



**DIALOGANDO COM A IMAGINAÇÃO E O MUNDO VIRTUAL: UMA COLÔNIA DE FÉRIAS  
TEMÁTICA COMO PROPOSTA DE INTERVENÇÃO CULTURAL NO LAZER**

Marcos de Abreu Melo<sup>1</sup>  
Ranucy Campos Marçal da Cruz<sup>2</sup>  
Kelly Laranjeira Guedes<sup>3</sup>  
Natascha Stephanie Nunes Abade<sup>4</sup>

**RESUMO**

*O Programa de Educação Tutorial - Educação Física e Lazer, da Universidade Federal de Minas Gerais, tem como projeto de extensão a Colônia de Férias no Campus. Sua IV edição teve como tema “Minhas férias em 3D” e nossa proposta consistia em problematizar sua relação com as novas mídias, o mundo virtual e os jogos eletrônicos, construindo possibilidades de reapropriação, ressignificação e experiências a partir dessas formas de lazer. Esse trabalho objetiva compartilhar uma experiência de intervenção nessa Colônia de Férias com crianças de 6-7 anos, que teve como subtítulo: “Nossa terra do Nunca”. A metodologia consistiu na elaboração e análise de registros da Colônia; eleição de dois eixos centrais que nortearam nossas intervenções: o diálogo da criança com o virtual e a imaginação presente nessa faixa etária; e a busca por autores que se debruçaram sobre tais temáticas. Como conclusão, apontamos que a criação de uma temática para a colônia de férias e a construção de uma narrativa podem ser caminhos para dialogarmos com o mundo virtual e com a imaginação, constituindo uma prática cada vez mais contextualizada e que tenha sentido para os que dela participam e para os que a propõem.*

**Palavras - chave:** Colônia de Férias, Imaginação, Virtual.

**DIALOGUE WITH IMAGINATION AND THE VIRTUAL WORLD: A THEMED HOLIDAY CAMP  
AS A CULTURAL ACTION PROPOSAL FOR LEISURE**

**ABSTRACT**

<sup>1</sup> Mestrando do curso de Mestrado em Lazer Interdisciplinar, da EEFPTO/ UFMG, e bolsista da CAPES. Contato: mardeabreu@yahoo.com.br.

<sup>2</sup> Licencianda em Educação Física na UFMG e bolsista MEC/SESU do PET – Educação Física e Lazer. Contato: ranucyedfísica@yahoo.com.br.

<sup>3</sup> Acadêmica do curso de Educação Física na UFMG e bolsista MEC/SESU do PET – Educação Física e Lazer. Contato: kellinhaguedes@hotmail.com.

<sup>4</sup> Acadêmica do curso de Educação Física na UFMG e bolsista MEC/SESU do PET – Educação Física e Lazer. Contato: natascha\_abade@yahoo.com.br.



*In Universidade Federal de Minas Gerais, the Program of Tutorial Education – Physical Education and Leisure – has an extension project based on the “Holiday Camp in the Campus”. The theme of its fourth edition was “My 3D holiday”. We sought to problematize it in relation to the new media, the virtual world and the electronic games by establishing possibilities related to reappropriation, resignification and other experiences taken from the previously mentioned leisure activities. This work aims to share the experience lived in the Holiday Camp which entertained 6-to7-year-old children and had “Our Neverland” as its sub-theme. The methodology was based on the elaboration and the analysis of the Holiday Camp records and the search for authors who have focused on the dialogue between the virtual world and children as well as their imagination. In conclusion, we indicated that the construction of narratives and setting themes for holiday camps may be alternatives to dialogue with the virtual world and imagination. Such alternatives may also become more contextualized and meaningful practices not only for holiday camp participants but also for those who promote it.*

**Key words:** *Recreational Camp, Imagination, Virtual*

## **DIÁLOGO CON LA IMAGINACIÓN Y EL MUNDO VIRTUAL: UNA COLONIA DE VACACIONES COMO PROPUESTA DE INTERVENCIÓN CULTURAL EN EL OCIO**

### **RESUMEN**

*El Programa de Educación Tutorial - Educación Física y Recreación de la Universidad Federal de Minas Gerais, tiene como proyecto de extensión la colonia de vacaciones en el campus. “Mis Vacaciones en 3D” fue el tema de la cuarta edición que buscó la relación entre vacaciones y nuevos medios de comunicación, mundos virtuales y juegos electrónicos, para construir posibilidades de reapropiación, nuevos significados y experiencias por medio de estos modos de ocio. Este artículo busca compartir una experiencia de intervención en esta colonia con niños de 6-7 años, que tuvo como sub-tema “Nuestra tierra de Nunca Jamás”. La metodología consistió en el desarrollo y análisis de los registros de la colonia, la elección de dos temas centrales que condujeron nuestras acciones: el diálogo entre los niños con el presente virtual y la imaginación para esta edad, y la búsqueda de autores que se centraron en la temática. Por lo tanto, señalamos que la creación de un tema para la colonia de vacaciones y la construcción de una narrativa pueden indicar maneras de diálogo con el mundo virtual y la imaginación, lo que constituye una práctica más contextualizada y que presente sentido para los niños y para los que la proponen.*

**Palabras - clave:** *Colonia de vacaciones, Imaginación, Virtual.*



*“Logo mais se calam, de súbito,  
E vão seguindo em fantasia  
A viagem-sonho da heroína  
No país de assombro e magia  
Em alegre charla com os bichos  
E crêem um pouco na utopia.”  
(Lewis Carroll, 1980)*

## **Apresentação**

O lazer é um fenômeno de grande complexidade, estabelecendo relações dialéticas com outras esferas da vida e em constante processo de mudança. Tanto que os próprios estudiosos da temática não são unânimes em sua conceituação, divergindo, inclusive, na determinação da origem do lazer, havendo aqueles que o classificam como um fenômeno moderno pós-Revolução Industrial e os que argumentam ser o lazer um fenômeno mais antigo, que remonta a épocas mais distantes da história humana (GOMES, 2004).

De qualquer forma, é inegável que, nas últimas décadas, o lazer tem se expandido e ganhado importância, seja no dia-a-dia das pessoas (como direito, opção de fruição e/ou bem de consumo), na pauta das políticas públicas (com projetos, programas, incentivos e investimentos) ou no campo acadêmico (com o surgimento e fortalecimento de grupos de pesquisa, revistas, eventos e cursos de pós-graduação). Nesse processo, abre-se um vasto espaço para atuação e criam-se oportunidades para pesquisas sobre o lazer que subsidiem profissionais e políticas públicas correlatos.

Uma das possibilidades de atuação no campo do lazer que merece destaque são as colônias de férias. Reduzidas, muitas vezes, a mero espaço com atividades recreativas, as colônias de férias podem configurar-se como uma intervenção muito mais ampla e rica, sendo vistas como uma possibilidade de contato, ressignificação e criação de saberes culturais pelos sujeitos através de vivências de lazer em constante diálogo crítico com a realidade.

Nesse contexto, como aponta Silva (2008), a escolha de um tema para uma colônia de férias pode ser enriquecedor, permitindo um eixo norteador que tenha inserções no cotidiano do público atingido, geralmente composto por crianças. Nessa fase da vida, a imaginação e a fantasia são elementos importantes da relação do eu com o outro e com o mundo. Além disso, nos últimos anos, com o constante e célere avanço dos meios de comunicação, as crianças tem ampliado suas vivências e contatos com o mundo virtual, através da televisão, do computador, da internet e do videogame.

Dialogar com esses dois aspectos (imaginação/fantasia e virtual) em um processo educativo em uma colônia de férias temática constitui-se, sem dúvida, em um desafio. Desafio de colocar teorias e práticas em constante diálogo, em busca não só de uma intervenção mais qualificada, mas de uma construção de conhecimentos sobre essa intervenção. De confrontar a realidade vivenciada por nós, profissionais, e aquela vivida por essas crianças “nativas digitais”<sup>5</sup> (PRENSKY, 2001), buscando interfaces de contato e crescimento para ambos. De trazer à tona a fantasia e a imaginação, sem, contudo, fugirmos da realidade ou esquecermos o potencial subversivo e libertador do lazer (MARCELLINO, 2007).

<sup>5</sup> Expressão de autoria atribuída a Marc Prensky, refere-se às gerações que nasceram e cresceram cercadas e habituadas às tecnologias digitais e o mundo virtual. Opõem-se aos “imigrantes digitais”, que nasceram antes desse processo e, segundo o autor, até podem migrar para essa nova realidade, sem, contudo, estarem completamente acostumados a ela.



Desafio que enfrentamos e que, nesse artigo, buscamos compartilhar. Compartilhar não apenas a experiência de uma intervenção educativa por meio de uma colônia de férias temática<sup>6</sup>, mas, também, a própria construção de uma narrativa que fundamentou as atividades propostas nessa colônia, tendo como eixos principais o diálogo com a fantasia e com o mundo virtual. Além disso, buscamos discutir diversas concepções de imaginação, fantasia e virtual trabalhadas por autores de várias áreas de conhecimento, relacionando-as com nossa própria intervenção.

Para tal, durante o período em que atuamos na referida colônia de férias, elaboramos registros (relatórios diários, fotos, vídeos) sobre nossas intervenções. Além disso, tínhamos reuniões diárias, tanto com as crianças com quem trabalhávamos, quanto com os demais monitores e com o coordenador da colônia, nas quais avaliávamos e discutíamos nossa prática.

A partir desses dois eixos centrais destacados, buscamos autores que se debruçaram sobre tais temáticas para dialogar com a nossa intervenção, possibilitando uma reflexão maior sobre nossas experiências e sobre nossa atuação no lazer como educadores. A literatura escolhida foi lida através de análise temática, crítica e interpretativa (SEVERINO, 1980).

O resultado bem como o processo de todo esse empreendimento encontram-se nas linhas a seguir.

### **Os jogos eletrônicos e as mídias como uma possibilidade de intervenção cultural no lazer**

*“Quando as crianças de hoje estão em frente de um videogame, existe contato entre a criança física e a máquina física. Mas existe igualmente outro contato: entre a cultura da criança e uma cultura da simulação.”*  
(Sherry Turkle, 1997)

Atualmente, a utilização de tecnologias computacionais e do ambiente virtual, disseminados pelo uso da internet e do ciberespaço, estão em acelerado crescimento, sendo objeto de estudo de vários autores no campo do lazer.

Schwartz e Moreira (2007) mostram que o impacto dessas novas manifestações culturais, as quais se desencadeiam no ambiente virtual, se faz sentir quando se percebe o desenvolvimento de propostas vivenciadas com novos significados em relação às noções de tempo, espaço e interação social, alterando condutas, valores e expressões, os quais passam a ser efetivamente peculiares desse contexto.

Percebemos isso principalmente nos jogos virtuais, em que existe um jeito próprio de jogar e de se envolver com o espaço, o tempo, o corpo e o outro. Nos jogos eletrônicos, as crianças são desafiadas e atraídas pelos seus sentidos. Os sons, as imagens rápidas e coloridas, as possibilidades de dirigir, correr e o desafio de mudar de fase e descobrir um universo novo são os principais fatores que fazem dos jogos eletrônicos uma das opções de lazer preferidas pelas crianças e jovens atualmente.

Para Alves (2004), esse realismo das imagens faz com que o jogador se sinta dentro do jogo, participando mais ativamente da trama. É como se ele se transformasse no próprio personagem e, para que isso ocorra de maneira mais concreta, é importante que ele veja e escute o que acontece com os mesmos padrões de sua vida fora dos games. Esse mesmo autor constata que, progressivamente, os games trabalham com narrativas mais complexas, que introduzem técnicas e modelos discursivos com diversos

<sup>6</sup> Essa colônia foi realizada pelo Programa de Educação Tutorial (PET) Educação Física e Lazer, da EEFPTO/UFMG, entre 10 e 14 de janeiro de 2011.



tipos de planos, ritmos, focos narrativos e elaborações de personagens, nos quais os jogos transformam-se em histórias interativas sendo construídas pelos próprios usuários. Mendes (2005), investigando os jogos virtuais, apontou para três aspectos importantes dos mesmos: a constituição das comunidades de jogadores, o desenvolvimento das histórias e narrativas, e a elaboração dos personagens.

Diante dessa compreensão dos jogos eletrônicos, há uma vivência corporal quando se joga virtualmente, já que mesmo sem ocupação presencial e geográfica no espaço, o corpo recebe o poder de camuflar suas ações, usa de forma imprescindível a imaginação e participa da resolução de problemas.

Assim, concordamos com Levy (1996), que indica que a virtualização se caracteriza como o desprendimento do aqui e do agora, mas que apesar de “não-presente”, a comunidade virtual pode estar repleta de paixões, de projetos, de conflitos e de amizades. No caso das crianças, esse envolvimento com os jogos e com a televisão reflete as fortes relações que hoje se tem da cultura corporal com as mídias. Percebemos isso pela maneira que elas apropriam-se das imagens e conteúdos televisivos, transformando-os em estruturas lúdicas que sustentam suas brincadeiras.

Nessa perspectiva, acreditamos que jogar não é apenas uma atividade de entretenimento na medida em que

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa (HUIZINGA, 2001, p. 4).

Para Alves (2004) o jogo possui uma característica de socialização, podendo ser considerado um fenômeno cultural na medida em que mesmo depois de ter chegado ao fim, “permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória” (HUIZINGA, 2001, p.12-13) e que, ao ser transmitido, torna-se tradição. Dentro dessa lógica, estamos acompanhando o desenvolvimento de diferentes jogos na nossa cultura e os elementos tecnológicos estão ainda mais presentes nas brincadeiras e jogos infantis, configurando-se como ícones sedutores para as crianças.

Feres Neto (2001 apud Costa e Betti, 2006) mostra que, por meio dessas mudanças, temos um crescente processo de virtualização na nossa sociedade, fazendo com que as interações entre o que é atual e o que é virtual extrapolem a barreira do tempo e do espaço, intensificando as sensações numa experiência jamais vista. Há aqui uma aproximação com a concepção que Levy (1996) traz em seus estudos: a diferença existente entre o atual e o virtual é que o real assemelha-se ao possível; em troca, o atual em nada se assemelha ao virtual: responde-lhe. Nesse sentido, segundo Levy, atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades. Com ela, acontece algo mais que a dotação de realidade ou uma escolha entre um conjunto predeterminado. Há uma produção de qualidades novas, uma transformação de idéias, um verdadeiro devir que alimenta de volta o virtual.

Diante disso, percebemos a necessidade de atualizar os jogos eletrônicos, os filmes e os desenhos animados presentes na infância. Atualizar esse universo tecnológico que perpassa os momentos de lazer das crianças não seria transformar em realidade o que elas tem acesso através da tela do computador ou da televisão. Mas sim, ressignificá-los, apropriá-los em outro espaço, de um novo jeito, criando uma nova forma de se estar presente em uma comunidade de jogadores e de se assumir uma identidade.

Para tal, é preciso romper com certa resistência que alguns educadores e animadores culturais do lazer tem em relação ao avanço dos jogos eletrônicos, como aponta Alves (2004). Para esse autor, por um



lado, os jogos eletrônicos são atacados pelo discurso do senso comum por serem violentos, anti-pedagógicos, viciantes, estimularem o sedentarismo e por não incorporarem um olhar educativo sobre o mundo. Por outro lado, há autores que apontam que os *games* podem se constituir em espaços de aprendizagem e ressignificação de desejos, sem necessariamente levar os jogadores a comportamentos e atitudes socialmente inaceitáveis<sup>7</sup>.

Dessa forma, vemos a necessidade de dialogar com essa dicotomia presente no universo tecnológico, do uso crescente do ciberespaço e dos jogos eletrônicos, os quais se constituem, atualmente, como uma das principais ocupações do tempo livre das crianças.

### **Apropriação das tecnologias nas intervenções no campo do lazer**

*“De nada adianta o discurso competente se a ação pedagógica é impermeável a mudanças”.*

*(Paulo Freire, 2008)*

Entendendo os jogos eletrônicos como um campo de entretenimento e lazer, percebemos que um grande desafio dos educadores de hoje é a apropriação dessa cultura moderna em suas áreas de atuação. De acordo com Marcellino (1990, p. 58-59),

o lazer é um veículo privilegiado de educação, e para a prática positiva das atividades de lazer é necessário o aprendizado, o estímulo, a iniciação, que possibilitem a passagem de níveis menos elaborados, simples, para níveis mais elaborados, complexos, com o enriquecimento do espírito crítico, na prática ou na observação.

Tendo isso em vista, um caminho interessante para a superação desse desafio pode ser, inicialmente, a ruptura do ideário de parte das crianças e dos adultos de que o lazer se reduz apenas às práticas esportivas. Quebrado esse paradigma, o educador poderá buscar incorporar as vivências do educando, inclusive com as diversas mídias eletrônicas em suas intervenções.

Uma das formas de concretizar essa proposta é a partir da realização de atividades recreativas relacionadas a histórias, jogos e personagens conhecidos pelas crianças. Ao fazer isso, não estamos supervalorizando os jogos eletrônicos e, sim, segundo Costa e Betti (2006, p. 176) “brincando e fantasiando com eles e sobre eles, todas essas experiências que são constituintes e constituidoras da cultura lúdica infantil e que devem ser apropriadas de modo crítico”.

<sup>7</sup> Segundo Segata (2007), o ciberespaço pode ser definido pelos discursos apocalípticos e apologéticos. Os primeiros tratam o ciberespaço como o lugar em que o indivíduo, sozinho, se hiper-individualiza, mas alcança aquela almejada liberdade transcendental. Os segundos enfatizam o caráter salvador do ciberespaço, da super-democratização, onde tudo é mais intenso, produtivo, rápido.



Transformar as tecnologias digitais em objeto próprio de ensino e aprendizagem, trabalhando-as paralelamente aos conteúdos específicos de cada campo do conhecimento, é uma forma de inovar as metodologias usadas nas intervenções dos educadores. Essa diversificação de conteúdos procura atender os interesses culturais do lazer<sup>8</sup>, o que, conforme aponta Marcellino (1990, p. 62), “torna ainda mais necessário um processo educativo de incentivo à imaginação criadora, ao espírito crítico, ou seja, uma educação para e pelo lazer, que procure não criar necessidades, mas satisfazer necessidades individuais e sociais”.

Para satisfazer melhor essas necessidades, o educador pode estabelecer uma relação com as crianças de modo que estas dêem sugestões que possam ser incorporadas em suas intervenções. Além disso, tais intervenções devem ampliar a atividade criadora dos sujeitos por meio do desenvolvimento do senso crítico dos participantes. Para tal, surge como possibilidade a construção de oportunidades de práticas que possam ser desconhecidas pelas crianças. Mas, como nos lembra Perroti (2008, p. 15), “se o acesso à informação é condição necessária, ele não é condição suficiente para a sua apropriação, para sua transformação em conhecimento e ferramenta efetiva de ação”.

Dessa forma, tendo em vista esse contexto tecnológico em que vivemos e considerando a construção do conhecimento a partir da imaginação das crianças, os educadores podem estabelecer, como possibilidade de lazer, o diálogo da fantasia com o mundo virtual. Com isso, as crianças podem vivenciar e ajudar na elaboração das intervenções, o que contribui para a construção da sua experiência.

### **A experiência e a imaginação: possíveis diálogos**

*“É preciso proteger a chama com cuidado: um simples sopro  
pode apagá-la”.*  
(Antoine Saint-Exupéry, 2009)

Ao pensarmos a infância, pensamos a imaginação e a fantasia. A criança, ao acreditar em super heróis, às vezes crê ter super poderes. O mesmo acontece com uma garota que sonha que um dia o seu príncipe encantado irá encontrá-la. O que leva uma criança a pensar que tem força para vencer um vilão ou paciência para esperar um príncipe no cavalo branco é seu contato com a fantasia e a capacidade de não só acreditar nos contos de fadas, mas de viver na realidade frutos de sua imaginação.

Vygotsky (2007) aponta que não há uma barreira que separa a fantasia e a realidade, mas uma possibilidade de diálogo e novas combinações entre elas. Segundo ele, a psicologia chama de imaginação uma atividade criativa do cérebro humano que se baseia na combinação:

<sup>8</sup> Os interesses culturais do lazer foram classificados inicialmente por Dumazedier (1980) como: físicos, artísticos, manuais, intelectuais e sociais. Posteriormente, Camargo (2003) acrescentou a esse rol os interesses turísticos.



A atividade criadora da imaginação se encontra em relação direta com a riqueza e a variedade da experiência acumulada pelo homem, porque esta experiência é o material com que a fantasia erige os seus edifícios. Quanto mais rica seja a experiência humana, tanto maior será o material de que dispõe essa imaginação (*idem*, p.17).<sup>9</sup>

Partindo dessa definição, o autor afirma que um ser humano adulto possui uma imaginação mais rica que a da criança, pois esta possui menor experiência. A imaginação, assim compreendida, está diretamente relacionada às vivências do indivíduo e às oportunidades que lhe foram ofertadas de ampliar seu conhecimento.

Em contrapartida, se entendermos experiência como “o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca” (BONDÍA, 2002, p.21) e considerarmos que essas vivências não podem ser quantificadas, a experiência não pode ser comparada. Sendo assim, propomos pensar a imaginação sendo construída com base na experiência que “não é o caminho até um objetivo previsto, até uma meta que se conhece de antemão, mas é uma abertura para o desconhecido, para o que não se pode antecipar nem ‘pré-ver’ nem ‘pré-dizer’” (*idem*, p. 28).

As imagens da fantasia não aparecem prontas, elas se constroem a partir de elementos da realidade que ao serem reelaborados em nosso pensamento são convertidos em frutos da imaginação. Esse fruto pode se materializar e voltar-se para a realidade sendo capaz de até mesmo modificá-la. Esse raciocínio compõe o que Vygotsky (2007, p. 25) denomina de “círculo da atividade criadora da imaginação humana”.

Uma relação possível entre a imaginação proposta por Vygotsky (2007) e a experiência proposta por Bondía (2002) é de que a experiência é a base para a imaginação, por meio dela o indivíduo se torna capaz de ser criativo e criador. É pelo contato com o que toca o indivíduo e com o que o transforma que ele é capaz de se apropriar do que lhe é exterior, a partir do instante em que essa nova vivência estabelece sentido e significado para ele. Nesse momento, a experiência deixa de ser algo simplesmente ofertado ou acumulado e passa a ser parte da história da pessoa, sendo capaz de influenciar na fantasia e intervir na capacidade de imaginação.

A fantasia pode também contribuir para a experiência, afinal “no saber da experiência não se trata da verdade do que são as coisas, mas do sentido ou do sem-sentido do que nos acontece” (BONDÍA, 2002, p. 27). Quando uma criança acredita ter voado ao se colocar em cima de uma vassoura ou permite-se chorar ou sorrir ao deparar com pessoas assumindo papéis de personagens, comprova-se que “as imagens da fantasia servem de expressão interna para nossos sentimentos” (VYGOTSKY, 2007, p. 21). Esse acontecimento torna-se mais freqüente a partir da construção de um ambiente propício a uma atividade criadora.

No entanto, a imaginação estabelece uma dependência com o que é ofertado para sua construção. Dialogando com a infância, faz-se necessário conhecer qual tem sido a influência exercida sobre a imaginação das crianças. De acordo com Brougère (1995, p. 50), “a televisão transformou a vida e a

<sup>9</sup> Tradução livre, da obra em espanhol, realizada pelos autores, como nas demais citações literais do trabalho de Vygotsky (2007) contidas nesse artigo.



cultura lúdica da criança, as referências de que ela dispõe”. O contato com a mídia e os jogos eletrônicos tem sido freqüente na sociedade contemporânea e é necessário que o educador saiba atuar de modo crítico e criativo nessa nova abordagem de ensino. O próprio autor aponta como valor desse meio de comunicação o fato de ele possibilitar uma linguagem comum, ao fornecer o mesmo repertório de imagens às diferentes crianças.

Muitos enredos, presentes nas mídias, são elaborados tendo como elementos “a luta, o confronto com o perigo, o socorro levado a alguém, a reprodução de certas cenas da vida cotidiana... são as tais estruturas que podem ser revestidas de novos conteúdos” (*idem*, p. 53). Dialogar com essa construção envolve produzir algo que atenda aos anseios e buscas por parte das crianças. Ao oferecer situações nas quais elas possam viver momentos que sejam significativos para elas, pode-se contribuir na sua experiência. Lembrando que “o acontecimento é comum, mas a experiência é para cada qual sua, singular e de alguma maneira impossível de ser repetida” (BONDÍA, 2002, p. 27).

Atento às mudanças, o educador tem como desafio intervir de modo a contribuir para a formação humana e possibilitar uma vivência lúdica, apropriando-se do conceito de que “a vivência lúdica é possibilidade de ruptura, de transformação, condição indispensável de se expressar como sujeito no mundo” (DEBORTOLI, 1999, p. 113). Essa formação se faz na troca, sendo um “processo partilhado de construção de subjetividades” (*idem*, p. 106).

Debortoli (2002, p. 82) define ludicidade como “capacidade de brincar com a realidade.” E, segundo o próprio autor, quando o adulto se envolve com as crianças no brincar, ele não só aprende com as crianças como também as ajuda a organizar sua experiência, possibilitando a construção de sua imaginação. De acordo com Paulo Freire (2008, p. 22), nisto se constitui o ensinar, que “não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção”.

Muitas crianças tem perdido oportunidades de vivenciarem momentos que contribuam para seu repertório de experiências. De acreditarem na fantasia e interferirem na realidade. Como afirma Bondía (2002, p. 21), “nunca se passaram tantas coisas, mas a experiência é cada vez mais rara.” Não basta oferecermos um edifício pronto; é por meio dos elementos apropriados e das lacunas na realidade que as crianças encontram espaço para atuarem como autoras na construção do edifício da sua imaginação. Nós oferecemos o cenário e os personagens, mas são elas quem constroem a história.

## **Dialogando com uma colônia de férias**

*“O adulto é uma ponte de memória para a criança e a criança é uma ponte para a reformulação do adulto.”*

*(José Alfredo Debortoli, 2002)*



Compreendemos o lazer “em sua complexidade histórica, social, política, cultural e semântica” (GOMES, 2004, p. 140), como um fenômeno que estabelece relações dialéticas com outras esferas da vida. Os estudos e pesquisas nesse campo são relativamente recentes e tem avançado com contribuições de várias áreas do conhecimento, gerando tensões e divergências. Nesse universo, entendemos o lazer como uma dimensão da cultura presente na vida humana anteriormente à Revolução Industrial e às novas relações de trabalho por ela instauradas. Alinhamos nossa concepção de lazer, portanto, com o conceito de Gomes (2011, p. 149), que aponta o lazer “caracterizado pela vivência lúdica de manifestações culturais no tempo/espaço social”.

Assim, uma das oportunidades de se vivenciar o lazer configura-se nas colônias de férias, entendidas por Assunção (2004, p. 48) como “locais de produção, ampliação e ressignificação cultural, mediante vivência lúdica dos diferentes conteúdos construídos pelo homem através da história”. Mais que locais, percebemos as colônias de férias também como possibilidade de criação de espaços de valorização e fortalecimento dos saberes culturais dos sujeitos, vivenciados em experiências de lazer que dialoguem com o cotidiano e com a realidade.

Como um projeto de extensão do PET Educação Física e Lazer, da EEFPTO/UFMG, desenvolve-se, já há dois anos, uma colônia de férias intitulada “Colônia de Férias no Campus da UFMG”, que tem como objetivos: democratizar as atividades de lazer, ampliar o universo cultural das crianças participantes, possibilitar experiências no processo de formação dos atores envolvidos na atuação, além de fomentar ações interdisciplinares na área. O público atingido é composto por filhos de funcionários, alunos e professores da UFMG, com idade entre 6 e 12 anos. As colônias de férias desse projeto são organizadas ao redor de uma temática que possibilite inserções e diálogos com o cotidiano das crianças.

Na IV edição da Colônia de Férias (QCF), o tema escolhido foi “Minhas férias em 3D”. Com esse nome propositalmente ambíguo, dialogava com os famosos “3 D’s” do lazer (descanso, divertimento e desenvolvimento), propostos por Joffre Dumazedier (1976), mas ia além disso. A proposta consistia em problematizar com as crianças e adolescentes sua relação com as novas mídias, o mundo virtual e os jogos eletrônicos, construindo novas possibilidades de reapropriação, ressignificação e experiências dessas práticas de lazer.

Os integrantes do PET, nas edições anteriores da colônia de férias, detectaram que muitas das crianças participantes tinham vivências de lazer peculiares de um contexto midiático, as quais se diferenciavam de práticas de lazer das gerações passadas. A idéia da QCF era justamente dialogar com essa realidade, com essas vivências modernas e difundidas, tentando torná-las mais ricas e significativas para os sujeitos envolvidos. Além disso, ao relacioná-las com brincadeiras tradicionais não tínhamos o intuito de que uma sobrepujasse a outra, mas que elas pudessem se complementar. A formação por vezes deficiente dos animadores culturais para atuações como essa também incentivou a criação de tal temática, já que percebemos a importância de, como educadores, nos atualizarmos diante das mudanças na nossa cultura e na nossa sociedade.

Além disso, a QCF contou com uma subdivisão de grupos baseada nas faixas etárias do público. Houve uma turma específica para as crianças de 6-7 anos; uma para as de 8-9 anos; e uma para as de 10-



12 anos. Em cada caso, uma equipe de monitores foi escalada para desenvolver os trabalhos e cada equipe optou ainda por um sub-tema específico dentro da colônia.

No nosso caso, monitores das crianças de 6-7 anos, fez-se a opção por uma temática nomeada “A Nossa Terra do Nunca”, remetendo à clássica história de Peter Pan, com o pronome “nossa” indicando ser um mundo particular, criado e vivido na interação entre os monitores e as crianças. A idéia era construir uma realidade fantástica da qual as crianças fariam parte e, mais do que isso, seriam sujeitos de todo um processo de vivência e reapropriação de práticas relacionadas a elementos dos videogames e dos desenhos animados.

Nessa esteira, elegemos alguns aspectos como eixos centrais de nossas intervenções:

- Diálogo entre o virtual e o real: não opondo um ao outro, mas buscando mostrar que o que se vivencia no mundo virtual pode também ser praticado no mundo “concreto”, sendo a recíproca igualmente possível.
- Estímulo à imaginação e à fantasia: na faixa etária das crianças em questão, a imaginação e a fantasia são importante forma de relação, diálogo e compreensão do mundo.
- Lazer como possibilidade de ampliação cultural e educação: vivências de lazer podem constituir-se como um tempo/espço importante, permitindo que os sujeitos se apropriem de diversas práticas culturais, socializem seus próprios saberes, além de questionarem a realidade em que vivem.

Tendo sempre essas idéias em vista, elaboramos uma história que veio a ser o fio condutor de todas as ações do nosso grupo e que convém compartilhar aqui, na sequência, como meio de ilustrar tudo aquilo que foi formulado até agora.

### **Era uma vez...**

*“Não haveria criatividade sem a curiosidade que nos move e que nos põe pacientemente impacientes diante do mundo que não fizemos, acrescentando a ele algo que fazemos.”*  
(Paulo Freire, 2008)

No período da colônia de férias, criamos com nossa turma uma espécie de realidade paralela, um mundo de fantasia baseado em um enredo que nós mesmos desenvolvemos. No primeiro dia de atividades, desenvolvemos com as crianças uma brincadeira em que elas percebiam, reconheciam e desenhavam seus corpos. Porém, um repentino e intencional chamado interrompeu a prática e levamos a turma para uma sala especial, com uma “televisão gigante” (uma estrutura quadrangular por nós montada com uma tela branca removível), em que projetamos vários trechos de desenhos animados. Os personagens iam aparecendo na tela e gerando reações de surpresa, reconhecimento e alegria nas crianças.

Até que as imagens foram substituídas por dois personagens “de carne e osso”: o príncipe e a princesa da Terra do Nunca (na realidade, dois de nós, monitores, fantasiados, fato que se repetiu um sem número de ocasiões ao longo da semana). De dentro da televisão, conversaram com as crianças e



contaram como se conheceram e que pretendiam se casar em breve. Deram detalhes da Terra do Nunca, recheada de personagens de desenhos animados, e contaram o segredo que encheu as crianças de euforia: havia uma maneira de entrar e sair na televisão, usando os poderes sobrenaturais de dois bastões mágicos unidos.

O príncipe e a princesa eram os detentores desses bastões e saíram da televisão para brincar com a turma. Porém, em um momento em que apenas o príncipe voltou para o interior da tela, uma bruxa má capturou-o e levou-o para a Terra do Nunca, roubando também um dos bastões. A princesa ficou presa do lado de fora e as crianças, desesperadas para ajudá-la. Acabaram conseguindo entrar na televisão através de um mecanismo especial por nós criado, com a missão de resgatar o príncipe e seu bastão mágico.

Essa transição do mundo “real” para o mundo “da fantasia” mexeu bastante com os pequenos e a grande maioria deles entrou de cabeça no enredo proposto. Chegaram à Terra do Nunca e logo encontraram o Peter Pan (mais um de nós, monitores, fantasiado) que, além de construir brincadeiras cantadas com as crianças, teve enorme importância por confirmar a história que os pequenos contavam sobre o rapto do príncipe e por direcionar melhor os esforços deles na sua busca, estabelecendo combinados fundamentais para o funcionamento da proposta.

Daí em diante foi uma sucessão interminável e divertidíssima de personagens dos mais variados, cada qual elaborando atividades com as crianças e, ao fim de cada uma, dando-lhes um objeto que poderia ser útil na busca pelo príncipe. Desfilaram, ao longo da colônia, para delírio da turma, o Mario, o Bob Esponja, os Três Porquinhos, a Chapeuzinho Vermelho, o Lobo Mau, o Tarzan, a Sininho, o Harry Potter, a Pequena Sereia, o Gênio da Lâmpada, o Pequeno Príncipe e vários outros personagens. Cada um deles envolvido com uma atividade que remetia às suas próprias histórias, propondo uma reapropriação das práticas que as crianças tinham com a televisão ou o videogame e estabelecendo uma nova relação entre eles e os pequenos.

Como exemplo, vale citar a partida de quadribol que os personagens Harry Potter e Hermione desenvolveram em uma quadra poliesportiva, com vassouras “voadoras” e diferentes bolas, num diálogo rico com o esporte presente nos livros da escritora J. K. Rowling. Ou a corrida de karts (feitos de papelão e materiais recicláveis pelas próprias crianças junto com Vilma e Fred Flinston) em um circuito do personagem Mario, que dá nome ao famoso jogo de videogame “Mario Kart”. Ou as brincadeiras na piscina, coordenadas ora por piratas da série de filmes “Piratas do Caribe” (com direito a barco de madeira e tudo), ora pela sereia Ariel dos desenhos da Disney (com direito a peixes vivos nadando com as crianças). Ou as atividades de lazer na natureza, realizadas na Estação Ecológica do Campus da UFMG, que incluíram caminhada por trilhas, falsa baiana, cama de gato, balanço, ponte suspensa e tiro ao alvo, tudo acompanhado pelo Tarzan, rei da floresta, e pela Sininho, a fada voadora.

Enfim, foram cinco dias de fantasia que contagiaram até mesmo nós, monitores, que já não sabíamos mais se éramos personagens, monitores ou se queríamos salvar o príncipe. As crianças, então, envolveram-se ainda mais, em um misto de alegria, expectativa e ansiedade. Até que na última tarde finalmente chegamos ao “castelo” da bruxa má. Nele, uma série de salas, cada qual com seu desafio, separavam as crianças do encontro com a vilã. Em cada uma delas os pequenos tinham que usar um dos objetos que tinham recebido dos personagens ao longo da semana para conseguirem seguir em frente.



Dessa forma, derrotaram monstros, superaram barreiras, acharam portas secretas e brincaram muito, estabelecendo relações muito ricas entre si, com os monitores e com os desafios.

E encontraram a bruxa má, momento de medo e de coragem. E derrotaram a vilã, explosão de alegria. E resgataram o príncipe, mar de alívio e carinho. E voltaram com ele e seu bastão para a princesa, missão cumprida. Os dois, príncipe e princesa, retornaram, então para a sua Terra do Nunca, deixando as crianças de volta no “mundo real”.

Mundo esse que, esperamos e acreditamos, não será mais o mesmo para elas, assim como não o será para nós. Mundo que as crianças, mais do que nunca, poderão transformar, como já o faziam, com fantasia e criatividade. Mundo real, sim, mas de uma realidade que permite diálogos, reapropriações, ressignificações, transgressões, ensinamentos, aprendizagens. Para adultos e crianças. A Terra do Nunca, sempre.

## Considerações Finais

*“Foi o tempo que perdeste com a tua rosa que a fez tão importante.”*

*(Antoine Saint-Exupéry, 2009)*

Percebemos que o uso crescente dos jogos eletrônicos e da televisão pelas crianças possibilita um diálogo com as práticas culturais e educacionais no campo do lazer. Para que esse envolvimento com o mundo virtual nos momentos de lazer das crianças aconteça de forma contextualizada é necessário que haja esclarecimentos sobre o processo de virtualização que nossa sociedade vivencia, uma vez que a relação das crianças e jovens com as mídias é vista, hoje, pelo senso comum, como uma forma de negação da infância, de ausência de brincadeiras e relações com o mundo imaginário, ao supostamente instigarem a violência e o isolamento social.

Acreditamos, portanto, ser necessário incentivar e aguçar essa construção da imaginação e da fantasia na infância, pautada em experiências que atribuam sentido e significado para essa crescente relação com o mundo virtual. Isso pode ser feito em momentos de lazer das crianças, por exemplo, em colônias de férias, as quais entendemos como possibilidade de valorização e fortalecimento dos saberes culturais dos sujeitos, em experiências de lazer que dialoguem com a realidade dos mesmos. Nesse caso, os animadores culturais exercem um papel fundamental na reapropriação de algumas práticas, além de ampliarem as possibilidades de outras vivências. Assim, um desafio é que eles se atualizem constantemente para constituírem uma prática cada vez mais contextualizada e que tenha sentido para os que dela participam e para os que a propõem.

Nessa lógica, entendemos que a QCF, através da criação de uma narrativa e de atividades a ela relacionadas, possibilitou que sentimentos, expectativas, surpresas, identificações e envolvimento fossem vividos em um universo completamente novo ao longo de uma semana. E certamente puderam ser revividos e lembrados para além desse período, trazendo grandes aprendizados e experiências para as crianças e para os animadores culturais que dela participaram. Para as crianças, ficaram as vivências de como uma mesma brincadeira pode acontecer de várias formas, com outros sentidos e sensações, em



diálogo constante com sua realidade. Para os animadores culturais, ficaram as evidências de que é possível atualizar as vivências com os jogos, os filmes e os desenhos animados, a partir do momento que fizemos a reelaboração das brincadeiras e dos jogos virtuais. Dessa forma, buscamos que as crianças não só passassem pela Colônia de Férias, mas que elas realmente experienciassem as vivências de lazer com elas construídas.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. *GAME OVER: Jogos eletrônicos e violência*. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.

ASSUNÇÃO, Cristiane Queiroz de Souza. Colônia de férias. In: GOMES, Christianne Luce. *Dicionário crítico do lazer*. Belo Horizonte: Autêntica, p.45-48, 2004.

BONDÍA, Jorge Larrosa, Notas sobre a experiência e o saber da experiência. In: *Revista Brasileira de Educação*, n. 19, p 20-28, 2002.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortes, 1995.

CARROLL, Lewis. *Aventuras de Alice*. São Paulo: Summus, 1980.

CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. *O que é lazer?* São Paulo: Brasiliense, 2003.

COSTA, Alan Queiroz da; BETTI, Mauro. Mídia e Jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Campinas, v. 27, n. 2, p.165-178, jan. 2006.

DEBORTOLI, José Alfredo Oliveira. As crianças e a brincadeira. In: CARVALHO, Alyson; SALLES, Fátima; GUIMARÃES, Marília (Org.). *Desenvolvimento e Aprendizagem*. 1 ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, v. 1, p. 77-88, 2002.

\_\_\_\_\_. Com olhos de crianças: a ludicidade como dimensão fundamental da construção da linguagem e da formação humana. *Licere*, Belo Horizonte, v. 2, n. 1, p. 105-117, 1999.

DUMAZEDIER, Joffre. *Lazer e cultura popular*. São Paulo: Perspectiva, 1976.

\_\_\_\_\_. *Valores e conteúdos culturais do lazer*. São Paulo: Sesc, 1980.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia*. São Paulo: Paz e Terra, 2008.



- GOMES, Christianne Luce. Lazer – Ocorrência histórica. In: \_\_\_\_\_. *Dicionário crítico do lazer*. Belo Horizonte: Autêntica, p.133-141, 2004.
- \_\_\_\_\_. Mapeamento histórico do lazer na América Latina: em busca de novas abordagens para os estudos sobre o tema. In: ISAYAMA, Hélder Ferreira; SILVA, Silvio Ricardo. *Estudos do lazer: um panorama*. Rio de Janeiro: Apicuri, p.145-164, 2011.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- LEVY, Pierre. *O que é virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. *Lazer e Educação*. Campinas, SP: Papirus, 2 ed., 1990.
- \_\_\_\_\_. Lazer e Cultura: algumas aproximações. In: \_\_\_\_\_. *Lazer e Cultura*. Campinas: Editora Alínea, p. 9-30, 2007.
- MENDES, Claudio Lúcio. Jogar jogos eletrônicos: que lazer é esse? *Licere*, Belo Horizonte, v.8, n.1, p 52-64, 2005.
- PERROTI, Edmir. Estação Memória: novos caminhos da mediação e da apropriação cultural. In: FANTIN, Monica; GIRARDELLO, Gilka. *Liga, roda, clica: estudos em mídia, cultura e infância*. Campinas, SP: Papirus, p. 13-24, 2008.
- PRENSKY, Marc. *Nativos Digitais, Imigrantes Digitais*. NCB University Press, v. 9, n. 5, out, 2001. Disponível em:  
<[http://depiraju.edunet.sp.gov.br/nucleotec/documentos/Texto\\_1\\_Nativos\\_Digitais\\_Imigrantes\\_Digitais.pdf](http://depiraju.edunet.sp.gov.br/nucleotec/documentos/Texto_1_Nativos_Digitais_Imigrantes_Digitais.pdf)>. Acesso em: 24 abr. 2011.
- SAINT-EXUPÉRY, Antoine. *O pequeno príncipe*. Rio de Janeiro: Agir, 2009.
- SCHWARTZ, Gisele Maria; MOREIRA, Jaqueline Costa Castilho. O ambiente virtual e o Lazer. In: MARCELLINO, Nelson Carvalho. *Lazer e cultura*. Campinas, SP: Editora Alínea, 2007.
- SEGATA, Jean. *Lontras e a construção de laços no Orkut: antropologia no ciberespaço*. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Universidade Federal de Santa Catarina. Lontras, 2007.
- SEVERINO, Antônio Joaquim. *Metodologia do trabalho científico*. São Paulo: Cortez, 1980.
- SILVA, Débora Alice Machado da. *Colônia de Férias Temática: fundamentando a ação a partir das contribuições de Paulo Freire*. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2008.
- TURKLE, Sherry. *A vida no ecrã – a identidade na era da Internet*. Lisboa: Relógio D'água, 1997.



VYGOTSKY, Lev Semenovitch. *La imaginación y el arte en la infancia*. 8 ed. Madrid: Ediciones Akal, 2007.

**Endereço para contato**

Marcos de Abreu Melo  
Rua Universo, 208/ 701. Bairro Santa Lúcia.  
Belo Horizonte, Minas Gerais.  
CEP: 30.350-612.  
E-mail: [mardeabreu@yahoo.com.br](mailto:mardeabreu@yahoo.com.br)

*Recursos tecnológicos necessários para comunicação oral no evento: computador, data-show e caixa de som.*