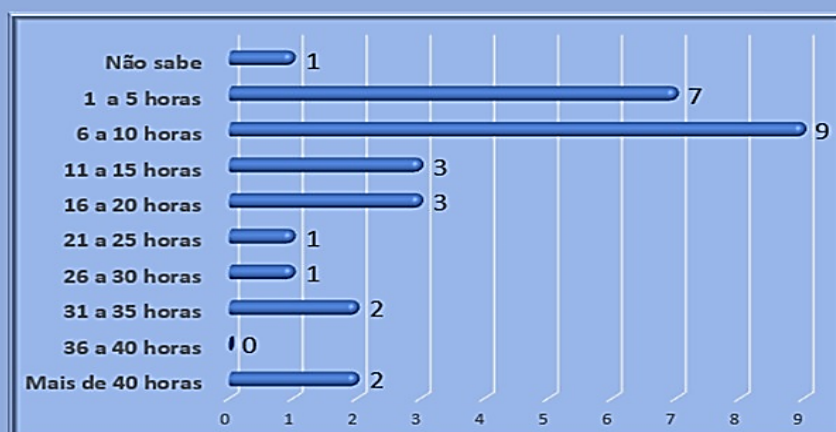
A prevalência por jogos nos suportes ancorados nas tecnologias digitais, marcam a atual geração que compõe uma sociedade altamente tecnologizada (COSTA, 2008).

Questão 3 - Com que frequência você joga? Quantos dias na semana, em média?



Fonte: próprio autor (2022).

Questão 4 - Quantas horas aproximadamente você joga por semana?



Fonte: próprio autor (2022).

Os dados acima, de uma certa forma nos trouxe algumas surpresas, pois por meio dos atuais debates entre os especialistas no campo, o consenso tem demonstrado uma carga horária superior na utilização dos games na dimensão dos suportes tecnológicos.

Questão 5 - Costuma jogar sozinho ou com mais pessoas?

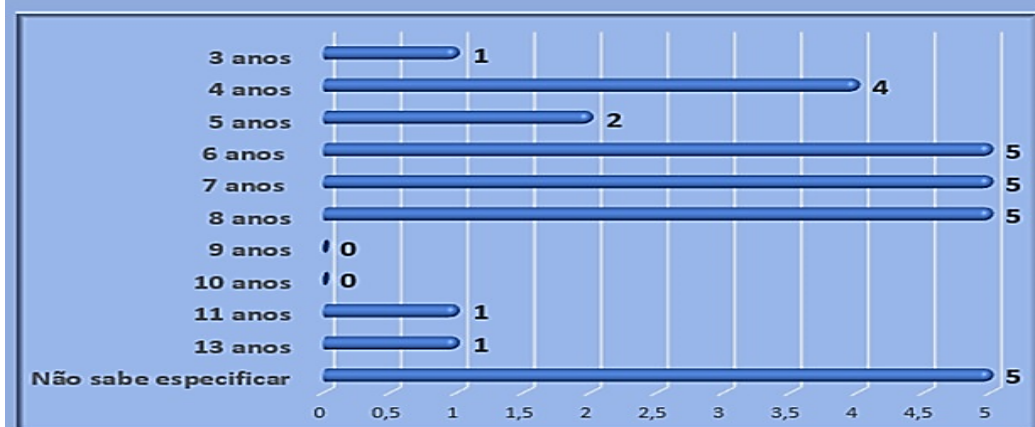


Observação: Mais respostas do que respondentes, pois alguns entrevistados jogam sozinhos em alguns tipos de jogos e em conjunto em outros. (Ex: Celular sozinho e tabuleiro ou esporte em conjunto).

Fonte: próprio autor (2022).

É importante ressaltar que, no universo da internet, muitos jogos no ambiente online, permitem interações, competições, equipes e uma série de especificidades que os entrevistados interpretam como jogar com mais pessoas.

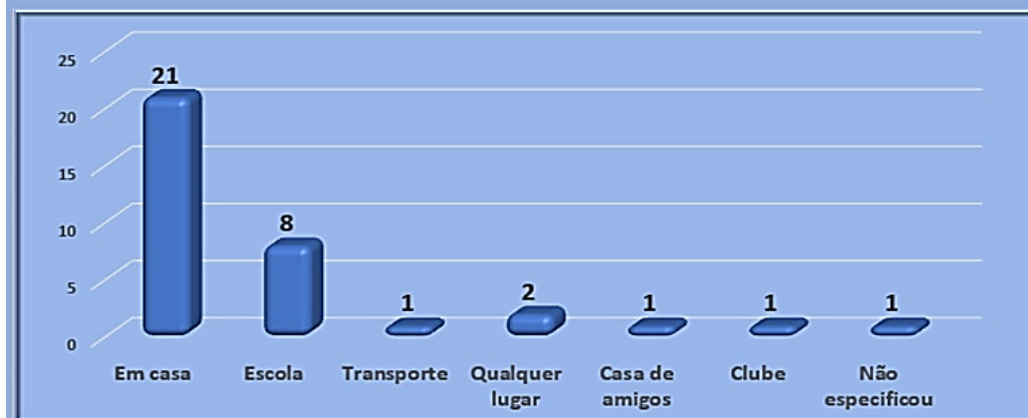
Questão 6 - Com que idade começou a jogar?



Fonte: próprio autor (2022).

Torna-se explícito que, a geração atual tem iniciado cada vez mais cedo, o contato com os jogos na dimensão da cibercultura (LÉVY, 1999).

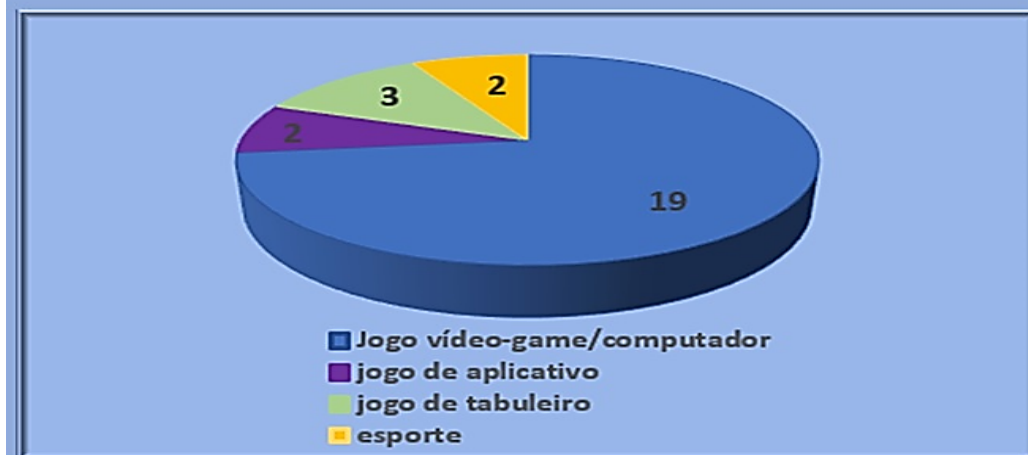
Questão 7 - Em que locais costuma jogar?



Fonte: próprio autor (2022).

A título de contextualização, é de vital relevância lembrar aos nossos leitores, que a pandemia do COVID-19, trouxe algumas mudanças comportamentais nesse sentido.

Questão 8 - Qual é o seu jogo favorito?



Fonte: próprio autor (2022).

Seguiu-se a vertente do suporte tecnológico mais utilizado no que concerne a utilização no espaço doméstico, sobretudo no contexto apontado anteriormente.



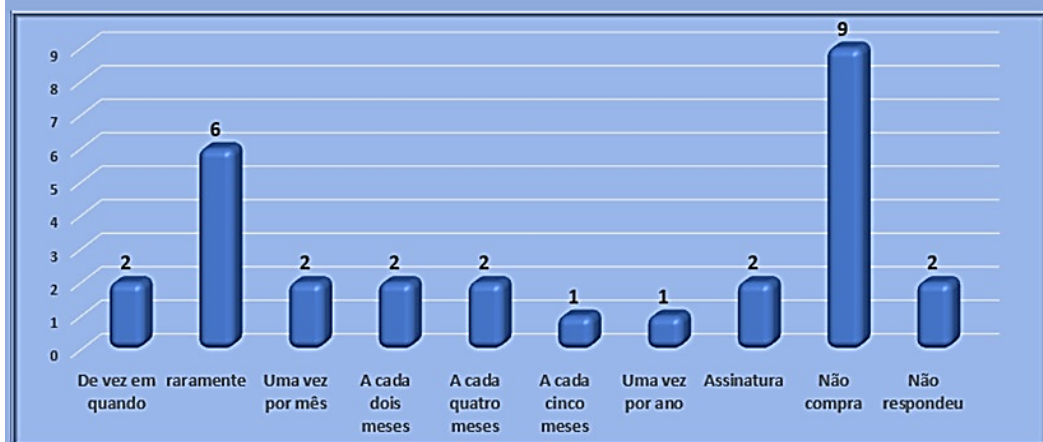
Fonte: próprio autor (2022).



Fonte: próprio autor (2022).

O alerta realizado por Linn (2006), chama a nossa atenção em relação ao aspecto da dimensão da criatividade. Por um lado, se tem as imposições dos jogos com as finalidades *pedagogizadas*, os brinquedos desenvolvidos com finalidades fechadas e determinadas – o que se compreende como *pedagogizante* – do outro, o espaço em que os entrevistados percebem como – períodos de distração e passar o tempo –, esse “descompromisso” ou refúgio das formatações. Nesse sentido, “quando um objetivo é mais importante do que a atividade, a atividade não é mais uma brincadeira” (LINN, 2006, p. 95).

Questão 11 - Com que regularidade costuma comprar jogos novos?

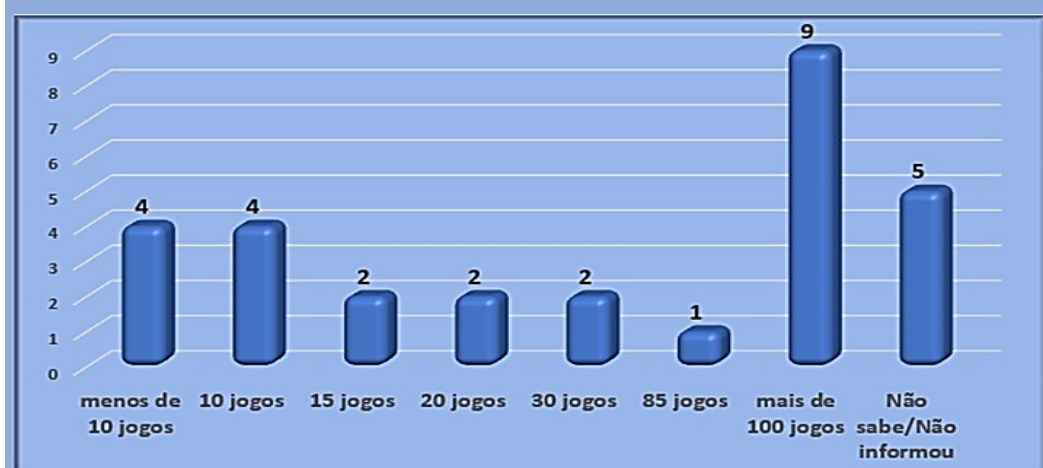


Observação: Explicação sobre as assinaturas; Não compra (ganha/jogos grátis).

Fonte: próprio autor (2022).

Os jogos no contexto da internet, sobretudo online, permitem vislumbrar o comportamento de “não comprar”, por outro lado, como apontado no campo das observações, o mercado também tem disponibilizado os programas de assinaturas, na qual ocorrem os jogos gratuitos.

Questão 12 – Quantos jogos possui?



Fonte: próprio autor (2022).

Como discutido em sala de aula, observou-se a predominância do gênero masculino, sobretudo na utilização dos computadores como suporte para os games. A casa também apareceu como o espaço no qual mais se joga, é possível que esta constatação seja uma prática adquirida através do advento da questão pandêmica, que forçou abruptamente o mundo a se refugiar em seus lares – os que puderam -, por

recomendações das principais agências e autoridades no campo da saúde, inclusive da Organização Mundial da Saúde (OMS).

Outro dado que surpreendeu foi no que diz respeito as horas dedicadas aos *games*, especialmente diante de uma sociedade tecnologizada, nas quais diversas pesquisas apontam projeções e estimativas em torno de 40 horas semanais.² No entanto, como se pôde constatar no gráfico (4) não houve apontamentos para essa carga horária. Vale lembrar que o contexto desta pesquisa abrange os chamados nativos digitais - nascidos a partir de 1997 -, inseridos neste ambiente tecnologizado. Nesse bojo, também se constatou que, diante dessa geração hiperconectada, esperava-se uma maior interatividade através dos jogos digitais, ou seja, mais respostas no que tange aos games que exigem uma maior interação online.

O que não foi nenhuma surpresa, muito pelo contrário, refere-se à quantidade de jogos comprados e o número de assinaturas. Prevaleceu a logicidade de uma cultura do consumo no âmbito da estrutura capitalista.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não se pode negar ou ignorar tamanhas transformações, principalmente diante da cibercultura/cultura digital. A velocidade das informações proporcionadas pelas avalanches dos aparatos tecnológicos nos obrigou pensar numa inquietante e necessária problematização: que tipo de habilidade ou habilidades o professorado e o alunado deverão desenvolver na era da comunicação digital? Parafraseando a teoria winnicottiana e refletindo sobre os debates em sala de aula – que tipo de professor será suficiente bom -, na era da abundância de informações, brinquedos, jogos e brincadeiras tecnologizadas?

Nesse texto procurou-se evitar a polarização ente pessimistas e utópicos a respeito dos suportes tecnológicos, assim, como no dito popular – nem tanto ao céu, nem tanto a terra -, portanto, buscou-se uma moderação, de forma alguma se trilhou o caminho mítico da pretensa neutralidade tão exaltado pelas ciências do paradigma da modernidade.

A tecnologia vem acompanhada da necessidade de uma nova educação. “Porque cada progresso tecnológico é acompanhado da necessidade de ser transmitido, através do ensino, às gerações futuras” (DE MASI, 2000, p. 43). Por outro lado, o historiador Chartier (1999) compreende que, as diversas comunidades que desenvolveram e organizaram práticas e técnicas de leituras na Antiguidade, na Idade Média e a partir da Revolução Industrial, “supondo que possamos identificá-las, imitam, pelo fato de terem sido beneficiadas por uma aprendizagem, o comportamento da geração precedente, dos pais ou pais eletivos” (p. 93). No entanto, atualmente, através do processo avassalador com as novas tecnologias informacionais e comunicacionais “é que não há processo de aprendizagem transmissível de nossa geração a geração dos novos leitores” (Ibid.). Porém, independente dos choques geracionais pelas transformações impostas pelas tecnologias digitais, à questão é: de que maneira a criatividade e a imaginação são estimuladas pelos jogos e games no tempo presente? Como extrapolar as linhas e fronteiras dos scripts? Para esses questionamentos evocamos Linn (2006) para auxiliar nas considerações finais do texto em tela. “Pesquisas sugerem que, quanto mais tempo a criança tem para desenvolver e ampliar as próprias interpretações, maior é a

² American Psychiatric Association. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais**. ARTMED, V. 5, N. 1, PP. 1-992. 2014.

probabilidade de ir além do script a que assistiu” (p. 50). Assim sendo, para a autora, no âmbito do faz de conta e da brincadeira criativa, as tecnologias estão mais para o lado da ameaça do que para o aprimoramento.

REFERÊNCIAS

- ALLEGRETTI, Sônia M. de Macedo. PEÑA, Maria de Los Dolores Jimenez. **Escola Híbrida: Aprendizagens imersivas**. Revista Contemporaneidade Educação e Tecnologia (CET), vol 01, nº 02, Abril/2012. P. 98-107.
- American Psychiatric Association. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais**. ARTMED, V. 5, N. 1, PP. 1-992. 2014.
- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. RJ: LTC, 1973.
- BELEI, Renata A. GIMINEZ-PASCHOAL, Sandra R. NASCIMENTO, Edinalva N. MATSUMOTO, Patrícia H. V. R. **O uso de entrevista, observação e videogravação em pesquisa qualitativa**. Cadernos de Educação/FAE –PPGE – UFPEL - Pelotas (30): 187-199, janeiro/junho, 2008.
- BENJAMIN, Walter. **A criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2004.
- CASTRO, Lucia Rabello de. Uma teoria da infância na contemporaneidade. In: CASTRO, Lucia Rabello de. (Org.). **Infância e adolescência na cultura de consumo**. RJ: Nau Editora, 1999. PP. 16-43.
- CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Editora UNESP, 1999.
- COSTA, Rogério da. **A cultura digital**. São Paulo: Publifolha, 2008.
- COSTA, Marcela A. da; LUCCHESI, Anita. Historiografia escolar digital: dúvidas, possibilidades experimentação. In: MAYNARD, Dilton C. S; SOUZA, Josefa E. (Orgs.). **História, sociedade, pensamento educacional: experiências e perspectivas**. Rio de Janeiro/Pernambuco: EDUPE, 2016. P. 336-366.
- DE MASI, Domenico. **O ócio criativo: entrevista a Maria Serena Palieri**. RJ: Sextante, 2000.
- GOOD, William J. e HATT, Paul K. **Métodos em Pesquisa Social**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1977, p. 74-97.
- HARARI, Yuval Noah. **21 lições para o século XXI**. São Paulo: Cia das letras, 2018.
- LEITE FILHO, Aristeo. Proposições para uma educação infantil cidadã. In: GARCIA, Regina L; LEITE FILHO, A. (Orgs.). **Em defesa da Educação Infantil**. RJ: Editora DP@A, 2001.
- LINN, Susan. **Em defesa do faz de conta**. RJ; BestSeller, 2010.

LINN, Susan. **Crianças do consumo: a infância roubada**. São Paulo: Instituto Alana, 2006.

KRAMER, Sônia. Infância e sociedade: o conceito de infância. In: **A Política do pré-escolar no Brasil a arte do disfarce**. RJ; Editora Dois Pontos, 1987. PP. 15-38.

MATURANAQ, H; VERDEN-ZÖLLER, G. **Amar e Brincar: fundamentos esquecidos do humano**. 6ª ed. SP: Palas Athena, 2021.

MELUCCI, Alberto. **Por uma sociologia reflexiva**. RJ, Petrópolis: Vozes, 2009.

MOREIRA, J. A. M; HENRIQUES, Suzana; BARROS, Daniela. **Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia**. Dialogia, São Paulo, n. 34, p. 351-364, jan./abr. 2020. P. 351-364.

PEREIRA, Rita Ribes. Tudo ao mesmo tempo agora: considerações sobre a infância no presente. In: GONDRA, J. G. (Org.). **História, infância e escolarização**. RJ: 7 Letras, 2002. PP. 149-165.

ROSA, Sanny S. da. **Brincar, conhecer, ensinar**. 3ª ed. SP: Cortez, 2002.

ROSEMBERG, F; MARIANO, Carmem L. S. **A Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança: debates e tensões**. Cadernos de Pesquisa, v. 40, n. 141, PP. 693-728, set/dez. 2010.

SOARES, Conceição; SANTOS, Edméia. Artefatos tecnoculturais nos processos pedagógicos: usos e implicações para os currículos. In: ALVES, Nilda; LIBÂNEO, J. C. **Temas de pedagogia: diálogos entre a didática e currículo**. São Paulo: Editora Cortez, 2012. P. 308-330.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7ª ed. SP: Martins Fontes, 2007.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar & a Realidade**. RJ: Imago, 1975.