Revista E-Psi, 2017, 7(Suplm.1)
Published Online https://www.revistaepsi.com

Revista E-Psi

Infância e cultura contemporânea: O brincar com as mídias e as (novas) identidades motoras da criança na educação física

Evandro Salvador A. Oliveira[a], & Camilo Cunha[b]

Copyright © 2017.
This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License 3.0 (CC BY-NC-ND).
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/
Open Access

a) Doutorando em Estudos da Criança (Universidade do Minho), Especialidade de Educação Física, Lazer e Recreação. Graduado em Educação Física. Mestre em Educação pela Universidade Federal de Mato Grosso. Coordenador e Professor no curso de Educação Física do Centro Universitário de Mineiros (UNIFIMES), Goiás, Brasil. E-mail: evandro_edfisica@hotmail.com
b) Doutor em Estudos da Criança. Professor da Universidade do Minho. E-mail: camilo@ie.uminho.pt

Como citar/How to cite this paper: Oliveira, E. S. & Cunha, A. C. (2017). Infância e cultura contemporânea: O brincar com as mídias e as (novas) identidades motoras da criança na educação física [Volume Especial, I Jornadas em Estudos da Criança, 6-8 Julho, 2016]. *Revista E-Psi*, 7(Suplm.1), 60-72.

Resumo

Esta pesquisa, em nível de doutoramento, permeia os estudos sobre a temática da infância por investigar questões/fenômenos relativos à brincadeira, imaginação e referências simbólicas, subsidiada pelas mídias, no campo da Educação Física escolar. A ênfase recai em analisar o processo de produção das brincadeiras das crianças, sobretudo suas culturas lúdicas, a partir de uma perspetiva que se desenvolve em interface com a cultura midiática. O trabalho objetiva debruçar-se sobre o problema central, que é verificar como as crianças constroem, em contexto educativo, as suas (novas) identidades motoras (brincar, jogar, competir - lúdico) a partir das interações estabelecidas com as personagens da cultura midiática, com as quais interagem. O objetivo nuclear que conduz a investigação consiste em conhecer as representações e as práticas motoras das crianças que acontecem na escola, que refletem em suas brincadeiras. A metodologia refere-se a uma pesquisa qualitativa, em andamento e período da coleta de dados, a seguir os pressupostos da abordagem etnográfica, com uma turma de crianças da Educação Infantil, entre 4 e 5 anos, de uma escola pública na região centro-oeste do Brasil, estado de Goiás. A proposta metodológica, também com caráter de observação participante, tem como principais recursos oficinas desenvolvidas com as crianças, entrevistas e registros por meio de diário de campo. No campo da educação, e, para além dos momentos lúdicos que as crianças constroem em contextos educativos, como a escola, bem como nas aulas de Educação Física, elas se relacionam com a cultura e com o outro de modo a apresentar que as tecnologias e a cultura midiática (e os elementos que elas trazem) se fazem presentes em suas novas maneiras de ser, brincar e agir, principalmente no (se)movimentar. As crianças brincam na escola e agregam novas maneiras de dançar, de jogar e competir quando se apropriam dos signos da mídia e da imaginação.

Palavras-chave

Criança, Identidades Motoras, Brincadeira e mídia, Educação Física. .

Introdução

Atualmente convivemos em uma sociedade praticamente dominada pelos recursos tecnológicos em que a televisão (TV), por exemplo, tem sido uma importante ferramenta veiculadora de informações. Esse objeto tecnológico, existente em diversos cantos do espaço social, em que milhões de pessoas têm acesso, inclusive as crianças, permite com que elas estabeleçam relações com personagens e heróis da cultura midiática no contemporâneo.

Com base em estudos de autores pós-modernos, Stuart Hall (2006), por exemplo, entende que quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem "flutuar livremente". Nesta pesquisa, as identidades motoras das crianças são tomadas como objeto de estudo, que nos impulsionam em aprofundar os estudos sobre essa perspectiva.

As crianças, artífices da cultura contemporânea, quando brincam, apropriam-se da imaginação principalmente ao interagir com os desenhos e programas animados da televisão. Essas interações permitem que suas brincadeiras sejam permeadas pelas experiências e modos de ser, agir e brincar das personagens e heróis midiáticos que povoam suas histórias. No campo da educação, sobretudo nos momentos lúdicos de contextos educativos, como a escola, bem como nas aulas de Educação Física, as crianças se relacionam com a cultura e com o outro de modo a apresentar o rompimento de uma fronteira que antes existia entre as novas tecnologias e o universo infantil.

As crianças têm reivindicado, no entanto, cada vez mais espaço para estar e pertencer ao mundo midiático, incluindo as manifestações dos adultos, de modo a permitir que se apropriem dos aparelhos eletrônicos, internet, redes sociais etc... Elas têm construído relações dialógicas num contexto atravessado por ideologia política, capitalista e pela natureza tecnológica que tem se expandido de forma expressiva e abrangente. As interações das crianças com o outro acontecem nos ambientes permeados por jovens, adultos e velhos, onde todos convivem e constroem afinidades, sobretudo na pré-escola.

A infância, em conexão com esses tempos de vida distintos, encontra-se em constantes sinapses com a cultura, marcada, notadamente, pela presença das mídias. Distorcer as imagens que simbolizam uma criança ingênua, pura e inocente é o que elas fazem constantemente, desafiando a família, professores e sociedade, de modo geral, a compreender como essas modificações acontecem, principalmente, em suas brincadeiras e modos de ser.

Nesta pesquisa, buscamos compreender algumas questões do universo infantil inseridas em contextos educativos emergentes, como as aulas de Educação Física, onde

ocorrem interações capazes de construir novos conhecimentos, a partir das relações que as crianças estabelecem entre si e das interações que se processam com a mídia (em especial os personagens que se destacam nela) durante suas vidas e em suas culturas lúdicas.

O ato de fazer pesquisa com crianças nos impulsionam a adentrar-nos nesse campo de construção do conhecimento que ocorre a partir das percepções da criança, desdobrando-se na vertente investigativa, a infância contemporânea, o brincar e suas identidades motoras, a imaginação e as mídias eletrônicas.

Esta tese refere-se a uma pesquisa com pessoas, crianças pequeninas (entre 4 e 5 anos), e não sobre pessoas/crianças. Pesquisar a infância, com a criança, observá-las e estabelecer diálogos com elas em suas interações, é um fenômeno que permite analisar as vozes que ecoam e aquelas que ressoam em seus discursos, além de suas ações. Isso possibilita, assim, um aprofundamento científico ao analisar o que é vivido no processo etnográfico, de intervenção e observação participante, no qual a palavra da criança também expressa o valor que a pesquisa apresenta.

Pesquisar com as crianças e analisar como tem se constituído suas relações com o brincar (novas identidades motoras), reflexo das interações com as personagens e heróis, e verificar como acontecem as interações que estabelecem entre si, a partir dos produtos, objetos e discursos de mídia dos quais elas se apropriam, implica em assumir a abordagem dialógica, também, como importante postura metodológica.

Habituamo-nos em uma sociedade, na qual a criança estabelece relação desde a mais tenra idade com recursos midiáticos compostos no mundo contemporâneo. Como afirma Fernandes e Oswald (2009), estamos diante de novos sujeitos culturais, cujos modos de ler o mundo, e de nele interferir, são mediados pelas sensibilidades desenvolvidas na relação que estabelecem com os artefatos midiáticos.

Sendo assim, percebemos que os sujeitos aos quais Fernandes e Oswald se referem estão em processo de transformação no sentido de modificação das culturas, das interfaces, dos relacionamentos, pois com a abrangência e inter-relação com esses elementos midiáticos, outras oportunidades de vivências diferentes se oferecem, as quais contribuem para as mudanças a que nos referimos.

A fundamentação teórica deste trabalho compreende alguns aportes: a teoria da enunciação de Bakhtin (1992, 1995, 1998); a sociologia da infância com Belloni (2009), Corsaro (2001), Prout (2010) e Sarmento (1997, 2005, 2009); o jogo, brincar e cultura lúdica em Brougère (2002, 2010); Kishimoto (2011); Neto (1997), Camilo Cunha (2011, 2013) e Pereira & Neto (1997); e as relações entre infância, identidades, imaginação e mídias, com Sarlo (2006), Hall (2006), Salgado (2005), Pereira (2012), Silva (2015), Santaella (2003), Buckingham (2007), entre outros.

Quadro teórico-conceptual/estado da arte

No decorrer do dia-a-dia escolar, observamos que muitos meninos pequenos gostam de brincar de luta, de dar tiros com arma de brinquedo e imitar algum herói de desenho ou filme de ação. São reflexos das cenas que fazem parte de seus cotidianos. Podemos fazer uma análise e perceber que a criança não é um sujeito que apenas absorve aquilo que é lhe imposto, ela também é um ser pensante, que possui opiniões, pois constrói conhecimento, adquire experiência e, por isso, deve ser compreendida como tal.

Portanto, compreender a infância contemporânea não implica apenas em criticar as maneiras como as crianças se comportam a partir da relação estabelecida com os conteúdos midiáticos, mas refletir sobre a maneira como as educamos perante essa perspectiva.

Quando a criança passa a frequentar a escola, visitada por outras crianças, e reduz sem tempo entre os familiares, o seu mundo é expandido e o processo de socialização, que teve início no âmbito da família, continua sendo desenvolvido em contato com outro ambiente de pessoas, estas que compartilham outros espaços e diferentes culturas.

Na escola, ao seguir uma nova rotina, as crianças passam a perceber que existe uma organização em que o tempo da cronologia é o que demarca suas ações, tem a hora do lanche, do recreio, das atividades e de brincar. Nos segmentos da Educação Infantil, o tempo livre é muito utilizado na escola, ocasião em que as crianças brincam ao mesmo tempo em que aprendem. Educação Física, como ela acontece nessas fases do desenvolvimento infantil na escola?

A Educação Física é uma disciplina que existe para também ser trabalhada na pré-escola, e que permite trabalhar atividades rítmicas, corporais e expressivas. Faz parte da grade curricular da escola, sendo que ela, na educação infantil, tem como foco trabalhar, de forma lúdica, os aspetos psicomotores da criança, conhecida como psicomotricidade.

Pereira & Neto (1997) já nos chamavam a atenção para prestar atenção ao estudar o lazer na infância, tomando como viés a atividade lúdica (brincar) e a televisão. Como as crianças pequenas brincam bastante na escola, vemos que o jogo é uma prática fundamental para o desenvolvimento da criança, desde as primeiras idades. Já as mídias em geral, em especial a televisão, por exemplo, é uma atividade em que a criança adere por longos períodos e que permite a construção de infinitos diálogos com os personagens e heróis que se destacam nela.

O conceito de cultura lúdica, importante neste trabalho, abordado por Brougère (2002), refere-se a um conjunto de brincadeiras, costumes lúdicos e regras, que, para ele, não está isolado da cultura geral. Dispor de uma cultura lúdica é dispor de certo número de referências que permitem interpretar o jogo, que pode remeter à ideia do brincar como faz-de-conta ao romper com as significações da vida cotidiana.

A cultura lúdica é definida por Brougère (2002) como um conjunto de regras e significações próprias do jogo, o que resulta na ação em que o jogador adquire e domina o

seu contexto, isto é, o jogo consiste no lugar de emergência e enriquecimento da cultura lúdica.

Para Brougère (2002), a cultura lúdica como toda cultura é um produto da interação social. É a partir das relações estabelecidas entre criança, brinquedo e meio social que a criança constrói sua cultura lúdica. Segundo ele, a cultura lúdica, visto resultar de uma experiência lúdica, é então produzida pelo sujeito social a partir dessas relações e interações que envolvem indivíduos, ações e objetos materiais.

É a partir dessa perspetiva que nosso olhar, no desenvolver da tese, segue, tomando como base as interações entre crianças, imaginação, cultura midiática e seus personagens que aparecem na escola durante as brincadeiras infantis. Ao observar o imaginário, percebemos que as crianças incorporam personagens e reproduzem suas ações. Elas, por meio dos diálogos que estabelecem, constroem novos modos de ser e de brincar, constituindo, também, diferentes identidades que "flutuam no ar", como destaca Bauman (2005).

A respeito da imaginação, Silva (2015) assinala que as brincadeiras, retratadas pelas experiências imaginativas, são capazes de adquirir uma função significativa na vida das crianças. Portanto, o jogo e o contexto lúdico que o envolve deve fazer parte do cotidiano escolar.

Criança, brincar, cultura lúdica, identidade motora, Educação Física e escola, são as palavras-chave elegidas para direcionar o processo investigativo. Pode-se dizer que não há como deixar de considerar a brincadeira como arte na infância. Com as reflexões de Cunha (2011) em seu texto, "a criança e o brincar como obra de arte: o sentido de um esclarecimento", as crianças e as suas brincadeiras, sendo uma obra de arte, não escapam de uma sensibilidade original, uma "coisa extra" (substrato, suporte), pré-reflexão, energia iniciática.

Por outro lado, a profusão das mídias, importante conhecer para compreender os dados da pesquisa, alcançou uma proporção considerável, permitindo-nos afirmar que ela se tornou onipresente, ou seja, atinge muitos povos nas diversas classes sociais do mundo. Essa questão nos impulsiona a refletir como os textos midiáticos, que circulam nos espaços na sociedade, invadem as variadas esferas da população infantil quando tratamos especificamente da televisão.

A TV apresenta em suas ações tanta evidência e poder controlador, ao ponto de afirmarmos que hoje muitas pessoas pensam com a "cabeça" da rede televisiva. Esse modo de pensar, que mencionamos é compreendido como uma fase em que nos vemos totalmente "atravessados" por textos midiáticos, produzidos especialmente para atingir uma massa que se alimenta dessas informações, sobretudo as programações direcionadas às crianças.

Beatriz Sarlo (2006, p. 81) ressalta que "a sociedade vive em estado de televisão". Nessa perspectiva, a rede de televisão que domina as telas do Brasil está preocupada com a audiência o tempo todo. Observamos que a TV se torna uma extensão do sujeito, em que o homem contemporâneo, sem perceber, precisa dela para se constituir, para sobreviver.

No leque de reflexões de Sarlo (2006), é aceitável apontar uma questão, traçada por um dispositivo relativamente simples, o controle remoto, que, junto com imagens, torna possível o grande avanço interativo das últimas décadas, que não foi resultado de um desenvolvimento tecnológico da parte das grandes corporações e sim dos usuários comuns e correntes.

O papel da televisão no processo de socialização da criança é abordado por Belloni (2009), pois, segundo a autora, em se tratando das novas gerações, este processo constitui um poderoso fator de reprodução social e um mecanismo eficaz de controle. As publicidades criam fenômenos de mídia ao lançar febrilmente um novo galã de novela ou cinema. É por isso que a televisão, bem como a forma como as crianças interagem com ela, é um instrumento que tem sido considerado, de modo expressivo, durante a pesquisa.

Problema e objetivos

A pesquisa parte de um problema. As razões que movem esta pesquisa são frutos de algumas inquietações e, por conseguinte, dos problemas que, em princípio, deixam em suspenso respostas impalpáveis. É fato que pesquisamos aquilo que "não sabemos" ou que ainda representa lacunas não compreendidas em nosso contexto de vida, seja no aspeto pessoal, profissional e acadêmico. Portanto, a preocupação central (problema) é compreender como as crianças (4 e 5 anos) constroem, em contexto educativo, as suas (novas) identidades motoras, por meio do brincar, jogar, competir (lúdico), a partir das interações estabelecidas com as personagens da mídia. Isto posto, outras questões também aparecem nesse contexto de problemas, tais como: Por que e como isso acontece? Como o educador poderá trabalhar a dimensão da Educação Física em interface com a cultura midiática e articular sua prática com os componentes curriculares do campo da educação?

A partir dessas provocações, e com intuito de traçar os objetivos que norteiam o processo de investigação, apresenta-se outras questões que também orientam esta pesquisa a ser desenvolvida com crianças, como: quais conhecimentos podem ser construídos a partir das configurações que se processam no universo infantil, subsidiada pela mídia e dos personagens (heróis) que a compõem? Considerando a criança como sujeito brincante, que produz cultura e estabelece relações com o outro em contextos educativos, como ocorre essas repercussões (entre os discursos da mídia e as crianças) na escola, principalmente nas aulas de Educação Física? Como ocorre a troca de saberes, experiências, compartilhamento de ideias e a produção da cultura lúdica a partir do processo instaurado nas relações que as crianças estabelecem com o outro, auxiliada pela presença da mídia? Como se configuram,

na contemporaneidade, os jogos e atividades lúdicas das crianças, bem como as agregações da cultura midiática que se faz presente no contexto educativo (escola) desses sujeitos? A ênfase recai em analisar como as crianças dialogam e interagem com os personagens e heróis da mídia, de modo a repercutir em suas identidades motoras.

Nessa perspetiva, onde destacamos a importância da relação professor-aluno, e, calcado nos pilares da Educação, apresentamos outro viés provocativo que também serve como aporte para os questionamentos que descrevemos aqui. Esse ponto vai ao encontro de respostas e reflexões, no sentido de convidar os docentes (incluindo os responsáveis pelas crianças e comunidade em geral) a refletir sobre as questões educativas voltadas à criança: a partir dos quatro pilares da educação, como o professor/adulto pode aprender a conhecer (instrumentos de/da compreensão, no caso aqui, de como as crianças interagem com o universo midiático), para depois aprender a fazer – agir sobre o meio em que está envolvido – sobretudo na escola em suas aulas de Educação Física? Como os adultos podem aprender a viver juntos (onde o foco é com as crianças na sala de aula, apropriando da abordagem lúdica)? E por fim, como aprender a ser (considerando todos os outros conceitos – visando a construção do conhecimento em uma via de mão dupla: da criança para o adulto e do adulto para a criança)?

Dessa forma, apresentamos o *objetivo nuclear* da tese, que é conhecer as representações e as práticas motoras das crianças que acontecem na escola a partir das interações/influencias estabelecidas com as personagens da mídia. Quanto aos outros *objetivos*, pretende-se:

a) Conhecer quais são os heróis que se destacam nos discursos das crianças (construção das suas representações)

b) Saber quais as características (qualidades e não qualidades) desses heróis midiáticos;

c) Evidenciar os atributos dos personagens mais valorizados pelas crianças;

d) Identificar as práticas motoras (brincar, jogar, competir) das crianças que ocorrem em função dos heróis referidos;

e) Conhecer novas formas de práticas motoras na infância;

f) Verificar como as personagens e os heróis que circulam na mídia se fazem presentes nas brincadeiras das crianças na escola, como isto acontece e os modos como elas se apropriam desta;

g) Compreender a influência dos heróis e personagens de mídia na imaginação das crianças;

h) Contribuir com um novo olhar para o movimento das crianças na escola e na Educação Física.

Metodologia

O desdobramento desta investigação segue os princípios da abordagem qualitativa porque são os fenômenos (brincadeiras, diálogos) que serão trabalhados e analisados. A pesquisa terá estratégia metodológica pautada na imersão do cotidiano das crianças, na escola. Trata-se de uma pesquisa de cunho etnográfico, a desenvolver-se com crianças da Educação Infantil (Pré-escola), na rede escolar brasileira, mais especificamente em Mineiros, Estado de Goiás. A pesquisa tem sido realizada com uma turma de crianças, entre 4 e 5 anos, do ensino público. A turma é composta por 13 crianças. A Intervenção Ação será uma das estratégias metodológicas utilizada.

Nas análises de Bauman (2005), ele dedicou seu tempo em abordar e discutir sobre as "identidades" de sujeitos que, para ele, convivem na sociedade pós-moderna. Segundo o autor, as identidades não são estáveis, elas flutuam no ar, em que o indivíduo pode assumir uma delas aqui, outra ali, como algo que se faz e refaz, escapando da ótica da cristalização e fixidez. A partir desse contexto, neste projeto pretendemos trabalhar fortemente sobre um novo conceito, "identidades motoras".

Partindo do pressuposto que a máquina motora humana envolve movimento, pretende-se, aqui, desenvolver esse conceito para investigar, aprofundar e analisar que as crianças também assumem identidades de movimentos diferentes. Essas identidades, denominada por nós de identidade motora, são construídas e reconstruídas a partir do movimento de vai e vem com a cultura da brincadeira que é influenciada, de maneira muito expressiva, pela cultura midiática e pelas personagens que se fazem presente nela. É por isso que o nosso foco central será investigar as identidades motoras das crianças.

Por outro lado, a grandeza dos diálogos infantis, marcados por frequentes encontros e conflitos, bem como suas ações (brincantes), é o que também carateriza uma das principais questões que mobilizam a construção desta pesquisa, sobretudo do trabalho metodológico que a constitui.

A proposta metodológica, também com caráter de observação participante, tem como principais recursos oficinas (lúdicas) desenvolvidas com as crianças, entrevistas semiestruturadas, registros por meio de diário de campo e a própria observação. As oficinas são desenvolvidas a partir dos elementos que as crianças reportam por meio dos diálogos e de suas brincadeiras.

É por meio da relação estabelecida entre pesquisador e criança que ambos contribuem para a construção da própria experiência da criança, tornando-se esse o alvo do processo de pesquisar a infância. Não há como o pesquisador neutralizar-se e se posicionar como ator que não afeta o processo da pesquisa, mas entender-se como aquele de quem depende a continuação do processo, que é marcado por sua presença e por sua ação (Castro, 2008).

Coutinho e colaboradores (2009) dizem que a observação participante é uma estratégia muito utilizada pelos professores e investigadores, pois consiste na técnica da

observação direta e que se aplica nos casos em que o investigador está implicado na participação e pretende compreender determinado fenômeno em profundidade.

A pesquisa tem um delineamento do tipo etnográfico em razão das circunstâncias que os objetivos exigem - tempo maior de inserção a campo com os sujeitos para captar preciosidades nos dados e construir um diário de campo enriquecido com detalhes. Os discursos produzidos pelas crianças - as linguagens - serão analisados sob a ótica da teoria bakhtianiana (Mikhail Bakhtin), tendo como base os conceitos de dialogismo e alteridade.

Como se trata, também, de uma investigação em que buscamos permanecer um considerável período em campo, a etnografia fornece condições para que o fenômeno seja mais bem observado. Portanto, quanto à escolha da perspetiva etnográfica, Geertz (2008) explica que praticar a etnografia é o mesmo que estabelecer relações, selecionar informantes, transcrever textos, levantar genealogias, mapear campos, manter um diário, e assim por diante.

As crianças são observadas, de modo especial, durante as aulas de Educação Física que acontecem na escola, na Educação Infantil. O recreio e a hora do lanche também são momentos que temos observado para registrar alguns fenômenos que possam nos interessar por ter relações com o tema estudado.

Partindo para outro aspeto, a respeito da escolha da abordagem de intervenção, ao tratar desse tipo de pesquisa, Castro (2008, p. 21) afirma que "a pesquisa com crianças e jovens está determinada pela concepção que fazemos desses sujeitos, que não somente define nossa relação com eles, como também funda o saber científico". Nesse sentido, a criança é provocada em assumir algumas consequências do ponto de vista da pesquisa, ou seja, articular teoria (quem é a criança?) com metodologia (como pesquisar com crianças?).

É por meio da relação estabelecida entre pesquisador e criança que ambos contribuem para a construção da própria experiência da criança, tornando-se esse o alvo do processo de pesquisar a infância. Não há como o pesquisador neutralizar-se e se posicionar como ator que não afeta o processo da pesquisa, mas entender-se como aquele de quem depende a continuação do processo, que é marcado por sua presença e por sua ação (Castro, 2008).

A observação participante, uma das estratégias metodológicas, ao longo do processo investigativo e do contato com os sujeitos, permitirá que o pesquisador deixe de ocupar a posição de "hóspede", adquirida no início da inserção a campo, e se torne um "anfitrião"[2]. Este último é aquele que consegue dominar o contexto em seu entorno e, de certo modo, conduzir as relações envolvendo as crianças num jogo de perguntas e respostas, ou seja, por meio da dialogicidade. Conforme Amorim (2001, p. 26) argumenta, "para que alguma coisa

[2] "Hóspede" e "Anfitrião" são termos utilizados por Amorim (2001). De acordo com essa perspetiva, depois de ocupar uma posição de pesquisador/hóspede, no decorrer do processo de investigação, de repente é possível se ver como anfitrião no mesmo território em que se encontram os sujeitos. Dessa maneira, o sujeito tido como hóspede, que, a princípio, representava um elemento a mais no contexto, torna-se um aliado e participa das mesmas atividades que os investigados realizam.

possa se tornar objeto de pesquisa, é preciso torná-la estranha de início para poder retraduzi-la no final: do familiar ao estranho e vice-versa, sucessivamente".

Considerações

O contexto da pesquisa nos revela algumas questões. Ao visitar algumas escolas no município de Mineiros, no Estado de Goiás, deparamo-nos com situações distintas. Algumas escolas possuem ginásio poliesportivo (quadra de esportes), outras funcionam em casas alugas e adaptadas, sem espaços e quadras para realização de Educação Física e atividades fora da sala de aula.

As crianças, que convivem no cenário dessa última escola mencionada, o *lócus* da pesquisa, possuem seus movimentos privados, limitados, pois ao observar algumas atividades nela, desenvolvida pela professora de Educação Física da turma, ficou visível que os movimentos básicos, compreendidos como as habilidades motoras básicas – saltar, correr, pular, etc – são realizados de modo muito restringido.

Os impactos e os efeitos que a intervenção possibilitará, nesta investigação (pós-inserção a campo), miram-se em novas formas e possibilidades de educar e dialogar com crianças, considerando a expansão das novas tecnologias que adentram a vida dos seres humanos, sobretudo no universo infantil.

A mídia entra na escola sem pedir licença. Portanto, penetra as relações das crianças e traz à tona, nas brincadeiras e jogos infantis, questões do universo midiático que compõem o enredo de suas culturas lúdicas, que têm sido transformadas constantemente.

Essa investigação tem contribuído, portanto, com as pesquisas no campo das Ciências Humanas e Sociais, sobretudo na área da Educação Física e dos estudos do Lazer, no sentido de compreender as transformações que ocorrem nas identidades motoras infantis, as relações com o jogo (lúdico) e os significados que as crianças constroem em meio às referências simbólicas que circulam na cultura midiática e que estão presentes em suas vidas.

Referências

Amorim, M. (2001). *O pesquisador e seu outro: Bakhtin nas Ciências Humanas.* São Paulo: Musa Editora.

Bakhtin, M. (1995). *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo: Hucitec.

Bakhtin, M. (1992). *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes.

Bakhtin, M. (1998). *Questões de literatura e de estética: a teoria do romance*. 4ª ed. São Paulo: Editora UNESP/Hucitec.

Bauman, Z. (2005). *Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi*. Rio de Janeiro: Zahar.

Belloni, M. L. (2009). *O que é sociologia da infância*. Campinas, SP: Autores Associados.

Brougère, G. (2002). A criança e a cultura lúdica. In T.M. Kishimoto (Ed.), *O brincar e suas teorias* (pp. 19-32). São Paulo: Pioneira Thomson Learning.

Brougère, G. (2010). *Brinquedo e cultura*. 8. ed. São Paulo: Cortez.

Buckingham, D. (2007). *Crescer na era das mídias eletrônicas*. São Paulo: Edições Loyola.

Castro, L. R., & Besset, V. L. (2008). Pesquisa-intervenção na infância e juventude: construindo caminhos. In L. R. Castro, & V. L. Besset, (Eds.). *Pesquisa-intervenção na infância e juventude* (pp. 9-12). Rio de Janeiro: Trarepa/FAPERJ.

Castro, L. R. (2008). Conhecer, transformar(-se) e aprender: pesquisando com crianças e jovens. In L. R. Castro, & V. L. Besset, (Eds.). *Pesquisa-intervenção na infância e juventude* (pp. 21-42). Rio de Janeiro: Trarepa/FAPERJ.

Corsaro, W. A. (2011). *Sociologia da infância*. Porto Alegre: Artmed.

Cunha, A. C. (2011). A Criança e o Brincar como Obra de Arte: O Sentido de um esclarecimento. In: *A17 Atas VII Seminário EF Lazer Saúde.*

Cunha, A. C. (2013). O Brincar e a Criança como Obra de Arte. Uma tomada de consciência. In L.V. Dornelles & N. Fernandes (Eds.). *Perspetivas sociológicas e educacionais em estudos da criança: as marcas das dialogicidades luso-brasileiras* (p. 262-269). Braga: Universidade do Minho.

Fernandes, A. H., & Oswald, M. L. M. B. (2009). Criança, mídia e produção de narrativas: As relações com a imagem e o pensar. In G. Gouvêa, & M. F. Nunes (Eds.) *Crianças, mídias e diálogos* (p. 95 – 155). Rio de Janeiro: Rovelle.

Geertz, C. (2008). *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC.

Hall, S. (2006). *A identidade cultural na pós-modernidade*. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A.

Jobim e Souza, S. & Salgado, R. G. (2008). A criança na idade mídia: reflexões sobre cultura lúdica, capitalismo e educação. In M. J. Sarmento, & Gouvea, M. C. S. (Eds.). *Estudos da infância: educação e práticas sociais* (p. 207- 221). Petrópolis, RJ: Vozes.

Jobim e Souza, S. (1994). *Infância e linguagem: Bakhtin, Vygotsky e Benjamin*. Campinas, SP: Papirus.

Kishimoto, T. M. (2011). O Jogo e a educação infantil. In Kishimoto, T. M. (Ed.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14. ed. – São Paulo: Cortez.

Neto, C. (1997). *Jogo & Desenvolvimento da Criança*. Lisboa: Faculdade de Motricidade Humana.

Pereira, R. M. R. (2012). Pesquisa com crianças. In R. M. R. Pereira, & N. M. R. Macedo, (Eds.). *Infância em Pesquisa* (pp. 25-57). Rio de Janeiro: Nau.

Pereira, B. O. & Neto, C. (1997). A infância e as práticas lúdicas: estudo das atividades de tempos livres nas crianças dos 3 anos 10 anos. In M. Pinto, & M. J. Sarmento, *As crianças, contextos e identidades* (pp. 219-264). Braga: IEC/Universidade do Minho.

Prout, A. (2010). Reconsiderando a nova sociologia da infância. *Cadernos de Pesquisa, 141*(40), 729-750.

Salgado, R. G. (2005). *Ser criança e herói no jogo e na vida: A infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados. Tese de doutorado – Programa de Pós-Graduação em Psicologia Clínica*, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

Santaella, L. (2003). *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.

Sarlo, B. (2006). *Cenas da vida pós-moderna: intelectuais, arte e videocultura na Argentina*. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.

Sarmento, M. & Gouvea, M. C. S. (2009). *Estudos da infância: educação e práticas sociais*. Petrópolis, RJ: Vozes.

Sarmento, M. (2005). Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância. *Educ. Soc., 91*(26), 361-378.

Silva, D. O. (2015). *Desenvolvendo um cenário imaginativo circense pelo brincar-e-se-movimentar da criança. Dissertação de mestrado – Programa de Pós-Graduação em Educação Física*, Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul, Brasil.