

doi 10.46943/X.CONEDU.2024.GT19.019

INFÂNCIA CONTEMPORÂNEA: O BRINCAR E A TECNOLOGIA

Fernanda Meneghel Cadore¹

RESUMO

A sociedade contemporânea traz consigo novos desafios, dentre eles o avanço tecnológico, que reflete uma série de mudanças na vida das pessoas e, consequentemente, das crianças. O brincar, quando atrelado somente a aparelhos virtuais, gera um distanciamento de sua função inicial, que é a de promoção do desenvolvimento físico, emocional e cognitivo. O ato de brincar também é promotor da mediação e interação social, fundamentais para o adequado desenvolvimento infantil, e que ocorre através das relações interpessoais. O objetivo deste estudo é discutir as implicações advindas das novas experiências tecnológicas mediadas por objetos eletrônicos sobre o brincar na infância contemporânea. Buscou-se refletir sobre as consequências de um uso indiscriminado, no que diz respeito às funções constitutivas do sujeito. O estudo consiste em uma pesquisa bibliográfica, que se baseou na análise da bibliografia consultada, no sentido de selecionar estudos que trouxessem ao texto melhor argumentação no que se refere à compreensão da relação brincar e tecnologia. Com base nos levantamentos realizados, e de acordo com os autores estudados, compreendeu-se os diversos desafios que se apresentam neste contexto e que possivelmente o maior deles seja encontrar o ponto de equilíbrio quanto a utilização destas tecnologias, não excluindo seu uso, mas de modo que se possa assegurar uma constituição psíquica adequada às crianças. Como conclusão, espera-se que este estudo, de alguma forma, contribua para a compreensão do brincar, evidenciando a importância de pesquisar este tema para o desenvolvimento infantil na contemporaneidade.

Palavras-chave: Infância, Brincar, Tecnologia.

¹ Doutoranda do Curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Caxias do Sul – RS, fmeneghe@ucs.br;

INTRODUÇÃO

A internet possibilita novas formas de comunicação e acesso à informação. Em contrapartida, observa-se a utilização dessa tecnologia por crianças muito novas. Na primeira infância, período que vai do nascimento aos 6 anos, a criança é apresentada às interações sociais, que são fundamentais e deveriam permear o seu desenvolvimento (CAIROLI, 2011).

Neste sentido, esta temática se faz importante porque nos provoca a refletir sobre uma infância que nos inquieta diante de tantos avanços, e que muitas vezes não existe uma contrapartida de qualidade, de cuidado, em se tratando da utilização da tecnologia.

A criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece desde cedo, com o meio em que vive.

REFLEXÕES SOBRE O BRINCAR

Brincar é aprender; a brincadeira é estruturante, uma base que permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. A ludicidade do brincar prepara para o processo ensino-aprendizagem. Para Vigotski (2003), o brinquedo ajudará a desenvolver uma diferenciação entre ação e significado. A brincadeira revela-se como um importante instrumento para o desenvolvimento infantil, sendo responsável pelas evoluções psíquicas. De acordo com Bernardi (2016), a criança que brinca é beneficiada de diversas formas, já que a atividade lúdica promove sua autonomia, estimula sua criatividade e oportuniza um maior conhecimento sobre si. Na brincadeira, a criança interage com outras crianças, aprende e exercita a capacidade de dividir, de ceder, de esperar sua vez e de respeitar regras.

Para Winnicott (1975), a capacidade de brincar na criança aparece naturalmente no decorrer do desenvolvimento emocional saudável. O surgimento do brincar sinaliza que a criança foi bem-sucedida em seu processo de constituição subjetiva. Atualmente, cada vez mais cedo ocorre o uso de tecnologias por crianças, sendo comumente observada a presença destes objetos. Há que se pensar e podem-se relacionar essas tecnologias com o objeto transicional descrito por Winnicott (1975), que se caracteriza como um mediador entre mãe e filho. O autor se refere ao brincar, não a brincadeira, como algo a ser olhado em sua totalidade. Os objetos chamados de transicionais são aqueles que não pertencem ao corpo do bebê nem são plenamente reconhecidos como uma

realidade externa compartilhada no social. A transicionalidade está no encontro entre o mundo psíquico e o mundo construído socialmente. Este campo intermediário constituído tanto pela realidade interna quanto pela realidade externa é fundamental para entender o brincar. Para o autor, a condição necessária para o vir a ser do sujeito ou seu sentido de existência no mundo aproxima o conceito de criatividade ao de constituição, incluindo a capacidade de expressar-se.

Ao brincar, é dada à criança a possibilidade de imaginar, criar, descobrir, montar, desmontar, experimentar, desistir e recomeçar. Também é o meio de se expressar e se relacionar com o mundo, com pessoas e com seus pares. Permite testar seus próprios limites e com isto conhecer a si própria. No jogo com outras crianças, é testada nas várias situações, em especial de competição ou de cooperação, de realização e de frustração, que são os protótipos da vida em sociedade e de trabalho. São as atividades que permitem que conheça a si próprias no aspecto social e na solução de seus conflitos internos (WINNICOTT, 1975).

O BRINCAR E A TECNOLOGIA

O brincar vem se modificando não só no modo, mas também nos objetos utilizados para brincar. Há alguns anos, as crianças encontravam-se nas ruas para brincarem de pega-pega, esconde-esconde, amarelinha, andar de bicicleta, jogar bola, dentre outros. Neste contexto, o brincar socializa, resgata tradições culturais, costumes, promove interação, desenvolvimento pessoal, consciência grupal, estimula a criatividade e vivenciam regras, todos importantes para a constituição do sujeito. Hoje, e muitos justificam como medida de segurança, as crianças passam a maior parte do tempo dentro de casa brincando “sozinhas” com seus brinquedos eletrônicos (FRANCISCO; SILVA, 2015).

A internet transformou a forma de se relacionar, bastando um clique para acessar informações e pessoas a qualquer distância. Acessar vídeos, jogar videogame ou simplesmente navegar na internet é uma das atividades preferidas das crianças e nelas se emprega muito tempo. Os aparelhos eletrônicos emitem sons, no entanto, não conversam, não produzem diálogo para que os lugares sejam subjetivados, eles oferecem uma linguagem fragmentada, mas não sustentam sua função. Os adultos, por sua vez, ficam fascinados com as habilidades de seus filhos pequenos em apertar botões e deslizar telas, já que esta foi uma aprendizagem tardia para a geração deles (JERUSALINSKI; BAPTISTA, 2017).

No entanto, cabe destacar que alguns estudos apontam benefícios na utilização dos eletrônicos, como a sugestão de que o uso dos jogos eletrônicos poderia facilitar o processo de aprendizado (CONTI; SOUZA, 2011). Considerando a capacidade de interatividade que as tecnologias digitais proporcionam, compreende-se que seu uso, para auxiliar a aprendizagem, depende da forma como ocorre a relação entre o usuário e as informações contidas no programa utilizado. Quanto mais interativa for essa relação, maiores serão as possibilidades de enriquecer as condições de elaboração do saber (PAIS, 2005). Para Recuero (2012), outro aspecto positivo da relação da criança com a internet é que com a utilização elas se tornam conectadas e investigadoras, propiciando que aprofundem seus conhecimentos.

De acordo com Castro e Martins (2012), as crianças participam ativamente do processo e do mundo tecnológico, pois essa é uma realidade atual no contexto contemporâneo. Contudo, se faz relevante investigar o sentido que as crianças dão para esse mundo tecnológico, e como as relações sociais têm sido estabelecidas a partir dele. A tecnologia pode tanto informar quanto alienar. Nesse sentido, a questão do brincar e das novas experiências tecnológicas necessita ser repensada, tanto por pais quanto por educadores e instituições de ensino, a fim de ajudar a estabelecer uma relação saudável e crítica, da relação das crianças com o universo tecnológico.

Diante deste contexto, percebe-se a importância de uma reflexão acerca do espaço que cabe às brincadeiras tradicionais, frente às inúmeras tecnologias e brinquedos novos que surgem a todo o momento. A tecnologia pode sim, desde que utilizada de modo adequado, torná-los além de atrativos, educativos, auxiliando as crianças em processos de aprendizagens, através de jogos educativos ou pesquisas, contribuindo para criar formas de brincar e aprender. Neste sentido, o objetivo geral deste estudo é discutir as implicações advindas das novas experiências tecnológicas mediadas por objetos eletrônicos sobre o brincar na infância contemporânea.

METODOLOGIA

Este estudo traz uma revisão da literatura de artigos e estudos sobre as novas experiências tecnológicas e as implicações sobre o brincar na infância. Este tipo de pesquisa conforme Lakatos e Marconi (2010) é definido como todo material escrito, filmado ou gravado que já se tornou público, relacionado ao

tema de estudo. Desta forma, de posse destes materiais, o pesquisador pode chegar à outra definição do que já fora estudado sobre o tema, propiciando nova abordagem acerca do tema. Para alcançar o objetivo proposto, foi realizada pesquisa na base de dados disponíveis *on line* SciELO. Como estratégia de busca foram definidos os descritores: brincar; tecnologia e primeira infância. Os estudos selecionados são artigos publicados no período de 2012 a 2022. A escolha deste período deve-se ao fato deste tema ser atual e os estudos existentes serem recentes. Utilizaremos 8 pesquisas para este estudo, devido a relevância desses estudos. Esta sistematização inicial auxilia na compreensão do panorama das produções sobre o tema e consequentes reflexões.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com base nos estudos analisados, é possível perceber que historicamente muitas mudanças ocorreram nas concepções de infância e de brincar. Na contemporaneidade, a interação com os meios eletrônicos tem proporcionado semelhanças entre adultos e crianças, quanto a forma de socializar, necessitando de controle quanto a regularidade e frequência dos acessos. Nos estudos relacionados de Almeida, Silva e Teixeira (2016), percebe-se que o que ocorre entre as crianças e o aparelho celular é uma relação de troca onde as crianças muitas vezes se sentem sozinhas e acabam encontrando no celular, atividades que as ocupam. Os resultados na pesquisa de Gonçalves e Mathias (2017) indicam que as tecnologias influenciam na mudança de concepção de infância, por permitir que crianças e adultos possam ter acesso aos mesmos conhecimentos, deixando de ser os únicos detentores do saber, podendo representar tanto risco, quanto contribuição para o desenvolvimento infantil, dependendo da maneira que são utilizadas.

Na pesquisa de Silva (2017), é possível observar o nítido interesse das crianças pelas tecnologias digitais. Elas possibilitaram que as crianças realizassem constatações mais aprofundadas do que nas provas tradicionais, onde os recursos tecnológicos apresentados colocaram à disposição dos alunos diferentes sentidos, bem como proporcionaram que fizessem novas descobertas, tornando assim as crianças mais investigativas e ativas no processo de busca por novos conhecimentos. A tecnologia mostrou-se mais atrativa, porque possibilitou às crianças terem a oportunidade de aprender de maneira diferente do que estavam adaptadas. Nos estudos de Becker (2017), ressalta-se o crescimento das

tecnologias na vida cotidiana das crianças, ressaltando as possibilidades que se abrem em torno de novas práticas lúdicas que emergem com a apropriação criativa das tecnologias móveis.

Para Kafure e Rodrigues (2013), o lúdico faz parte do cotidiano infantil, as crianças têm um modo peculiar de aprender, elas aprendem brincando, no entanto, as atividades lúdicas requerem um planejamento e seleção do tipo de informação que as crianças terão acesso, considerando-a como um ser único, que tem seu tempo e forma de aprender únicas.

No estudo de Muller (2015), permite-se considerar as tecnologias como mais uma forma de assegurar o desenvolvimento das múltiplas linguagens das crianças no meio educacional. Para Ferreira (2015), é possível perceber, nas expressões e manifestações das crianças durante a pesquisa de campo, uma forte influência da cultura midiática nas brincadeiras e referências tanto com relação aos produtos, quanto a presença dos objetos de consumo relacionados a essas referências. Contudo, Brougère (1998), afirma que no processo de interação das crianças com as tecnologias, o professor desempenha um papel significativo e estruturador da aprendizagem e da construção do conhecimento dos alunos no âmbito da escola. Essa análise pode ser considerada tanto no sentido de como o professor terá competências para mediar situações específicas, quanto como ele propõe atividades e utiliza linguagens em suas aulas, pois essas questões são reflexos de sua formação, bem como de sua apropriação particular da cultura midiática. Portanto, o educador também deve estar preparado para se apropriar criticamente das mensagens midiáticas, com isso proporciona um maior êxito ao atendimento das demandas de uma formação e educação que preconiza a preparação das crianças e jovens para a sociedade.

Para Feitosa e Silva (2013), ao investigar as possíveis mudanças no desenvolvimento infantil com o advento dos brinquedos e jogos eletrônicos, os resultados de suas pesquisas mostram dificuldades psicomotoras em crianças de 1ª infância e um desenvolvimento psicomotor esperado para as crianças de 2ª infância, concluindo que o brincar diversificado poderá trazer às crianças benefício mais expressivo no desenvolvimento de aspectos físicos, intelectuais e emocionais. Por meio das brincadeiras, as crianças experimentam atividades com o corpo. Ainda de acordo com Oliveira, Oliveira e Vaz (2008), a corporalidade se refere ao conjunto das manifestações corporais historicamente produzidas e que pretendem possibilitar a comunicação e a interação de diferentes indivíduos entre eles mesmos, com os outros. Portanto, a corporalidade também envolve

a aprendizagem de elementos da cultura corporal propriamente dita, como as brincadeiras infantis.

Os resultados da pesquisa de Castro e Martins (2012), demonstram os deslocamentos promovidos pela tecnologia no que se refere à subjetivação: aprendizagem, concentração, tempo, espaço, esforço e prazer. Concluiu-se que o empoderamento dado às crianças, pelo acesso à tecnologia, pode se tornar vazio, necessitando de auxílio para que se encontre um equilíbrio quanto à utilização. Não há como se distanciar da tecnologia nos tempos atuais e com o que tem trazido de aspectos positivos e negativos. Enquanto benefícios, de acordo com as pesquisas, tem-se mostrado através de crianças mais ativas, mais independentes, mais investigativas, curiosas e como sendo uma importante ferramenta educacional. No entanto, em contrapartida, observam-se crianças acessando conteúdos que antes eram vistos somente por adultos, o seu uso indiscriminado, sem limite de permanência de tela, a socialização e interação com familiares e amigos cada vez menor, a insatisfação e o desejo em possuir sempre o modelo mais novo de equipamento e outros eletrônicos, são alguns exemplos que cabem uma ampla reflexão e atuação frente ao que se apresenta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da revisão da literatura, buscou-se refletir sobre o brincar contemporâneo que é marcado pela evolução dos meios eletrônicos e quais as implicações deste contexto. Neste estudo, abordou-se a relação da criança com as telas e com os brinquedos eletrônicos. Atividades envolvendo brinquedos tecnológicos têm feito parte do cotidiano das crianças, ocupando o espaço e o tempo que muitas vezes seria dedicado às brincadeiras tradicionais, onde caberia a fantasia, a socialização, o vínculo e o contato físico com outras pessoas, propiciando assim mais um amplo espaço para a constituição desta criança.

A sociedade tem se modificado consideravelmente nos últimos tempos, influenciando modos de ser e de viver dos sujeitos. Neste contexto, o brincar sofre influência direta pois está relacionado a oferta de novas possibilidades, ligadas à tecnologia. O brincar não é apenas uma ação espontânea de uma criança, em determinado momento, ele é a sua representação, revelando suas questões, seus traumas, seus conflitos, sendo necessário para seu desenvolvimento psíquico, ou seja, é um elemento fundamental na vida da criança.

Desta forma, conclui-se que são múltiplas as formas de ver a relação da infância com a tecnologia. Como visto, há aspectos positivos e negativos quanto à utilização, não cabendo generalizações, apontando somente o que não está bem, mas importante refletir e apropriar-se de possibilidades entre a infância, a tecnologia, as relações familiares e a escola, desenvolvendo assim diferentes habilidades e interações das crianças. Para que isto ocorra, importante que pais e responsáveis sejam os mediadores do uso de eletrônicos e internet, pois apesar de terem contribuições pedagógicas, motoras, de estimulação, necessitam de supervisão.

Entre os tantos desafios que se apresentam neste contexto, possivelmente o maior deles seja encontrar o ponto de equilíbrio entre o desejo das crianças em fazer uso destas tecnologias e o discurso e a prática dos pais e responsáveis, de modo que se possa assegurar uma constituição psíquica adequada às crianças, não excluindo assim o acesso a essas novas experiências tecnológicas, mas atribuindo o devido espaço a elas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, L. O. V.; SILVA, A. F.; TEIXEIRA, D. J. Estudo da percepção de crianças entre 6 e 10 anos de idade da Instituição Patrícia Carvalho sobre o uso de novas tecnologias. *Anais do V SINGEP*. São Paulo, 2016.

BECKER, Bianca. *Infância, Tecnologia e Ludicidade: a visão das crianças sobre as apropriações criativas das tecnologias digitais e o estabelecimento de uma cultura lúdica contemporânea*. Tese de Doutorado. Universidade Federal da Bahia: Bahia, 2017.

BERNARDI, Denise. Reflexões acerca do brincar e seu lugar no infantil. *Revista Brasileira de Psicoterapia*, 18, p. 82-92, 2016.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAIROLI, Priscilla. A criança e o brincar na contemporaneidade. *Revista de Psicologia da IMED*, 2, 340-348, 2011.

CASTRO, Lúcia Rabello de; MARTINS, Luana Timbó (2012). Crianças na contemporaneidade: entre as demandas da vida escolar e da sociedade tecnológica. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales*, 9(2), 619-634.

CONTI, Fábio Donini; SOUZA, Audrey Setton Lopes de. O momento de brincar no ato de contar histórias: uma modalidade diagnóstica. *Psicologia Ciência e Profissão*. 30(1), 98-113, 2011.

FEITOSA, Juliana Biazze; SILVA, Marita Bertassoni da. Desenvolvimento Infantil e Tecnologia: Um Estudo Psicológico. *Revista Eletrônica de Psicologia*, 2, Curitiba, 2013.

FERREIRA, Marlucci Guthiá. Cultura lúdica e cultura midiática na contemporaneidade: o que as crianças pequenas revelam acerca desta relação. *Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação – Mestrado*, 9(15), 132-152, 2015.

FRANCISCO, Deise Juliana; SILVA, Adriana Paula Lourenço. Criança e apropriação tecnológica: um estudo de caso mediado pelo uso do computador e do tablet. *Holos*, 31(6), 277-296, 2015.

GONÇALVES, Josiane Peres; MATHIAS, Elizamari Lúcio Umbelino. As tecnologias como agentes de mudança nas concepções de infância: desenvolvimento ou risco para as crianças? *Horizontes*, 35(3), 162-174, 2017.

JERUSALINSKY, Julieta; BAPTISTA, Angela. *Intoxicações eletrônicas. O sujeito na era das relações virtuais*. Salvador: Ágalma, 2017.

KAFURE, Ivette; RODRIGUES, Vivianne da Rocha. A interação entre a criança da primeira infância e a informação digital. *Biblionline*, 9(2), 79-95, 2013.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2010.

MULLER, Juliana Costa. *Jogos e brincadeiras com o uso das tecnologias móveis na educação infantil: o que as crianças têm a nos dizer?* Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina: Florianópolis, 2015.

OLIVEIRA, Marcus Aurélio Taborda de; OLIVEIRA, Luciane Paiva Alves de; VAZ, Alexandre Fernandez. Sobre corporalidade e escolarização: contribuições para a reorientação das práticas escolares da disciplina de educação física. *Goiânia*. 11(3), 303-318, 2008.

PAIS, Luiz Carlos. **Educação Escolar e as tecnologias da informática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

RECUERO, Raquel. **A conversação em rede: comunicação mediada por computador e redes sociais na internet.** Porto Alegre: Sulina, 2012.

SILVA, Patrícia Fernanda da. *O uso das tecnologias digitais com crianças de 7 meses a 7 anos como as crianças estão se apropriando das tecnologias digitais na primeira infância?* Tese de Doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul: Porto Alegre, 2017.

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. **A construção do pensamento e da linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.

WINNICOTT, Donald. Woods. **O Brincar e a Realidade.** Rio de Janeiro: Editora Imago, 1975.