

Almir Zandoná Júnior

A VIRTUALIZAÇÃO DO LÚDICO E A FORMAÇÃO DA CRIANÇA



EDITORA
Appris

Resumo de A Virtualização do Lúdico e a Formação da Criança

Na sociedade contemporânea, o aparato tecnológico está cada vez mais presente, e contundente, no cotidiano também das crianças. Prova disso são os jogos eletrônicos, constituídos por elementos da eletrônica e da informática e que trabalham com a virtualização do lúdico.

Nesse cenário, regrado pela indústria cultural, o brinquedo ganha "vida própria", com ações previamente programadas e restritas e contextos cada vez mais próximos da realidade. Tendo em vista que o lúdico é um meio essencial para a formação da criança, Almir Zandoná Júnior investiga nesta obra como as possibilidades do lúdico - ou seja, da própria imaginação - são limitadas pelo processo de virtualização.

Em vez de o lúdico proporcionar a entrada na cultura por meio do processo de autorreflexão e apropriação histórica, ou gerar o sentimento de sujeito produtor de cultura, o virtual pode agir e estimular de forma contrária: enclausurar a experiência formativa da criança e a projetar no mundo da semiformação: da mera adaptação à cultura do consumo.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)