



MÍDIAS NAS INTERAÇÕES E NO BRINCAR E SE-MOVIMENTAR NA INFÂNCIA: ANÁLISES PRELIMINARES

Pivetta, Álvaro Silva (Autor/a 1)

Grupo de Estudos Praxiológicos – Brasil (GEP-Brasil), Departamento de Desportos Coletivos, Centro de Educação Física e Desportos, Universidade Federal de Santa Maria, Brasil, alvaropivetta99@gmail.com

Camargo, Maria Cecilia da Silva (Autor/a 2)

Centro de Educação Física e Desportos, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), camargomcecilia@gmail.com

Ribas, João Francisco Magno (Autor/a 3)

Grupo de Estudos Praxiológicos – Brasil (GEP-Brasil), Departamento de Desportos Coletivos, Centro de Educação Física e Desportos, Universidade Federal de Santa Maria, Brasil, joao-francisco.magno-ribas@ufsm.br

RESUMO

O presente trabalho traz as análises preliminares de uma pesquisa em andamento, com o objetivo principal de identificar e analisar como se dá a presença de elementos oriundos das diferentes mídias nas interações e no brincar e se-movimentar das crianças em uma turma de pré-escola de uma cidade do interior na região central do RS. O estudo parte de uma revisão sistemática acerca das temáticas mídias e brincar durante a infância, analisando dissertação e teses presentes na literatura brasileira no período de 2003 a 2023, nos portais de ‘catálogo de teses e dissertações da capes’ e na ‘biblioteca digital brasileira de teses e dissertações (BDTD)’. Após seguindo para uma pesquisa qualitativa do tipo etnográfica, em uma turma de pré-B em uma escola de educação infantil na região central do Rio Grande de Sul, acompanhando o cotidiano desta turma. Desse modo se constatou a importância da sociologia da infância para a compreensão de criança a qual temos hoje como um sujeito ativo que cria e produz cultura, e que consome conteúdos de uma maneira ativa se apropriando e recriando-os



posteriormente em suas brincadeiras, de modo a enriquecer a sua expressão corporal, a partir disso televisão se apresentou como o principal meio de comunicação acessado pelas crianças. Contudo as mídias dividem um espaço significativo com os elementos do contexto sócio/cultural local e do cotidiano da vida das crianças, se mostrando através do brincar e se-movimentar onde todos esses aspectos se inter-relacionam e são reinventados.

Palavras chave: mídias, brincar, criança, se-movimentar

INTRODUÇÃO

Hoje em dia se tornou cotidiano observarmos crianças brincando e interagindo através de mídias eletrônicas, podendo ser com ou até mesmo através desses elementos, jogando jogos online com crianças de outros lugares, assistindo desenhos, jogando video-games, brincando com elementos que assistiram nas telas. Também podemos notar que as crianças apresentam uma crescente familiaridade e principalmente facilidade no aprendizado acerca do manuseio de diferentes dispositivos eletrônicos, fenômeno que se manifesta de forma ainda mais intensa nas novas gerações. Esse fato ocorre pois essas crianças já nascem inserida em um universo digital, onde já vivenciam e experienciam contato com as tecnologias desde que nascem, desse modo consideramos essas novas gerações que nasceram a partir dos anos 2000 de “nativos digitais” e as pessoas que nasceram anterior a este período de “imigrantes digitais”, pois precisaram passar por uma adaptações e transições gradativamente do mundo analógico, ao qual já eram habituadas, para o digital (Prensky, 2010). Diferentemente, as novas gerações não viveram esse processo de adaptação, uma vez que já nasceram e são criadas em um contexto predominantemente tecnológico.

Além disso, as tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano das crianças, seja no ambiente escolar, entre os pares, no convívio com a família ou nas interações sociais mediadas pela internet, de algum modo essas mídias chegam para elas. Todo esse contexto, por consequência, exerce uma forte influência sobre as manifestações corporais desenvolvidas pelas novas gerações (Sarmiento, 2015). Nesse aspecto, pensamos na infância como uma categoria dinâmica, estando ligada a influências sociais, culturais e econômicas que podendo se reinventar com o passar dos anos, assim é possível reconhecer a existência de diferentes



tipos de infância. Desse modo hoje temos a ciber-infância (Dornelles, 2011) que se refere às crianças que possuem acesso a essas mídias digitais, mas que para além disso, as quais costumam estar bastante presente no seu cotidiano de uma forma que afete a sua vida, podendo ser através da televisão com desenhos animados, filmes, jogos eletrônicos, etc.

O componente midiático é um elemento predominante nas realidades infantis e exhibe imagens diversas para atrair o público infantil, por isso, facilmente observamos esses enredos, frutos de desenhos animados, filmes e programas de TV, que são reconstruídos nas brincadeiras e incorporados nos cotidianos das crianças. (Barbosa, Camargo e Mello, 2020, p.8).

Nesse sentido, as mídias constituem uma importante fonte de elementos para a imaginação infantil e acaba sendo uma forma de enriquecer as suas brincadeiras, no entanto, deve-se ressaltar que a prioridade continua sendo a própria necessidade de brincar, assim ao assistirem o seus desenhos animados e trazê-los para o seu brincar as crianças também vivenciam diferentes emoções e têm a oportunidade de aprender comportamentos sociais, entre diversos outros valores que contribuem para seu desenvolvimento social (Pivetta, 2023). Ou seja, podemos considerar que as crianças atuam como receptoras ativas da mídia, e não de maneira passiva, ressignificam, recriando e conferindo novos sentidos aos conteúdos que lhes são transmitidos que serão implementados em suas brincadeiras.

Vale ressaltar que consideramos o brincar além de uma manifestação lúdica da criança mas uma forma dela se expressar, compreender e interagir com o mundo, sendo assim uma ação espontânea, vivenciada explicitamente no presente, desse modo utilizamos a concepção de “brincar e se-movimentar” (Costa e Kunz, 2013) que amplia de maneira qualitativa e gradativa o conceito e o entendimento de brincar, levando em consideração a criança que se movimento como principal meio de análise, e não o movimento em si. É através do brincar e se-movimentar em que a criança irá interagir com o seus pares, com o mundo, sendo também uma forma de se comunicar, além disso é importante destacar que os elementos do contexto em que ela se encontra irão emergir nas suas manifestações.

OBJETIVO

A partir do que foi exposto até o momento o este trabalho resulta da seguinte problemática: de que modo os diferentes elementos oriundos das mídias se manifestam no



brincar e se-movimentar das crianças? Com isso, possui o objetivo geral de identificar e analisar como se dá a presença de elementos oriundos das diferentes mídias nas interações e no brincar e se-movimentar das crianças em uma turma de pré-escola de uma cidade do interior na região central do RS. Vale destacar que neste texto apresentamos os resultados iniciais de um projeto que ainda se encontra em andamento.

METODOLOGIA

O presente trabalho parte de uma revisão sistemática acerca das temáticas mídias e brincar durante a infância, analisando dissertação e teses presentes na literatura brasileira no período de 2003 a 2023, nos portais de ‘catálogo de teses e dissertações da capes’ e na ‘biblioteca digital brasileira de teses e dissertações (BDTD)’, utilizando as expressões de buscas “mídias e brincar” e “mídias e brincadeiras”. A partir disso foram analisados os objetivos e os resumos das pesquisas encontradas para que fossem selecionadas as que abordassem a temática, em sequência as mesmas foram catalogadas em uma tabela e analisadas de maneira qualitativa e quantitativa.

Após essa primeira parte, o estudo seguiu para uma pesquisa qualitativa do tipo etnográfica, em uma turma de pré-B em uma escola de educação infantil na região central do Rio Grande de Sul, acompanhando o cotidiano desta turma 2 vezes na semana, desde sua chegada na escola até a hora de irem embora. Apresentando uma postura reativa, no qual o pesquisador se insere no contexto investigado, procurando estabelecer interações com o grupo observado, através de observações/participante (Bogdan e Biklen, 1994) o pesquisador se insere gradativamente no cenário investigado, se tornando aceito pelos sujeitos da pesquisa com o decorrer do seu andamento, se tornando assim um observador/participante, com isso a etnografia parte para “uma descrição detalhada e interpretativa das particularidades do cotidiano e das formas de interação e de relação entre os pares” (Barbosa, 2018, p.34).

DESENVOLVIMENTO

De modo geral inicialmente foram selecionados 41 trabalhos, com 35 dissertações e 6 teses que foram catalogados e divididos por suas temáticas principais sendo: brincar e mídias com 20 pesquisas; foco central nas mídias e o brincar apenas como subcategoria, com 9; foco



em questões de gênero e estereótipos através de análises da mídia e do brincar das crianças, 6; foco no brincar e as mídias apenas como um subcategoria, 6; e centralidade na educação ambiental das crianças, com o brincar e as mídias aparecendo como subitens, com 1. Observou-se que apenas 1 trabalho trouxe a Educação Física especificamente em seu resumo, em que utilizava a mídia como um recurso pedagógico para as aulas.

Em sua grande maioria os trabalhos destacaram a importância da sociologia da infância, defendendo uma concepção de que a criança é um ser ativo, capaz de consumir de maneira ativa os conteúdos e produzir cultura, ou seja, um ser social. Desse modo, ajudando a construir o entendimento de infância que temos atualmente e que foi se moldando ao longo dos anos. Conversando de maneira direta com a Sociologia da Infância, Corsaro se destacou como um dos autores que foram amplamente citados nas pesquisas, através do seu conceito de reprodução interpretativa (Corsaro, 2009, p.31), buscou se entender em como as crianças se apropriam e recriam os elementos midiáticos em suas brincadeiras, o autor destaca que o “termo reprodução significa que as crianças não apenas internalizam a cultura, mas contribuem ativamente para a produção e a mudança cultural”. Em outras palavras, “a criança é capaz de criar ações com os personagens midiáticos distintas daquelas apresentadas pelas mídias e que o desenvolvimento da brincadeira não é influenciado por meras cópias da realidade” (Nascimento, 2021 p.134). Nesse sentido, os elementos midiáticos se apresentam como uma maneira de enriquecer a brincadeira, podendo trazer contextos, enredos, personagens, etc.

A televisão se apresentou como a grande precursora para a entrada para o mundo midiático por parte das crianças, sendo uma espécie de porta de entrada de modo que se tornou o meio de comunicação mais utilizado por elas.

A TV é vista de duas formas antagônicas, pois de um lado seria a vilã e todas as ideias associadas a ela destacariam que é ruim, que traz informações negativas à infância. Por outro lado, a TV é vista por muitos como uma janela para o mundo, que oferece uma gama de possibilidades, aprendizagens (Souza, 2017, p.61).

Os autores trouxeram diferentes visões acerca da televisão, para Pugens (2020, p.28) o brincar com elementos advindos das telas, mesmo que sendo recriado, são componentes oriundos de meios externos, sendo algo elaborado por adultos pensando no consumo infantil, não sendo algo protagonizado pela criança. Já por outro lado, Barbosa (2011, p. 48) destaca



que a televisão pode ser “uma forma lúdica da criança interagir com o mundo, criando fantasias e brincando com os personagens, ou seja, é um momento que ela se afasta de tudo que a incomoda e entra no seu universo brincante”, desse modo os seus elementos são usados para enriquecer e trazer ainda mais significância no seu brincar e se-movimentar. onde serão apropriados e reinventados. Contudo não podemos ignorar que para analisar se a televisão e as demais mídias trazem benefícios ou malefícios para o brincar das crianças, em um primeiro momento é necessário analisarmos o contexto social em que elas estão inseridas.

Os estudos também predominantemente demonstraram uma preocupação em relação ao consumo infantil e a sua ligação com as mídias, especialmente com conteúdos voltados explicitamente para o público infantil, sendo um processo que passa a assumir um caráter por vezes predatório para as crianças, uma vez que, elas ainda não dispõem de um discernimento necessário para conseguir refletir sobre como agir diante tantas informações que vem recebendo a todo instante. Reforçando assim a necessidade da mediação por parte dos adultos responsáveis, que desempenham o seu papel na orientação e no acompanhamento do contato infantil com as tecnologias e os seus conteúdos.

Durante a pesquisa de campo, se observou uma predominância das brincadeiras em que possuíam elementos midiáticos por parte das crianças, algumas com a centralidade e o enredo principal advindo de algum conteúdo da mídia, como os desenhos animados e em outras esses elementos apase apresentavam como aspectos pontuais para tornar a brincadeira mais enriquecedora. Além disso, os personagens eram usados para que eles pudessem expressar seus sentimentos através do brincar e se-movimentar, brincando de personagens referentes a suas emoções naquele instante. Por vezes um brincar e se-movimentar mais tímido, contido, já em outros momentos expansivo, agitado, explosivo.

Vale destacar que aspectos do contexto social, cultural e do cotidiano em que as crianças vivem emergiram de maneira bastante significativa nas suas brincadeiras, demonstrando que durante o brincar e se-movimentar diversos elementos se misturam, realizando uma fusão de tudo o que elas vivenciaram e queiram expressar naquele determinado momento. As brincadeiras tradicionais também se mostraram que ainda estão bastante presentes no brincar das crianças, porém muitas vezes elas aparecem com novas características e reconfigurações, passando por adaptações ao longo das gerações.



Pode ser observado que mesmo possuindo acesso a outras tecnologias como celulares, tablets, computadores a televisão continua sendo o principal meio de comunicação que elas utilizam para poderem assistir o que desejam. A diferença central é que hoje com o youtube e os streaming elas possuem condições de assistirem o que quiserem e quando quiserem, não precisando mais ficar esperando determinado horário do dia para olhar e escolher apenas os desenhos que estavam passando na grade de canais da televisão. Dentre os diferentes tipos de conteúdos consumidos por parte das crianças, os desenhos animados e filmes infantis são os protagonistas, desde os clássicos aos contemporâneos. Contudo eles vêm dividindo o tempo de tela com os youtubers e os jogos eletrônicos, em especial as gameplays de seus jogos favoritos, como vídeos de historinhas de minecraft. Dessa forma, Fantin (2006) explica que

O mundo permeado pelos produtos das indústrias das mídias constrói uma arena de significados importantíssima para os processos de formação. Essa arena foge dos limites espaço temporais da interação face a face e cria novas formas de interação entre as pessoas e, conseqüentemente, das pessoas com a cultura, com a natureza e com o mundo. E isso modifica também as brincadeiras das crianças (p.14).

CONCLUSÃO

O presente estudo tratou de trazer resultados preliminares de uma pesquisa ainda em andamento, cujo objetivo principal é o de identificar e analisar como se dá a presença de elementos oriundos das diferentes mídias nas interações e no brincar e se-movimentar das crianças. Partindo primeiramente de uma revisão sistemática e posteriormente indo para um estudo do tipo etnográfico.

Desse modo, pode constatar a importância da sociologia da infância para a compreensão de criança a qual temos hoje como um sujeito ativo que cria e produz cultura, e que consome conteúdos de uma maneira ativa se apropriando e recriando-os posteriormente em suas brincadeiras, de modo a enriquecer a sua expressão corporal. Através do seu brincar e se-movimentar, na qual a criança irá estabelecer conexões com o mundo e com ela mesma, uma forma dela se expressar e dialogar com o universo em que ela está inserida.

A televisão se apresentou como o principal meio de comunicação acessado pelas crianças, de forma em que elas dispõem de inúmeras opções de conteúdos para assistirem. Através do youtube e dos serviços de streaming elas possuem, um cardápio infinito de



desenhos e demais conteúdos que possam ser acessados a qualquer hora do seu dia. Sendo assim a necessidade é cada vez maior do acompanhamento dos pais enquanto as crianças navegam e se divertem nas redes, assumindo a função de orientar e ensinar formas adequadas de lidar com essas tecnologias, contribuindo para que elas desenvolvam um uso mais crítico, consciente e responsável dos recursos digitais ao longo do tempo.

Com o que foi apresentado no decorrer do trabalho evidenciou que os elementos midiáticos acabam por serem apropriados, ressignificados e recriados nas brincadeiras infantis. Porém não aparecem sozinhos, dividem espaço com os elementos do contexto sócio/cultural local e do cotidiano da vida das crianças. Nesse sentido é através do brincar e se-movimentar em que todos esses aspectos se inter-relacionam e são reinventados. Contudo é importante salientar que ainda há muito o que compreender quanto a influência das mídias no brincar e se-movimentar durante a infância, visto a sua complexidade e amplitude do tema, necessitando assim de mais estudos sobre o assunto.



REFERÊNCIAS

- Barbosa, R. F. M. (2011). *Influências brincantes: Um estudo sobre a cultura lúdica infantil e o desenho animado* [Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Mato Grosso]. Repositório Institucional UFMT. <http://ri.ufmt.br/handle/1/980>
- Barbosa, R. F. M. (2018). *Hibridismo brincante: Um estudo sobre as brincadeiras lúdico-agressivas na educação infantil* [Tese de Doutorado, Universidade Federal do Espírito Santo].
- Barbosa, R. F. M., Camargo, M. C. S., & Mello, A. S. (2020). A complexidade do brincar na educação infantil: Reflexões sobre as brincadeiras lúdico-agressivas. *Journal of Physical Education*, 31, e3156. <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v31i1.3156>
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1994). *Investigação qualitativa em educação: Uma introdução à teoria e aos métodos* (M. J. Alvarez, S. B. dos Santos & T. M. Baptista, Trad.; A. B. Vasco, Revisor). Porto Editora. (Obra original publicada 1994).
- Corsaro, W. A. (2009). Reprodução interpretativa e cultura de pares. In F. Muller & A. M. A. Carvalho (Orgs.), *Teoria e prática na pesquisa com crianças: Diálogos com William Corsaro* (pp. 31–50). Cortez.
- Costa, A. R., & Kunz, E. (2013). O “brincar e se-movimentar” como base teórico-filosófica para a compreensão do ser criança. In J. F. Hermida & S. J. Barreto (Eds.), *Educação infantil: Temas em debate* (pp. 51–73). Editora Universitária da UFPB.
- Dornelles, L. V. (2011). *Infâncias que nos escapam: Da criança na rua à criança cyber* (3ª ed. rev. e atual.). Vozes.



- Fantin, M. (2006). As crianças e o repertório lúdico contemporâneo: Entre as brincadeiras tradicionais e os jogos eletrônicos. *Revista Espaço Pedagógico*, 13(2), 9–24.
<https://doi.org/10.5335/rep.v13i2.7829>
- Nascimento, F. C. (2021). Os personagens midiáticos nas brincadeiras de faz de conta [Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Goiás]. Repositório UFG.
<http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/11262>
- Pivetta, A. S. (2023). O brincar e se-movimentar na infância e as diferentes formas de mídias [Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal de Santa Maria].
- Prensky, M. (2010). Nativos e imigrantes digitais (Adaptación al castellano del texto original “Digital natives, digital immigrants”). Distribuidora SEK, S.A.; Albatros, S.L.
- Pugens, N. B. (2020). Da cultura da infância à cultura digital: Reflexões sobre o brincar [Dissertação de Mestrado, Universidade La Salle]. Repositório Universidade La Salle.
<https://svr-net20.unilasalle.edu.br/handle/11690/1604>
- Sarmiento, M. J. (2015, setembro). Entrevista com Manuel Jacinto Sarmiento: infância, corpo e educação física [Entrevista cedida a A. C. Richter, J. J. Bassani & A. F. Vaz]. *Cadernos de Formação RBCE*, 11–37.
- Souza, T. E. (2017). As crianças e os conteúdos para adultos na televisão: Recepção, mediação e brincadeira [Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina]. Repositório UFSC.
<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/179916>