

BRINCADEIRA, MÍDIA E PÓS-MODERNIDADE: reflexões e dilemas na sociedade atual

Raquel Firmino Magalhães Barbosa¹
Cleomar Ferreira Gomes²

Resumo

Discute-se a relação da brincadeira e da Pós-modernidade, visando verificar características, a compreensão deste período e a trajetória da brincadeira enquanto bem cultural. A pergunta norteadora é como as brincadeiras estão se desenvolvendo na sociedade Pós-moderna, no contexto das aulas de Educação Física, principalmente neste período onde as referências infantis estão baseadas essencialmente na presença midiática, como TV e Internet. A fundamentação teórica deste ensaio se ancora nos estudos de Hall, Brougère, Postman, Betti, entre outros. Compreender este momento

Abstract

Discuss the relationship of play and Postmodernity, in order to verify characteristics, the understanding of this period and the trajectory of the play such a cultural heritage. Its central question is the way how the play are being developed within the postmodern society, in the context of physical education classes, especially in this period where the references to children are based primarily on media presence, like TV and internet. The theoretical basis of this test was anchored in the studies of Hall, Brougère, Postman, Betti, among others. Understanding this point is made

-
- 1 Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Mato Grosso. Bolsista Capes. Contato: kekelfla@yahoo.com.br.
 - 2 Professor-pesquisador da Faculdade de Educação Física e do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Mato Grosso. Contato: gomescleo@yahoo.com.br.

se faz pertinente no contexto cultural em que vivemos e contribui para estimular reflexões acerca de possíveis transformações na cultura escolar.

Palavras-chave: Pós-Modernidade; Brincadeira; Mídia

relevant within the cultural context in which we live, and helps to encourage thoughts about possible changes in school culture.

Keywords: Postmodernism; Play; Media

Introdução

As crianças de hoje, dizem os sociólogos, nasceram na era digital. Em uma sociedade que tudo muda o tempo todo e os avanços tecnológicos acontecem rapidamente. Entretanto, elas não se sentem intimidadas, muito menos indiferentes a esse mundo, pelo contrário, conseguem se adaptar, interagir e aprender com muita facilidade, diferente de grande parte dos adultos que estão a sua volta.

Essa grande proliferação de informações vindas da mídia e de seus desdobramentos proporcionou um contexto de instantaneidade e transformações, que na perspectiva Pós-moderna, é encarada como algo *líquido*, que está sujeita a alterações sem aviso prévio.

Neste sentido, como poderíamos pensar sobre a brincadeira enquanto um fenômeno dentro da totalidade da cultura escolar neste período pós-moderno? Será que suas características permanecem inalteradas? Pode respirar alguma influência desse *zeitgeist* atual?

A fim de buscar compreender a relação entre brincadeira e Pós-modernidade, procura-se contextualizar suas características e concepções, inseridas na perspectiva cultural do conhecimento, com o intuito de ressaltar a relevância e a conscientização de instituir a escola como detentora e facilitadora das práticas corporais culturais, e assim, proporcionar um ambiente propício ao diálogo com o que vem acontecendo na sociedade atual.

Não podemos deixar de relevar a importância em contextualizar o período da Modernidade, para entender como as mudanças estão ocorrendo com o passar do tempo e a irrupção de informações e as novas tecnologias de comunicação.

A Modernidade é um período caracterizado pela razão, pela objetividade e pela homogeneidade, e se afasta de concepções metafísicas. Entretanto, esse ideal de homogeneidade fez com que surgisse uma crise, devido à sociedade necessitar de uma visão que englobasse as diferenças e particularidades existentes.

A Pós-modernidade passa ser designada por Bauman (2007, p. 7) como uma sociedade líquido-moderna, onde tudo “[...] muda num tempo mais curto do que aquele necessário para a sua consolidação...”, ou seja, não se admite estabilidade, é vivida em incertezas constantes, e tudo que se tornou obsoleto é descartado, e procura-se algo novo para por em seu lugar. Portanto, a vida líquida é uma vida de consumo que altera hábitos, formas de agir e conceitos com uma velocidade esmagadora. É o mesmo que dizer que essa *Weltanschauung* orienta as nossas práticas cognitivas, no plano do individual ou do todo social.

De acordo com Hall (2002), a Pós-Modernidade é caracterizada como uma sociedade de mudança constante, rápida e permanente, onde as transformações são mais profundas, alterando algumas características particulares do nosso cotidiano.

Esse processo produz o sujeito pós-moderno, conceitualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (HALL, 1987). É definida historicamente, e não

biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um “eu” coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. (p. 12-13)

Neste sentido, as velhas identidades da Modernidade estão em declínio, transformando o sujeito unificado e estável, em um sujeito com identidade Pós-moderna, caracterizado por ser fragmentada, variável e provisória, contudo, tem a possibilidade de criar novos sujeitos e novas identidades.

Para Gatti (2005), a Pós-modernidade apresenta um caráter polissêmico e um aspecto de movimento cultural que se denomina como algo em acelerada mutação e sem elementos que consigam consolidá-lo. Pode ser considerado um período de ruptura e/ou de transição com o Moderno, apresenta características do cenário atual, principalmente os que são ligados à era das novas tecnologias. Não importa a época em que o homem vive, vai sempre precisar se plugar em novas tecnologias – essa é a paga do *Homo habilinus*, como nos sugere a psicologia evolucionista.

Deste modo, a Pós-modernidade juntamente com a tecnologia

delineia um caminho com traços de fragmentação nas relações, na realidade e na cultura, devido à grande influência da mídia na vida das pessoas, trazendo informações e modelos que são exaltados para serem seguidos, perdendo suas raízes. E esse impacto se reflete na sociedade em todos os âmbitos, onde as importantes mudanças surgiram com o avanço da tecnologia que está presente em praticamente em tudo no nosso dia-a-dia. Diante desse contexto, intenta-se avançar as reflexões sobre a relação da tecnologia e a educação, que tendem a aparecer e modificar a cultura escolar.

A escola, que conhecemos desde priscas eras, tem como um de seus fins promover a compreensão e a perpetuação da cultura, através da instrução, levando em consideração os elementos que a integra como seus principais atores, discursos, linguagens, costumes, práticas e valores, funcionando como um espaço de transmissão dos saberes.

Forquim (1993) define a cultura escolar como sendo algo que apresenta condutas ritualizadas e modos de pensar que estão contextualizadas na história do cotidiano escolar:

[...] um conjunto dos conteúdos cognitivos e simbólicos que selecionados, organizados, normalizados, rotinizados, sob

efeito dos imperativos de didatização, constituem habitualmente o objeto de uma transmissão deliberada no contexto das escolas. (p. 167).

Todavia, a instituição escolar também é um local em que se compartilham as idéias e ideais que podem sofrer transformações de acordo com os atores sociais que estão presentes nesse contexto. Por isso, a urgência em se pensar sobre a identidade da escola dentro da sociedade atual e a sua especificidade quanto à dinâmica dos processos de transmissão do conhecimento, de forma que possa dialogar com o saber dentro e fora da escola.

Para Candau (2000, p. 68), esta relação da cultura escolar com a realidade deveria ser reexaminada, pois “[...] mudam as culturas sociais de referência, mas a cultura da escola parece gozar de uma capacidade de se auto-construir independente e sem interagir com esses universos”, deixando transparecer a fragilidade em seu sistema que não se encontra no mesmo caminho da contemporaneidade tecnológica.

E na sociedade líquida, tudo que não existe é algo sólido e imutável, pelo contrário, o sólido é destruído, e posto outro em seu lugar com uma velocidade incrível. E Bauman (2001) destaca que “o mundo fora das escolas” cresceu de um

modo inversamente proporcional ao de dentro da escola, que educar para a vida terá outro significado dentro do atual ambiente social em que vivemos.

Candau (2000, p.68) reforça que a distância entre a escola e a sociedade contemporânea pode ser algo prejudicial, pois os alunos têm contato com tudo que ocorre no mundo, e deste modo, é “[...] possível detectar um congelamento na cultura da escola que, na maioria dos casos, a torna estranha a seus habitantes”.

Essa massa de informações jogadas a cada milésimo de segundo para os alunos trouxe para a sociedade uma verdadeira desordem, pois é difícil acompanhar se os professores estão interligados com esse saber momentâneo que são expostos pela Internet, pelos meios de telecomunicações, entre outros.

Para Bauman (2007, p. 21), a educação tem como objetivo “[...] contestar o impacto das experiências do dia-a-dia, enfrentá-las e por fim desafiar as pressões que surgem do ambiente social. Mas será que a educação e os educadores estão à altura desta tarefa?”

A vida líquido-moderna exige do professor consciência crítica, flexibilidade, eficiência, mobilidade, estar atento ao que ocorre ao seu redor e na vida dos alunos, promover o exercício crítico e reflexivo nos mesmos, fomentar

o diálogo e a cidadania, e acima de tudo, tentar utilizar os recursos tecnológicos ao seu favor, para que não se torne obsoleto dentro desta sociedade.

Então, é preciso que haja um canal de diálogo, ou melhor, um conhecimento cultural triangular, englobando escola-professor-aluno, para que seus conhecimentos sejam compartilhados, a fim de que consigam se situar dentro da sociedade Pós-moderna. Deste modo, deve-se pensar sobre o uso da tecnologia e da influência midiática como reconstrução da prática do professor e da aproximação com o mundo infantil, principalmente com o universo das brincadeiras no contexto atual.

Sabemos que a brincadeira para criança apresenta um valor sentimental e essencial a sua natureza, e que revela aspectos lúdicos e imaginativos na sua entrega ao jogo, exteriorizando um enorme fascínio sobre o ato de fantasiar e brincar, além de características marcantes e particulares presentes neste momento, que fazem parte da sua cultura corporal de movimentos (CHÂTEAU, 1987; BENJAMIN, 1984; HUIZINGA, 2007; DARIDO & RANGEL, 2005).

Assim, a mídia possui uma forte influência no campo pedagógico, principalmente no âmbito da Educação Física escolar, no que diz respeito as suas práticas pedagógicas

e corporais, que reflete na cultura corporal dos alunos, pois eles passam a manifestar interesses e reproduzir conceitos. Betti (2003) afirma que,

Se cabe à Educação Física introduzir e integrar o aluno na cultura corporal de movimento, há que se considerar que: i) a integração há de ser do aluno concebido como uma totalidade humana, com suas dimensões físico-motora, afetiva, social e cognitiva, e ii) o consumo de informações e imagens proveniente das mídias faz parte da cultura corporal contemporânea, e portanto, não pode ser ignorada; pelo contrário, deve ser objeto e meio de educação, visando instrumentalizar o aluno para manter uma relação crítica e criativa com as mídias (p. 97-98).

Por isso, o professor de Educação Física deve fornecer ao aluno mais contato com as informações expostas pela mídia, levando-o a ter consciência e interesse pelo saber que a escola busca facilitar, e assim, consiga decodificar as imagens e símbolos expostos pela mídia, tornando esse espaço uma maneira de imprimir um significado coerente a essas informações.

Sendo as aulas de Educação Física um ambiente propício a

trocas de conhecimentos corporais e brincantes, o professor deve salientar a dimensão cultural de sua disciplina, ampliando a visão dos alunos para além dos muros da escola, interagindo com a sua realidade.

Nesse sentido, um dos maiores veículos de transmissão de informações que está presente na vida da maior parte das crianças é a Televisão. Ela apresenta um espaço capaz de prender o espectador por um longo período através de uma espécie de magia, que desperta o interesse e inclinações para os assuntos, imagens e linguagens que são exibidos. Nela, a criança tem a oportunidade de ter programações dedicadas exclusivamente a sua faixa etária, que são os Desenhos Animados e as Histórias em Quadrinho. Este se faz presente tanto na TV aberta quanto na TV fechada. Na TV aberta, a maioria dos canais exibe a sua programação infantil no período da manhã, enquanto que na TV fechada, existem alguns canais especializados, onde a programação de desenho animado passa o tempo todo, oferecendo ao telespectador uma grande variedade de desenhos.

Partindo desse ponto, como a criança se relaciona com a mídia televisiva? As suas brincadeiras podem sofrer alguma influência?

No campo da Educação Física, que tem o esporte como

grande chamariz para as crianças, a mídia televisiva ocupa um lugar de destaque. Elas passam a desejar tudo que é relacionado ao que elas assistem, se tornando consumidoras em potencial, fazendo do esporte e de suas brincadeiras uma maneira de representar este momento. E desta forma, as aulas de Educação Física, principalmente para a Educação Infantil, traduzem tendências, comportamentos, conceitos e práticas trazidos pela mídia, como atividades de cunho lúdico-esportivo, como é o caso do “quadribol”³, das lutas, das danças e das fantasias de faz-de-conta.

Para Girardello (2008), a criança se relaciona com a mídia de uma forma bastante intensa e com laços muito próximos, a ponto de alterar a sua cultura, pois tem acesso muito fácil a conteúdos e imagens que são expostos quase o tempo todo pela mídia, possibilitando um acesso facilitado, se fazendo presente todo o tempo no cotidiano das crianças. E complementa que uma educação que não esteja atenta ao que está acontecendo na era digital, se torna incompleta.

A criança que cresce nesse meio digital possui características particulares, como fazer várias coisas ao mesmo tempo, bem como interagir por um grande período

nesse universo tecnológico, revelando que a mídia desempenha um papel considerável na agenda e na cultura infantil.

Quando as crianças estão envolvidas com a programação televisiva esboçam características e comportamentos, que são próprios do domínio do jogo. Huizinga (2007) ressalta que “[...] todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador” (p. 11), e fazem desse momento um espaço de brincadeira e personificações de personagens de desenhos animados, conduzindo a brincadeira para cenários e contextos que elas desejam.

Para Brougère (2001), durante a infância, a criança passa por um processo de apropriação e manipulação de imagens e de representações, constituindo o seu repertório cultural particular e dando-lhes novos significados, como um processo de impregnação cultural, onde há elementos desta cultura que passam por

[...] confrontação com imagens, com representações, com formas diversas e variadas. Essas imagens traduzem a realidade que a cerca ou propõe universos imaginários. Cada cultura

3 Um esporte fictício baseada na série Harry Potter.

dispõe de um “banco de imagens” consideradas como expressivas dentro de um espaço cultural. É com essas imagens que a criança poderá se expressar; é com referência a elas que a criança poderá captar novas produções. (p. 40)

Com isso, “[...] quanto mais ativa for a apropriação, mais forte ela se torna” (Ibid., p.48), possibilitando que a criança crie uma atmosfera de imaginação e que a sua fantasia possa ser personificada e inserida em suas experiências cotidianas, como imaginar ser um personagem de desenho animado, lutar contra monstros e salvar princesas, por exemplo, mostrando a passagem da observação dos desenhos para a atividade lúdica.

Para Brougère, a mídia, mais especificamente a TV conseguiu absorver a criança e a sua cultura, e afirma que “a televisão transformou a vida e a cultura da criança, as referências de que ela dispõe. Ela influenciou, particularmente, sua cultura lúdica” (2008, p. 50), principalmente no que diz respeito às brincadeiras tradicionais, com suas práticas corporais próprias e a sua tradição. Então, percebe-se que este espaço lúdico não está fechado às influências externas, as crianças se envolvem com o que se encontra disponível para elas,

principalmente com o conteúdo televisivo. Assim, a cultura lúdica infantil pode ser atualizada, bem como evoluir através do que a criança se apropria e representa e também se relacionar com a sociedade na qual ela vive, com marcas fluidas da Pós-modernidade.

Porém, podemos pensar também que da mesma forma que a cultura evolui, ela também pode se comportar de diferentes formas e apresentar aspectos diferenciados de acordo com o público, local e imagens em que são contextualizados, se apresentando de uma maneira dinâmica.

Sendo assim, a TV com seus desenhos oferecem suporte para a brincadeira infantil, possibilitando uma gama de imagens que a criança decodifica e a interioriza, porém, para que elas tenham o efeito na brincadeira, é preciso que se associe ao mundo de fantasia da criança, tendo um significado lúdico.

É preciso que tais conteúdos possam ser integrados nas lógicas da brincadeira, que variam menos do que as representações. A luta, o confronto com o perigo, o socorro levado a alguém, a reprodução de certas cenas da vida cotidiana (refeição, cuidados com o bebê, compras) são as tais estruturas que podem ser revistas de no-

vos conteúdos. (BROUGÈRE, 2008, p. 53)

Entretanto, nem tudo que a criança vê na TV vira brincadeira, não funciona como algo imposto, que direciona para o que é assistido, mas sim, como algo que chamou a sua atenção, e possui a capacidade de se transformar em fantasia, condicionando a brincadeira.

De acordo com Château, a fonte de criação e imaginação da criança está amparada pela “sombra do mais velho”, que pode ser entendido como o grande e/ou como o adulto, em quem ela se inspira para realizar as suas brincadeiras, onde ela desempenha “[...] o papel do adulto no seu diminuto mundo lúdico” (1987, p. 23). Pode-se dizer, que com as mudanças ocorridas na sociedade Pós-moderna, as referências da criança podem estar mudando de foco, do adulto para os veículos de comunicação em massa, como a televisão, externando linguagens, referências e comportamentos universalizados, onde todos falam, assistem e brincam da mesma coisa, modificando a cultura infantil, e assim, a sua identidade pode sofrer conseqüências, “[...] a identidade torna-se uma ‘celebração móvel’: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas

culturais que nos rodeiam.” (HALL, 2005, p. 13).

Sabendo a grande influência que a mídia exerce sobre os alunos, a escola deve ficar atenta e buscar novas estratégias pedagógicas para atender a demanda da sociedade. Sendo assim, fazer dessas informações e linguagens midiáticas algo para se discutir dentro das aulas e oferecer significações ao que elas se deparam, para que possam refletir e não serem passivas a esses conteúdos, como uma possibilidade de integrar a mídia e a educação.

Desta maneira, as mudanças sociais ocorridas rapidamente fazem com que esta cultura infantil não consiga se consolidar, que se caracteriza por sua flexibilidade e liquidez. E a indústria cultural faz com que prevaleça a lógica da hegemonia, refletindo no consumo de produtos dos desenhos animados, onde a cultura midiática se apropria de uma série de bens, deixando claro seu poder de massificação e a inserção de seus próprios conceitos e valores, ou seja, “[...] as imagens exigem do observador uma resposta estética. Solicitam nossas emoções, não a nossa razão. Pedem que sintamos, não que pensemos.” (POSTMAN, 1999, p. 87). Neste sentido, será que a brincadeira perdeu seu significado?

Postman (1999) destaca o papel corrosivo das mídias na

Educação, que acarretou no desaparecimento da infância através de uma construção social, com as crianças se tornando adultilizadas e os adultos infantilizados, por estarem expostas a essas tecnologias quase o tempo todo, como a presença televisiva na vida infantil, “pois estão falando do aparecimento de um mundo simbólico que não pode sustentar as hierarquias sociais e intelectuais que tornam a infância possível” (Ibid., p.88).

Enquanto os livros apresentam uma magia a ser desvendada, a tecnologia (através da TV, PC e do *videogame*) não exige grande esforço. As informações da cultura midiática não fazem distinção entre adultos e crianças, onde a erotização precoce, a violência e o consumismo são exemplos da proximidade do mundo adulto do mundo da criança. Deste modo, está desaparecendo o sentido da infância, perdendo o seu encanto, sendo transformada em um coercitivo fato social, e “[...] é na televisão, portanto, que podemos ver com mais clareza como e porque a base histórica de uma linha divisória entre infância e idade adulta vem sendo equivocadamente corroída” (POSTMAN, 1999, p. 89).

A escola diante do desenvolvimento acelerado da tecnologia ficou de certa forma, desacelerada diante da velocidade espantosa com

que a mídia expõe suas informações, pois há mais informações disponíveis fora do que dentro da escola. Assim, com um simples clique, os alunos podem acessar as informações que desejam saber e estarem cientes do que está acontecendo na sociedade globalizada, e desta forma, “o novo ambiente midiático que está surgindo fornece a todos, simultaneamente a mesma informação, (...) a mídia eletrônica acha impossível reter qualquer segredo. Sem segredos, evidentemente, não pode haver uma coisa como infância” (POSTMAN, 1999, p. 94).

Porém, Postman não sugere a abolição do uso das tecnologias, mas faz algumas ressalvas sobre a escola diante do crescimento tecnológico. Para ele, a escola é o melhor lugar de apresentar o mundo a criança, de modo que aprendam a desvendar o mundo adulto paulatinamente e os educadores devem defendê-las dos riscos da adultilização precoce que estão por toda a parte, que são responsáveis pelo desaparecimento da infância, além de incentivar o senso crítico nos alunos, para que consigam julgar o que é ou não é correto.

Discutir sobre o bem ou o mal da tecnologia, não é assunto de hoje. Em uma de suas obras, Postman (1993) versa sobre a cultura e a tecnologia. É apresentada a lenda do Rei Thamus e o seu encontro

com o Deus Theuth, que inventou dentre muitas coisas a escrita, e discutiram sobre o seu uso.

Para o Rei, a escrita era algo negativo, ilusório, pois a população receberia informações sem a instrução adequada, e para o Deus Theuth, era a maior de suas invenções, pois daria ao povo memória e sabedoria.

Para o autor, é um erro pensar que a tecnologia tem apenas um único efeito, ela pode se apresentar de ambas as formas, caracterizando algo positivo ou negativo. E para o autor, a tecnologia sempre terá uma biunivocidade sobre a cultura.

Quando a tradição luta para sobreviver dentro da sociedade, é quando saímos do estágio ferrentista e entramos no estágio da tecnocracia, onde há um desgaste dos elos com a tradição. Porém, não se apresenta como uma subjugação total, pois se tal coisa acontecer, é porque entramos no estágio da tecnopolia, o domínio total, ou seja, é quando a cultura se rende a tecnologia, e assim, “[...] o tecnopólio floresce, em particular, quando as defesas contra a informação são destruídas” (1993, p. 79).

Postman (1993) sugere que tenhamos uma postura de um “resistente romântico”, não confundindo informação com compreensão, considerando relevantes as coisas antigas, não desdenhando a

tradição por amor a modernidade, não aceitando o engenho tecnológico como uma única forma de progresso humano, dentre outros.

Então, é preciso que se altere a estrutura dos currículos escolares, pois se deve começar desde a escola, no momento em que a criança está disposta a conhecer o que o mundo tem para oferecer, e dessa forma, “[...] talvez a contribuição mais importante que as escolas podem dar para a educação de nossos jovens, seja dar a eles um senso de coerência em seus estudos, um senso de propósito, sentido e interconexão com o que aprendem” (POSTMAN, 1993, p. 188). Com isso, poderá ter uma visão diferente, e acima de tudo, terá a possibilidade de dialogar, compreender, criticar, contextualizar e modificar os conceitos, hábitos e comportamentos da sociedade que fará parte futuramente.

Morin (2002) discute os problemas da Educação na formação dos alunos e sugere que se repense a Educação para o século XXI. Segundo o autor, o “novo” brota sem parar, as informações massificadas chegam em um volume muito grande, sem qualquer sentido, entretanto, ele ressalta a capacidade de observar e raciocinar com o conjunto, ou seja, colocando o conhecimento dentro de um contexto para que tenha um significado pertinente.

Esse fenômeno tecnológico que vivemos hoje, onde tudo está conectado, informações que não conseguimos processar e organizar produziu uma cegueira para os problemas da nossa realidade.

O que deve ser feito, é utilizar as inovações tecnológicas a serviço da Educação, principalmente nas aulas de Educação Física, sugerindo sites, programas de televisão, propagandas, aparelhos eletrônicos, jogos de videogame, trazendo assuntos da atualidade para a sala de aula, ou seja, analisando e contextualizando as informações midiáticas com o conhecimento escolar, aproximando o encontro educador-educando-atualidade. Assim, os alunos farão o uso adequado das informações midiáticas que estão a sua disposição.

Entretanto, não podemos deixar se perder o que a tradição nos passou de geração em geração, como os jogos e as brincadeiras, que são realizadas de maneira manual, corporal e com contato pessoal, diferente dos brinquedos informatizados, como o videogame e afins, que o indivíduo fica na maioria das vezes restrito a companhia somente da máquina.

Nas aulas de Educação Física com crianças pequenas, é comum que elas participem intensamente das aulas, pois gostam de brincar e aprender novos movimen-

tos, porém, não deixam de lado seus aparatos eletrônicos e suas brincadeiras, que muitas vezes se confundem com os desenhos que elas assistem, deixando transparecer a sua fantasia e imaginação. Desse modo, será que os professores de Educação Física conseguem lidar com esta situação?

O sentido da brincadeira está em projetar a sua imaginação no jogo, não importa qual é o assunto, objeto ou desejo, basta que se queira que torne parte de sua fantasia. Para Benjamin (1984, p.55) “[...] ao inventar estórias, as crianças são cenógrafos que não se deixam censurar pelo sentido”, então, elas brincam, imaginam e concretizam suas emoções e fantasias no momento da aula, como uma espécie de fuga, que na maioria das vezes, o professor corta as suas asas, no sentido de pôr ordem na aula, sem prestar atenção no rico instrumento que tem nas mãos.

Então, por que não fazer dessa imaginação infantil um tema de aula, com desenhos, dramatizações, simulações de parte da fantasia infantil, deixando que suas ansiedades sejam descarregadas em um ambiente de estimulação e de educação? É um modo de o professor inserir os elementos corporais que as crianças expõem nas aulas, como corridas, saltos, lutas e dança, elementos esses que

estão contidos na cultura corporal de movimentos.

Faz-se necessário que ensinemos aos nossos alunos a compreender a realidade em que vivem, aprimorando as mentalidades frente a um aprendizado em conjunto, unindo o conhecimento dentro do contexto, em busca de uma cidadania terrena e a mudança de pensamentos para que transforme a sociedade fragmentada que vivemos hoje em uma sociedade mais unida, abrindo portas para um futuro melhor.

Integrar e viabilizar o conhecimento por meio da tecnologia rompe com estruturas tradicionais e desenvolve outra visão sobre a Educação, como uma prática mais inovadora e aberta a novas possibilidades de aprendizado, formando uma via de mão dupla e colaborativa no processo de ensino e aprendizagem.

O uso de recursos tecnológicos e midiáticos nas aulas oferece aos professores oportunidade de empregar outras possibilidades de ensino e aprendizagem e conhecer seus alunos, de modo que a educação e a tecnologia caminhem juntas. Desta forma, enriquecer as aulas, valorizar a diversidade de recursos que podem ser utilizados em aulas em prol da construção do conhecimento e construir relações democráticas com os alunos para

saber com o que eles têm contato fora da escola.

A relação entre Educação e tecnologia pode se apresentar conflituosa, pelo fato da cultura escolar ser bastante ritualística, mas o fato do avanço da tecnologia se apresentar inevitável na sociedade Pós-Moderna nos faz repensar e refletir sobre a sua utilização dentro da instituição escolar como um recurso a mais para o aprendizado. Por isso, os professores de Educação Física devem estar atentos ao que ocorre no mundo infantil, para que consigam ensinar as crianças a fazerem uma leitura crítica do que é exposto para elas.

Assim, quando pensamos nas brincadeiras tradicionais, perceberemos que quase não são mais vistas, talvez as crianças do mundo de hoje não saibam a real importância do que isso representou para gerações anteriores e também para a formação da cultura escolar, perdendo a memória lúdica e a magia pela imposição do tempo presente, bem ressaltado por Hall quando diz que,

À medida em que as culturas nacionais tornam-se mais expostas a influências externas, é difícil conservar as identidades culturais intactas ou impedir que elas se tornem enfraquecidas através do bombardeamento e da infiltração cultural. (2002, p. 74)

Por isso, não se pode idealizar o passado, mas sabe-se que ele é o ponto de partida para a produção do conhecimento. Porém, não podemos deixar de ressaltar que é preciso saber sobre a sua importância, sem perder de vista o que se passa hoje, sem negar os seus méritos e a sua essência.

É preciso que se desperte o interesse do professor sobre a cultura atual infantil e consiga compreender o significado do universo da criança, principalmente com a presença midiática. Neste sentido, quanto mais o professor contextualiza, problematiza e articula o conhecimento do mundo dentro da escola, mais os alunos sentirão vontade de pesquisar e encontrar respostas, levando-os a um nível de consciência crítica e de cupidez cognitiva sobre a realidade Pós-moderna.

Portanto, esta reflexão buscou salientar a presença de elementos midiáticos na cultura escolar, sobretudo, o que as crianças aprendem, se apropriam da mídia televisiva e trazem para dentro da escola. Todos esses fatores estão diretamente associados à cultura corporal contemporânea e não podem ser ignorados de suas práticas brincantes, e neste sentido, a compreensão da sociedade Pós-moderna possibilita a revisão de teorias e práticas pedagógicas a partir desse desafio que está ao nosso redor.

Referências

- BAUMAN, Z. **Vida Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 2007.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.
- BETTI, M. **Educação Física e Mídia: novos olhares, outras práticas**. São Paulo: Hucitec, 2003.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2008.
- CANDAU, V. M. **Reinventar a Escola**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- CHÂTEAU, J. **O Jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- DARIDO, S. C. & RANGEL, I. C. A. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- FORQUIN, Jean-Claude. **Escola e Cultura: as bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.
- GATTI, B. A. **Pesquisa, educação e pós-modernidade: Confrontos e dilemas**. Cad. Pesquisa. V. 35, n.126. São Paulo, set/dez. 2005.
- GIRARDELLO, G. & FANTIN, M. **Liga, roda e clica: estudos em mídia, cultura e infância**. Campinas: Papyrus, 2008.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens – o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

MORIN, Edgar. **Os Sete Saberes necessários à educação do Futuro**. São Paulo: Cortez, 2002.

POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Ed. Graphia, 1999.

----- . **Technopoly: The surrender of culture to technology**. New York: Vintage Books, 1993.

Recebido: julho/2010.
Aprovado: outubro/2010.