

Processos tecnológicos: do conceito ao significante, potenciais de criação e de transformação de sujeito, tempo e espaço do brincar

Technological processes: from concept to significance, potentials of creation and transformation of the subject, time and space of play

usjt

arq.urb

número 38 | set - dez de 2023

Recebido: 21/09/2023

Aceito: 26/11/2023

DOI: 10.37916/arq.urb.vi38.698



Arnaud Soares de Lima Junior*, Valnice de Sousa Paiva**

*Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Bahia, Brasil, soares.arnaud@gmail.com

**Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Bahia, Brasil, valnicesp@yahoo.com.br

Palavras-chave:

Espaço público.
Pesquisa-ação participativa.
TDIC.

Keywords:

Public space.
Participatory action research.
DICT.

Resumo

Este estudo examina o papel fundamental do brincar livre na infância, considerando seus desafios contemporâneos face ao avanço tecnológico e mudanças culturais. Destaca como jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais estão sendo impactados pela redução de espaços públicos seguros para a atividade infantil e pela ascensão de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC). Assim, a pesquisa-ação participativa apresentada objetiva promover o brincar livre, sobretudo em espaços públicos, com vistas à conscientização dos envolvidos sobre a importância e potencial das brincadeiras tradicionais para o protagonismo infantil e desenvolvimento humano. Ao enfatizar o brincar livre como um direito da criança, essencial para seu desenvolvimento físico, mental, cognitivo e emocional, também sublinha como brincadeiras tradicionais podem promover a educação socioambiental e cidadã, e combater o consumismo desde a infância. No âmbito dos processos tecnológicos, a pesquisa destaca sua natureza criativa e transformadora, não se limitando a instrumentos materiais, adaptando-os a diferentes contextos sociais e humanos. O estudo também aborda a natureza comunicativa das TDIC, destacando a importância do diálogo entre assuntos enunciativos e a multiplicidade de sentidos no processo comunicativo.

Abstract

This study examines the fundamental role of free play in childhood, considering its contemporary challenges in the face of technological advances and cultural changes. It highlights how traditional games, toys and games are being impacted by the reduction of safe public spaces for children's activities and the rise of Digital Information and Communication Technologies (DIT). Thus, the participatory action research presented aims to promote free play, especially in public spaces, with a view to raising awareness among those involved about the importance and potential of traditional games for children's protagonism and human development. By emphasizing free play as a child's right, essential for their physical, mental, cognitive and emotional development, it also highlights how traditional games can promote socio-environmental and civic education, and combat consumerism from childhood. In the context of technological processes, research highlights their creative and transformative nature, not limited to material instruments, adapting them to different social and human contexts. The study also addresses the communicative nature of DICT, highlighting the importance of dialogue between enunciative subjects and the multiplicity of meanings in the communicative process.

Introdução

Os jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais, manifestações culturais e artísticas do universo da criança, que permeavam infâncias com sabores e saberes, os quais vivenciados por muitos de nós, contemporaneamente, devido a diversos fatores, passam por um processo que afeta a sua proliferação e existência. Dentre esses fatores destacamos a modificação dos espaços públicos, acontecendo redução de espaços de convivência, destinando a ampliação das ruas em espaços para o trânsito de veículos, acentuando a falta de espaço para o brincar, mesmo em espaços residenciais (COTRIM et al, 2009; PINTO e BICHARA 2017; DIAS, 2018; RODRIGUEZ e PÉREZ 2023). Além disso, o estigma de violência que se atribuiu aos espaços públicos, principalmente em se tratando de bairros populares (MARTINS, 2013; ALI, JESUS e RAMOS, 2020; MELONI e MARIN, 2021) afasta as crianças do locus apropriado ao brincar.

Além da questão da falta do espaço físico para o brincar ao ar livre, também atribui-se o afastamento das crianças da tríade: “jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais”, ao advento das TDIC, com seus instrumentos de fácil acesso às mãos, como os celulares, com seus jogos digitais, brincadeiras virtuais e encantos diversos. Além da falta de tempo de pais e responsáveis para se relacionar com seus filhos, por meio de brincadeiras ou para facilitação desse acesso em outros espaços, acontecendo agora a ocupação de grande parte do seu tempo no mundo do trabalho.

Complementando essa relação de fatores designados como aspectos inibidores das manifestações das brincadeiras ao ar livre, incluímos aqui o investimento da sociedade de consumo na conquista dos interesses das crianças, contribuindo para mascarar a importância de brincadeiras seculares com toda potência para o desenvolvimento infantil, sem necessidades de qualquer gasto financeiro para seu acontecimento (PASDIORA e BREI 2014; OLIVEIRA e PASCHOAL, 2015; BARBOZA e FERREIRA 2023).

Essas constatações passaram a inquietar-nos, quando voltamos a atenção a diversos depoimentos sobre a inexistência de crianças, cotidianamente, adornando os espaços das cidades, especialmente os públicos, com seus sorrisos, gritarias e brincadeiras como: chicotinho queimado, pega-pega, amarelinha, roda, patinete, corda, gude, esconde-esconde, chuta lata, boca de forno, dentre inúmeras outras que dependem apenas da criança, sua imaginação, seus pares, espaço e recursos

do próprio contexto, depoimentos que surgem cotidianamente em conversas sobre crianças, em escutas em bairros populares.

Por conseguinte, há de se perceber o alerta à possível intencionalidade de descarte dos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais, que não atendem ao forte apelo da sociedade de consumo, tendo a Indústria Cultural como aliada. Essa preocupação pode ser aninhada às possíveis contribuições das brincadeiras tradicionais da cultura infantil, tendo estas brincadeiras um potencial para educação socioambiental da criança e inibição da cultura do consumismo, o que não é apreciado por diversos setores econômicos, que vêm na criança um grande potencial para influenciar o consumo na sociedade.

Logo, a partir de vivências cotidianas e provocações tecnológicas, a inquietação para reconhecer o direito de brincar da criança tornou-se um móbil para o desenvolvimento desse processo de pesquisa, cujo objetivo principal seria promover um movimento de resgate da cultura do brincar livre, valorizando os jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais, com vistas a dar nossa parcela de contribuição à sua continuidade nas práticas das próximas gerações.

Contudo a mesma materialidade que contribui para o abafamento, a invisibilidade, esquecimento e substituição da tríade jogos-brinquedos- brincadeiras tradicionais, pelo mau uso das TDIC, o consumismo e, dentre outros, o desenvolvimento urbano com redução das áreas livres para o exercício do direito do brincar das crianças, poderiam vir a ser elementos ao resgate, visibilidade e valorização das brincadeiras, principalmente, no caso das TDIC, apontadas como a causa principal do desvio do interesse das crianças pelo brincar livre.

Sendo assim, neste trabalho, trataremos das Tecnologias da Informação e Comunicação a partir do aprofundamento do conceito de tecnologia, bem como do caráter informacional e comunicativo a ele associado, numa subversão da sua abordagem meramente tecnicista e mecanicista, saindo de um corte estritamente conceitual para sua localização enquanto um significante relativo à razão de ser do sujeito que está aí implicado, apresentando um processo de pesquisa com vistas a apontar o brincar como significante fundamental à criança, assim como o caráter tecnológico das brincadeiras tradicionais, ressaltando a importância do seu resgate e alternativas para superar risco de sua extinção e o afastamento de crianças do brincar nos espaços públicos de cidades.

Por outro lado, o efeito que se tem no âmbito desta textualidade é que se trata de um saber exposto no Simbólico, na forma de literalidade, escritura e autoria, visto que a forma deriva da força criadora, que é um efeito da expressividade do sujeito (Derrida, 2002), indo ao encontro de sua razão de ser subjetiva (Habermas, 1987). Assim, o fulcro desta proposição consiste em compreender os processos tecnológicos enquanto princípios criativos e transformativos que podem se inserir em todo contexto humano, social e cultural.

Processos tecnológicos potenciais de criação e de transformação

No sentido tecnicista e mecanicista, “tecnologia” se refere ao conhecimento da produção de instrumentos materiais (desenvolvimento tecnológico) e do uso e aplicabilidade de tais suportes, em conformidade com o contexto sócio-histórico da industrialização e de sua racionalidade tecnocientífica - ideológica segundo Habermas (2007). Entretanto, numa contextualização etimológica, Lima Jr (2005) assinala que sua base está na concepção greco-romana que propôs a *Technè* como uma arte de organização do pensamento e, por meio deste, de organização das ações humanas, com vista à autonomia do ser humano diante da condenação do destino, instaurando, assim, o Antropocentrismo. Nesta localização sócio histórica, portanto, tratou-se de um processo gerador de um salto qualitativo civilizatório.

Nesse termo, Lima Jr (2005) destaca como substancial à coisa tecnológica os princípios de criatividade e de transformação que lhe são constitutivos, sendo o mais importante “ser tecnológico”, independentemente da presença ou ausência de suportes materiais; ou seja, ser criativo ao pensar e agir, instaurando possibilidades de mudanças significativas (transformações) num determinado contexto, em quaisquer de seus aspectos ou dimensões (econômico, político, social, cultural, subjetivo, etc.).

Logo, no sentido amplo e mais essencial, as tecnologias dizem respeito a processos criativos e transformativos que se atualizam ao longo da história e dos contextos sociais e humanos, a partir de diferentes demandas e necessidades de subsistência e manutenção da vida humana e planetária.

Até aqui explicitamos o que é comum e fundamental a qualquer processo tecnológico, mas importa ressaltar ainda aquilo que confere a um determinado processo tecnológico uma qualidade informacional e comunicativa, no sentido de se poder

falar do advento das Tecnologias da Informação e Comunicação. Indifere, aqui, se se trata de um suporte analógico ou digital, pois a ênfase que trazemos se dirige ao caráter informacional e comunicativo dessas tecnologias, até bem pouco tempo atrás, vistas como novas tecnologias ou tecnologias da Inteligência (LÉVY, 1998).

Lévy (1998), a esse respeito, propôs que a rede computacional, especialmente em função do desenvolvimento técnico do hipertexto, como uma nova tecnologia, visto que representou o surgimento de mudanças sociais a partir de sua disseminação em diversos e variados contextos produtivos, institucionais e culturais, para derivar ainda numa retomada histórica, que todo desenvolvimento tecnológico implicou em mudanças culturais. Com isso, estendendo a qualquer processo tecnológico, resguardados seu contexto de surgimento e sua especificidade, uma função de inovação.

Lima Jr (2005) retoma essa proposição num contraponto, de que só o computador em rede representa uma nova tecnologia, tendo em vista que só a rede computacional e as redes de conexões imitam o funcionamento das sinapses e conexões cerebrais e os nexos mentais, bem como à mixagem técnica do hipertexto, que se somam, infinitamente, às conexões de sentido atribuídas pelos sujeitos que as utilizam, a partir do seu campo de desejo, de tal forma que o hipertexto assume um estatuto metafórico e não literal.

Aqui, por seu turno, repousa uma famigerada mudança qualitativa de magnitude civilizatória: a produção de conhecimento se tornou força produtiva, infraestrutura (SCHAFF, 1995; CASTELLS, 2000; TOFFLER, 2001). Entretanto, cabendo ainda outra subversão, Lima Jr (2021) expõe que na base do processo de produção de conhecimento está o processo de produção de sentido pelo sujeito, estando implicada aí sua razão de ser (HABERMAS, 1987) e sua cadeia de significantes, porque todo objeto de consumo não deixa de ser, em alguma medida, um objeto de desejo do sujeito; sendo assim, por essa via opera um sentido que lhe é dado pelo sujeito por livre associação e que remete à sua instância desejante subjetiva, irreduzível ao simbólico, ao conceitual, porque nem pode ser todo dito e nem explicado em absoluto. Portanto, são essa liberdade e essa expressividade criativa que estão em questão no dinamismo tecnológico informacional e comunicativo, em qualquer contexto humano.

Como vimos até aqui, pois, dá-se um deslocamento de uma ênfase conceitual, que define e, assim, pretende dizer o que é, com pretensões de generalização e de totalidade, para uma ênfase no significante, singular, relativo e aberto, impossível de ser plenificado e generalizado, dependendo da resposta e da posição de cada sujeito, que faz de cada conjuntura tecnológica uma versão própria e apropriada, de si e por si mesmo. Isto se retoma e se reforça, numa quase redundância, com o caráter comunicativo de tais processos, que expomos logo a seguir.

O caráter comunicativo para além do suporte material da comunicação

As tecnologias de comunicação são tomadas aqui na visada de Habermas (1987), pois, para além do seu aspecto instrumental e material (digital ou analógico), exteriorizam o dinamismo comunicativo da condição humana, que acontece pelo posicionamento enunciativo do sujeito dentro do jogo coletivo mais amplo do campo social. Para o autor, pelo processo social da comunicação humana, a razão ou como poderíamos tomar o processo de produção de conhecimento, ou ainda o processo de produção de sentido, acontece no circuito conversacional, que exige como condição *sine qua non* igualdade de condição enunciativa e incompletude do processo comunicativo. Ou seja, só há diálogo entre sujeitos enunciativos.

Todo sentido exposto no circuito comunicativo ou conversacional por um sujeito qualquer é duplicado pelo sentido dado por seu interlocutor. O sentido, pois, é modificado, não formando conjunto e nem igualdade. O sentido, assim, varia infinitamente, tanto quanto mudem e se insiram no processo os sujeitos enunciativos. Deste modo, a comunicação comporta necessariamente ruídos e assinala uma incompletude, bem como implica em dialogia. Só há diálogo entre sujeitos enunciativos. Segundo Lima Jr (2021), trata-se de um saber que o sujeito expõe num campo simbólico, como ser de linguagem e de comunicação, que se instaura antes por livre associação, provocando um dinamismo de elaboração ontológico que, num dado momento, emerge à consciência como *insight*.

Para Habermas (1987), ainda, nesse processo comunicativo dialógico, não opera apenas uma razão cognitiva (consciência, conhecimento científico e formal), mas também uma razão normativa, ligado à ética, e a razão estético-expressiva, relativa à subjetividade ou à razão de ser de cada sujeito. Esses “tipos” de razão estão em

constante relação, sem haver hierarquização entre eles; mas, sobretudo, que a subjetividade está na base de todo e qualquer expressividade, bem como de todo e qualquer processo de produção de sentido e processo epistemológico.

Inclusive, independentemente da presença de suportes materiais informacionais e/ou comunicativos, ontologicamente os sujeitos podem pensar e agir criativa e transformativamente ou, ao disporem em seus diferentes contextos de uma base instrumental tecnológica informacional e comunicativa, ela só se tornará relevante se for apropriada e utilizada de modo criativo e provocando mudanças significativas, do contrário, recai-se numa lógica reprodutivista, num neotecnicismo e mecanicismo, numa distorção e subutilização das TDIC.

A importância do interesse da criança no processo educativo do brincar

O brincar é uma atividade muito importante para a criança, porque a partir das brincadeiras as crianças podem experimentar regras, sentimentos, representar e lidar com problemas cotidianos e até se afastar deles, dentre outras inúmeras situações que podem elaborar para seu desenvolvimento físico, mental, cognitivo e emocional. Segundo Kishimoto et al. (2011), entre as coisas de que a criança gosta está o brincar, que é um dos seus direitos. O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário.

A brincadeira, cuja experiência proporciona uma prática que tenha um envolvimento tal da criança, conduzindo-a a falar, expressar-se, ser vista e ouvida, pode assim viabilizar um processo de enriquecimento subjetivo que irá desempenhar uma função importante na sua expressividade linguística, no seu domínio simbólico, implicando em diversos processos de aprendizagem, pela via do saber auto-expressivo da criança, como sujeito e sujeito enunciativo.

Entretanto, desejamos, logo de início, ressaltar nosso entendimento quanto o brincar como um significante do sujeito, portanto, sendo este relativo a cada um deles, sendo aberto e dinâmico, podendo estruturar a construção e constituição de regras, experienciando processos psíquicos vivenciais que podem transpor à convivência em sociedade, com elaborações apropriadas em cada fase da infância.

Dessa forma, destacamos que o importante é que a criança entra “no brincar”, por um ato de saber que lhe é inerente e lhe singulariza enquanto sujeito auto-expressivo; de forma que o brincar se refere mais a um significante, com valor real para uma determinada criança, do que como um conceito a ser aprendido. Mas, é nesse ato que se dá a apreensão de um saber que se mostra, e assim pode ser percebido e lido para, então, ser um acontecimento singular do próprio sujeito.

As teorias do brincar vêm permeando o cenário de interesse de inúmeros pensadores, desde os tempos mais longínquos. Sendo que, embora observando e destacando aspectos muitas vezes bastante diferenciados, e, por vezes, até divergentes, há de se ressaltar que todos os teóricos interessados por esta discussão, apontam o brincar como uma ação de grande relevância para a criança, quer seja ao seu desenvolvimento, para apreensão do mundo, preparação para vida adulta, socialização, ou pelo menos, para o seu envolvimento em uma ação de interesse útil naquele momento de tempo.

Por conseguinte, mais contemporaneamente, as contribuições teóricas potencializaram discussões que fundamentaram abordagens que percebem o brincar como uma atividade humana basilar à fase inicial da vida da criança, sendo esta estruturante para o desenvolvimento psíquico, saúde mental e cognitiva do adulto que se formará.

A manifestação de atos brincantes, sustenta, passo a passo, o desenvolvimento da linguagem, autoria, autonomia de forma intensa, sendo o brincar uma dinâmica própria para todo agir da criança. Assim, a partir das brincadeiras livres, as crianças, desde a mais tenra idade, vivenciam diversas experiências individuais e coletivas estruturantes do seu desenvolvimento físico, afetivo, psíquico e social. Fatores esses que justificam uma atenção especial a esse recurso do universo infantil, que as clássicas brincadeiras facilitam a exercitar.

Contudo, sempre dependendo da singularidade subjetiva do sujeito, podendo ser um significativo aporte para o “desenvolvimento”, destacando que, na medida do desenvolvimento da criança, ela vai se tornando mais apta às novas relações sociais e, assim, vai se (des)colando, saindo um pouco mais do reduzido núcleo familiar, e o brinquedo, a brincadeira contribuem, de forma real, para essa desvinculação.

Além dessas instâncias mais internas do psiquismo e contexto próximo à criança, trazemos também a importância de brincadeiras tradicionais também para a saúde do planeta terra, ao estimular o brincar ao ar livre, por exemplo, em parques urbanos e espaços públicos, e a valorização do contato com a natureza. Frente à necessidade de preservação do meio ambiente, as ideias e ideais de sustentabilidade denunciam a cultura do consumismo, e chamam a atenção da necessidade de processos educativos voltados à conscientização desde a infância, apontando, assim, para o potencial deste tipo de brincadeira para uma apropriada educação socioambiental a partir da mais tenra idade.

Portanto, nessa pesquisa sobre o resgate, valorização e visibilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais, buscamos reconhecer a importância do brincar livre para as crianças. Destacamos, então, que o brincar é a atividade mais importante para criança. A partir das brincadeiras as crianças podem experimentar regras, sentimentos diversos, problemas cotidianos, dentre outras inúmeras situações que precisam introjetar e elaborar para seu desenvolvimento físico, mental, afetivo, cognitivo e mesmo moral. A brincadeira, cuja experiência proporciona uma prática que tenha um envolvimento tal da criança, conduzindo-a à elaboração de sentido, proporciona um processo relevante de aprendizagem.

Dessa forma, a inanição dos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais nos afasta de dinâmicas igualmente importantes, reduzem experiências ao ar livre, brincadeiras criativas que utilizam apenas os recursos do contexto e a imaginação, estimulam o prazer pelo faz-de-conta, pelo jogo simbólico, brincadeiras estas que, com materiais facilmente disponíveis e sem custo algum, estimulam concentração, atenção, cooperação, limites e regras, desenvolvimento cognitivo, emocional, motor e social, com o respeito ao outro e, até mesmo, ao meio ambiente, aos espaços públicos diversos, de lazer, de cultura e de aprendizagens.

No processo livre do brincar, sem cobranças de desempenho, criando, inventando brinquedos e brincadeiras, inclusive com materiais alternativos, contribuindo para preservação da natureza, valorizando estas brincadeiras como atividade promotora do despertar, o prazer de aprender, ampliando os conhecimentos a partir do lúdico, ocorrem transformações cognitivas, afetivas, motoras, etc. Sendo que, muitos desses processos foram vividos por nós, mas por algumas regras moralizantes exteriores, acabamos esquecendo ou reprimindo.

Hoje, quando temos a oportunidade de revivê-los, podemos experimentar sentimentos singulares, que podem nos provocar a fala sobre nossas infâncias, sendo esse um processo que pode despertar o interesse para contribuir com propostas do resgate e valorização da tríade do brincar que é reconhecidamente importante como estruturante do desenvolvimento do ser humano para gerar e instaurar processos criativos, autorais e transformativos que permeiam nossas cotidianidades.

Tríade do brincar livre e a mobilização de um processo de pesquisa-ação participativa a partir da infância

Neste ponto, destacamos a abordagem da pesquisa-ação, apropriada ao desenvolvimento de um processo de pesquisa, dialógico, criativo, transformativo, contextual, e que tenha a participação dos sujeitos envolvidos na problemática investigada, com seus desejos e saberes em busca de possíveis alternativas de solução (THIOLLENT, 2018). Percebe-se assim que, para utilização dessa abordagem os sujeitos envolvidos precisam se predispor à participação, tendo realmente o interesse por se envolver no processo.

Sendo assim, deve partir de suas causas e o processo de pesquisa precisa estar preparado para ceder e mudar de estratégias a cada momento que as subjetividades envolvidas estejam a se manifestar, conduzindo a investigação para rumos antes não previsíveis, pois o processo de pesquisa-ação participativa agrega sujeitos que apresentam singularidades e, desta forma, altera-se com uma imprevisibilidade própria das interações entre os sujeitos, seus níveis de participação e seus interesses (COLETTE, 2021).

Então, essa metodologia de pesquisa “exige” o exercício da empatia pelos participantes do processo de pesquisa. Portanto, não basta o conhecimento da teoria, mas que os participantes tenham um envolvimento pessoal, precisando que esses pesquisadores possuam disposição à colaboração e flexibilização, fatores do campo da subjetividade, podendo ser vivenciada desde a infância com a prática de escuta e observação das crianças.

Sendo assim, nossa pesquisa-ação-participativa, voltada às pesquisas de interesse dos pesquisadores que se afiliam ao grupo, por afinidade com a temática, juntamente, com crianças e adolescentes, foi elaborada uma proposta que tomou as ma-

terialidades e circunstâncias, apontadas como possíveis intervenientes para o risco de extinção da tríade do brincar, como objeto de interesse da proposta de pesquisa.

Assim, as TDIC e a falta de espaço público seguro para o brincar livre, foi tomado como foco de interesse da pesquisa. Logo, um de nossos desafios foi descobrir nos possíveis intervenientes potenciais para sua utilização em favor do resgate e valorização da tríade: jogos, brinquedos e brincadeiras; cuja causa nos mobiliza a partir do interesse de nossos filhos, crianças de nosso contexto e, principalmente, da criança que ainda existe em nós.

E, reconhecer as comunidades populares como fonte de saber a ser disseminado em outras localidades, a fim de preservar esse patrimônio cultural que não pode se perder por seduções de consumo tecnológico ou outros. Haja vista que o brincar livre é um processo fundamental ao ser humano, tem papel singular nos primeiros anos de vida, sendo a basilar para o desenvolvimento físico, intelectual, emocional e social da criança, sendo esta a forma de acesso ao saber e apreensão do mundo utilizada nesta fase, sendo mais apropriada às condições infantis.

Jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais: potenciais em contextos universitários públicos e comunitários

Esta causa movente atingiu nosso Grupo de Pesquisa, o TIPEMSE - Grupo de Pesquisa sobre Tecnologias, Inovação Pedagógica e Mobilização Social pala Educação, vinculado à Universidade Estadual da Bahia (UNEB), e por sua natureza e proposta, já tinha por certo envolver a universidade. Além disso, sendo um grupo que tem como estruturante as TDIC, também estaria buscando nessas tecnologias - anunciadas como uma causa para o afastamento das crianças dos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais - o suporte para a valorização e visibilidade dessa tríade. Afinal, essas TDIC, a depender do dinamismo dos sujeitos, podem ser estruturantes de qualquer sistema que gere e organize processos de interrelação cultural, que se conecte com os contextos e entornos, assim como a participação dos sujeitos com suas inquietações e autorias de forma participativa, cooperativa e consequente.

Por isto, em diversas situações, inclusive as de gerenciamentos das ações de mobilização para a valorização de brincadeiras tradicionais, tivemos em vista pesquisar e aplicar os potenciais destas tecnologias, haja vista que:

[...] Não temos nada contra os computadores e a tecnologia. Acreditamos que nossas crianças devem entrar em contato com eles e, cada vez mais, aprender a tirar proveito do que lhes oferecem. Simplesmente assinalamos que esse contato não pode ser nem muito precoce nem representar a única maneira de brincar (RAMOS, POSTERNAK, 2004, p. 191).

Portanto, sendo estes processos bem apropriados às subversões, aqui tomado como versões locais do sistema, sendo estas versões as mais apropriadas, haja vista, seu processo elaborativo se constituir a partir do local, portanto, da vivência, experiência e realidade dos sujeitos locais desejantes de subverter os processos que nos coisificam. Desse modo, podemos consubstanciar localmente um sistema de coisas a fim de produzir alternativas aos ditames globais, que tentam nos alienar.

Assim, este processo se consubstanciou como uma pesquisa-ação-participativa que, como um rio, terminou se enveredando por caminhos antes não vislumbrados e se deparou com a necessidade de explorar potenciais de espaços, de tecnologias, de relações familiares e sociais, tal como de produtos descartados pela sociedade de consumo para desenvolvimento de processos educativos formais, não formais e informais, com vistas a fomentar convívio social, fortalecimento de vínculos familiares, um novo olhar para certos espaços públicos, educação socioambiental e outras transformações através do alvo do resgate de jogos, brinquedos e brincadeiras populares.

Tendo seu planejamento elaborado de forma participativa, à várias mãos, utilizamos para tanto diversos recursos tecnológicos para facilitar interação entre os colaboradores que estavam em diversas localidades, como o *Jamboard*, conforme Figura 1.

Com as finalidades aqui expostas, desenvolvemos o UNEB Parque, uma mostra de ocupação periódica do espaço da UNEB, construído para os carros, seus estacionamento, seus espaços arborizados, ficando ociosos nos finais de semanas e feriados, sendo então compreendido como propício à prática do lazer e jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais. A proposta é de transformação deste espaço público da universidade, por um coletivo agente, com suas vivências em bairros populares inspirados nos antigos quintais, em espaço de brincar, a fim de superar o problema da falta de espaço para esse tipo de atividade.



Figura 1: Planejamento colaborativo para o UNEB Parque. Fonte: acervo próprio.

Desta forma, a necessidade do brincar para a comunidade do entorno da universidade poderia ser satisfeita. Então, o que seria preciso para que as manifestações das brincadeiras pudessem ser manifestas nesse local de forma permanente?

Uma das necessidades indicadas é de recursos humanos, nossos agentes criativos e transformativos. Nessa proposta, esse aspecto tem sido bem representado por coletivos de estudantes de graduação que buscam oportunidades de estágio e atividades curriculares complementares (ACC), como os estudantes do Departamento de Educação do Campus I da UNEB (DEDC1), onde ocorre essa intervenção (Figura 2). Além disso, priorizamos a participação ativa das próprias crianças, adolescentes e seus familiares das comunidades próximas a esse espaço universitário.

Portanto, participantes desse coletivo de pesquisadores/mobilizadores oriundos de um processo seletivo natural dos pesquisadores que obtiveram formação potencializada pelo TIPEMSE e pelo Projeto UMANITÁ, vinculado à Universidade de Brasília (UnB) e, também, da Rede de Mobilização pela Educação a partir do Lazer (MEL), criada especificamente para fins de desenvolvimento e manutenção da proposta de parque idealizada por um movimento de ocupação de espaços públicos para o lazer e convívio de crianças e seus familiares (Figura 3) que terminam por se tornarem esses agentes de transformação, que paulatinamente vão se agregando a proposta.



Figura 2. Turma de Estágio Noturno do DEDC1. Fonte: acervo próprio.



Figura 3: Amigos e famílias em convívio no UNEB Parque. Fonte: acervo próprio.

Esse circuito de participantes vem se ampliando a partir da exploração do potencial das TDIC para socialização das ações, inclusão, gerenciamento e formação desses agentes, favorecendo assim a disseminação de discussões sobre o brincar livre em diversas localidades, pelo celular. Isto com referência à Rede MEL, tendo seu momento profícuo de divulgação e ampliação a partir de posts divulgados em grupos de WhatsApp (Figura 4), divulgação em Instagram e outras redes.

Nessa dinâmica, alteramos o espaço público da universidade em momentos de sua ociosidade e outros espaços, através da disponibilização de diversas oficinas para e com as crianças e formação de outros agentes de mobilização pela educação a

partir do lazer (Figura 5), envolvendo discussões visando à sustentabilidade, educação socioambiental, inclusão de pessoas com deficiência e propostas intergeracionais, utilizando materiais disponíveis nos contextos, vivenciando jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais numa perspectiva educativa, livre de controle e pressões.



Figura 4: Divulgação de atividades do UNEB Parque. Fonte: acervo próprio.



Figura 5: Agentes em Formação em Oficinas de Brincar. Fonte: acervo próprio.

Sendo assim, em um processo criativo, transformativo no *Modus Operandi* de um processo tecnológico, sendo metaforizado como uma rede hipertextual cujos “nós” se representam pelos agentes crianças, adolescentes e seus familiares, estudantes, pesquisadores, espaços e recursos diversos. Seguimos desenvolvendo essa proposta ao longo dos anos, desde 2010, a cada ano se amplificando (Figura 6), a partir de uma lógica de cunho informacional e comunicacional com princípios de criatividade e de transformação, onde os participantes se deleitam por experienciarem interações reais sem intermediação de aparatos maquímicos, potencializando relatos como o seguinte, de uma adolescente (12 anos) que faz parte do grupo: “Eu gostei muito de voltar pra UNEB. Um dia sem celular, eu acho q isso é muito importante para a gente hj em dia, que ficamos vidrados o dia inteiro no cell. E lá, um lugar leve que a gnt anda, passeia, se distrai, com todos os nossos amigos. Eu amei !!”



Figura 6: Painel de Imagens do UNEB Parque 2016. Fonte: acervo próprio.

Considerações finais

Neste artigo pudemos ressaltar que o ponto de partida para qualquer processo cultural, tecnológico é o sujeito que apresenta suas condições ou não para sua fluência. Em se tratando de processos do brincar e do resgate de brincadeiras tradicionais, mesmo em tempos de tecnologias digitais, estes se tornam mais relevantes

na medida em que consideram a subjetividade das crianças e adolescentes, dando abertura e valor para tudo aquilo que deriva delas e por elas mesmas. Neste sentido é que se diz que os processos tecnológicos, aqui sempre considerando de forma ampla, indo além do das tecnologias digitais, são também marcados pela incompletude, isto é, não dão conta de tudo, como se fossem independentes da ação singular do sujeito para quem se destina, isto também, óbvio, é o mesmo para o sujeito criança.

Dessa forma, podemos compreender e propor que as TDIC implicam processos tecnológicos que explicitam e constituem potenciais de criação e de transformação, a partir do ponto em que são tomados como significantes do sujeito e que, assim, podem derivar infinitas possibilidades de combinações simbólicas, engendrados no saber-fazer e no saber, podendo inclusive se tornar estruturantes de processos de resgate, valorização e visibilização de formas tradicionais da cultura humana, destacando aqui dos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais.

Além disso, esse estudo vislumbra o resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais, destacando que crianças têm feito este movimento desde resgate e preservação. Mas, o ato não é visto nem valorizado pelos adultos, crianças brincam, criam e transformam as brincadeiras. Manifestações como estas têm sido observadas em todo o nosso processo de pesquisa. E, espaços como UNEB Parque se tornam uma vitrine necessária para que mais e mais agentes de transformação possam ver essas mostrações brincantes livres, com vistas a se envolver e perceber a importância desse processo de brincar e busquem a garantia desse direito para as crianças e, com elas, possam aprender que, para elas, qualquer espaço pode ser transformado em espaço de brincar, criando possibilidades de transformação do ambiente de cidades, seus territórios diversos, exigindo, para tanto, poucos recursos.

Portanto, faz-se necessário, mais estudos, propostas e ações que voltem a atenção à valorização de iniciativas e protagonismo infantil, concernentes à cultura do brincar livre da criança, engrossando a fileira dos movimentos que lutam para consolidação desses direitos, com vistas a avançar para garantia e continuidade de outros direitos, sendo apropriados a partir do brincar, dentre eles o direito à educação.

Referências

ALI, Pamela Cosme; JESUS, Luciana Aparecida Netto de; RAMOS, Larissa Letícia Andara. Espaços livres de uso público no contexto da segurança urbana. **Ambiente Construído**, v. 20, n. 3, p. 67-86, 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/s1678-86212020000300418> Acesso em 17 nov 2023.

BARBOZA, Melissa Dellacorte; FERREIRA, Emerson Benedito. Sociedade de consumidores: o consumismo dos pequenos compradores observado na escola. **Cadernos da Pedagogia**, v. 17, n. 38, p. 548-568, 2023. Disponível em: <https://www.cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/view/1856> Acesso em 17 nov 2023.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**, 4ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

COLETTE, Maria Madalena. **Pesquisa-ação participativa e compromisso social da universidade**. Curitiba, CRV, 2021.

COTRIM, Gabriela Souza et al. Espaços urbanos para (e das) brincadeiras: um estudo exploratório na cidade de Salvador (BA). **Psicologia: Teoria e Prática**, v.11, n.1, p.50-61, 2009. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-6872009000100005&lng=es&nrm=iso Acesso em 17 nov 2023.

DERRIDA, Jacques. **Escritura e diferença**, 3ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

DIAS, Marina Simone. Em busca dos espaços públicos de brincar: um estudo das infâncias contemporâneas na cidade de Vitória-ES. **Pós, Rev. Programa Pós-Grad. Arquit. Urban.** FAUUSP. São Paulo, v. 25, n. 45, p. 102-117, 2018. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2317-2762.v25i45p102-117> Acesso em 17 nov 2023.

HABERMAS, Jürgen. **Técnica e ciência como ideologia**. Lisboa: Edições 70, 2007.

HABERMAS, Jürgen. **Teoría de La acción comunicativa**. Madrid:Taurus, 1987.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. et al. Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental. **Educação e Pesquisa**, v. 37, n. 1, p. 191-210, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1517-97022011000100012> Acesso em 17 nov 2023.

LÈVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1998.

LIMA Jr., Arnaud Soares **Educação e humanidades: conhecimento ou saber?**. Educação e humanidades: conhecimento ou saber? Rio de Janeiro: Autografia, 2021.

LIMA Jr., Arnaud Soares. **Tecnologias inteligentes e educação: currículo hipertextual**. Rio de Janeiro: Quartet, 2005.

MARTINS, Saádia Maria Borba. Medo e insegurança nas cidades: a violência no uso dos espaços públicos. **Revista de Direito da Cidade**, v.5, n.2. p.206-227, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.12957/rdc.2013.9743> Acesso em 17 nov 2023.

MELONI, Adaliza; MARIN, Fátima Aparecida Dias Gomes. A cidade e o brincar: análise de espaços públicos de brincar de Assis-SP. **Geosp**, v. 25, n. 1, p. 1-18, e-170767, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2179-0892.ge-ousp.2021.170767> Acesso em 17 nov 2023.

OLIVEIRA, Marta Regina Furlan de; PASCHOAL, Jaqueline Delgado. A infância e a sociedade do consumo: indústria cultural e imaginário infantil. **Imagens da Educação**, v. 5, n. 1, p. 05-15, 2015. Disponível em: https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ImagensEduc/article/view/23531/pdf_22 Acesso em 17 nov 2023.

PASDIORA, Maria Alice; BREI, Vinicius Andrade. A formação do hábito de consumo infantil: uma análise crítica da Teoria de Consumo de Status aplicada às classes sociais altas e baixas no Brasil. **O&S**, v.21, n.68, p. 789-814, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1984-92302014000100003> Acesso em 17 nov 2023.

PINTO, Paula Sanders Pereira; BICHARA, Ilka Dias. O que dizem crianças sobre os espaços públicos onde brincam. **Interação em Psicologia**, v.21, n.1, p.28-38, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5380/psi.v21i1.47242> Acesso em: 17 nov 2023.

RAMOS, Magdalena; POSTERNAK, Leonardo. A criança e o brincar. In SCHILLER, Friedrich. **E agora, o que fazer?** A difícil arte de criar os filhos, São Paulo: Ágora, 2004, p 189-201.

RODRIGUEZ, Alba Crusellas; PÉREZ, Marta Doinguez. “Un lugar donde poder jugar”: espacio público e infancia. **Civitas**, v.23, p.1-12, 2023. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.15448/1984-7289.2023.1.42483> Acesso em 17 nov 2023.

SCHAFF, Adam. A sociedade informática: as consequências da segunda revolução industrial, 4ª ed. São Paulo: UNESP, 1995.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-ação**. 18ª ed, São Paulo: Cortez, 2018.

TOFFLER, A. **A terceira onda**. 25ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2001.