



Ministério da Saúde

FIOCRUZ

Fundação Oswaldo Cruz



ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE
JOAQUIM VENÂNCIO

Andressa de Andrade Santiago

**INFÂNCIA E DESENVOLVIMENTO INFANTIL : um estudo sobre o brincar na era
tecnológica**

Rio de Janeiro

2022

Andressa de Andrade Santiago

**INFÂNCIA E DESENVOLVIMENTO INFANTIL: um estudo sobre o brincar na era
tecnológica**

**Monografia apresentado à Escola Politécnica de
Saúde Joaquim Venâncio – Fundação Oswaldo
Cruz (EPSJV-Fiocruz) como requisito parcial
para aprovação no Curso Técnico em Gerência
em Saúde.**

Orientador(a): Marise de Leão Ramôa

Rio de Janeiro

2022

Dedico este trabalho a meus amigos e em especial a minha
mãe pelo apoio e incentivo para que tudo isso fosse possível

AGRADECIMENTOS

Agradeço minha orientadora Marise Ramôa pela disponibilidade em aceitar trabalhar comigo nesse projeto. Destaco o apoio incondicional prestado e a forma interessada como acompanhou a realização deste trabalho. As suas críticas construtivas, as discussões e reflexões foram fundamentais ao longo de todo o percurso. Declaro aqui toda minha admiração e minha gratidão pelo seu sim.

Agradeço a minha banca de qualificação (e também de defesa) Patrícia Ariadna e Marco Aurélio por todos os apontamentos e sugestões que fizeram total diferença no rumo da minha escrita.

Agradeço a Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio EPSJV por prestar apoio e espaços para desenvolver a escrita desse projeto e principalmente ao corpo docente que tive o prazer de cruzar nessa trajetória.

Agradeço aos meus familiares e em especial minha mãe Maria Cleuma, por acreditar em mim e me incentivar a sempre dar o meu melhor. Minha mãe é meu maior exemplo de mulher, sem ela nada sou. O seu amor é minha força e é você quem me inspira a ser melhor e a vencer os desafios da vida.

Agradeço aos meus amigos Douglas Costa, Giovanna Pinheiro, Thais Oliveira, Thayná Luiza, Thyago Minerva e ao meu namorado Diego Coutinho por toda palavra de incentivo e de apoio que foram peças determinantes para a escrita deste projeto.

Agradeço a Deus todo poderoso por ser minha fortaleza e por me capacitar.

*“É brincando e talvez apenas brincando,
que a criança é livre para ser criativa”.*

(Donald Woods Winnicott)

RESUMO

Atualmente os objetos eletrônicos nas mãos das crianças tornaram-se seus novos brinquedos. Pressupõe-se que o impacto das novas tecnologias (que já fazem parte do cotidiano das famílias) resultou em mudanças no brincar da criança e nas relações humanas. Com isso, o presente projeto visa analisar como o desenvolvimento infantil pode ser afetado pela tecnologia da informação e comunicação (TIC). Para tal compreensão, será utilizado o referencial teórico da filosofia, do sociointerualismo e da Psicanálise a partir de autores e pensadores como *Donald Winnicott e Lev Vygotsky*. Este trabalho também teve por objetivo discutir e propor uma reflexão sobre o tema do brincar e fez-se necessário conhecer um pouco da história da infância e como esta mesma história tem produzido, em diferentes tempos e espaços, diferentes conceitos sobre a criança na qual a brincadeira aparece como algo essencial no desenvolvimento infantil e assim como o conceito de infância, o brinquedo também apresenta sua dimensão histórica e cultural.

Palavras-chave: Brincar, Desenvolvimento infantil, Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC), Psicologia e Psicanálise

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	08
2. METODOLOGIA.....	13
3. INFÂNCIA E DESENVOLVIMENTO.....	14
3.1. IMPACTOS DO USO DAS TECNOLOGIAS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL	15
3.2. UM NOVO BRINCAR.....	18
4. A ARTE DA BRINCADEIRA E DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....	20
4.1. AS TRANSFORMAÇÕES DO BRINCAR.....	21
4.2. INFLUÊNCIA DA MÍDIA NA PROMOÇÃO DO CONSUMO INFANTIL.....	23
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	26
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA.....	28

1. INTRODUÇÃO

O presente projeto analisou como as novas tecnologias da informação e comunicação (NTICs) podem interferir no desenvolvimento da criança com menos de doze anos de idade¹, e quais são os efeitos positivos ou negativos numa fase onde a brincadeira, a interação e a troca de afetividade com os demais indivíduos é tão importante para sua construção como sujeito e a relevância do papel dos pais ou responsáveis dessa criança nesse processo, visto que são as principais referências desses pequeninos.

Antes de tudo, é necessário compreender o termo Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), que se refere à conjugação da tecnologia computacional ou informática com a tecnologia das telecomunicações e tem na Internet e mais particularmente na World Wide Web (WWW) a sua mais forte expressão” (MIRANDA, 2007).

Com a chegada da Internet romperam-se as barreiras do tempo e do espaço, com informações em tempo real interligando as pessoas ao redor do mundo. Por meio dela, fronteiras foram quebradas encurtando qualquer distância e diferenças de cultura, espaço e condições socioeconômicas (Souza & Oliveira, 2016). As TIC também podem ser caracterizadas como um conjunto de recursos tecnológicos, utilizados de forma integrada, tornando-se uma ferramenta presente e indispensável no dia a dia da sociedade sendo utilizadas das mais diversas formas, na indústria (no processo de automação), no comércio (no gerenciamento, nas diversas formas de publicidade), no setor de investimentos (informação simultânea, comunicação imediata) e na educação (no processo de ensino aprendizagem, na Educação a Distância).

A inovação atende a interesses coletivos e individuais reorganizando relações, produzindo novos espaços e modos de participação e ocorrem por meio da relação humana com as tecnologias digitais. (LATOUR, 1994).

¹ Segundo o Estatuto da Criança e Adolescente (ECA), Art. 2.º : Considera-se criança a pessoa até doze anos de idade incompletos.

As TICs são representações máximas da ideia de um mundo como uma “teia” de relações e tem na internet sua expressão máxima (SOMMER e DE PINHO, 2017). Essa rede de conexão permitiu que barreiras fossem superadas, mas mantém também a exclusão daqueles que não têm acesso a essa rede.

“Os novos insumos tecnológicos permitem o desenvolvimento de redes de conectividade, possibilitando parcerias na pesquisa e novas experiências de aprendizagem, possibilitando o processo de produção de conhecimento de maneira coletiva.” (SOMMER e DE PINHO, 2017, p.315)

As crianças utilizam as TIC quando estão conectadas nos aparelhos eletrônicos jogando jogos online; quando se comunicam com pessoas que estão em outros países ou familiares distantes; quando acabam utilizando ferramentas de conhecimento como enciclopédia e como apoio escolar. As tecnologias oferecem inúmeros benefícios para as crianças e um acesso bem entendido e controlado pode repercutir de forma positiva na educação e no desenvolvimento da criança. Toda via, um uso sem supervisão e desregrado trás efeitos não produtivos para o desenvolvimento da criança como a falta de convívio com outras pessoas gerando um prejuízo no desenvolvimento social da criança onde o brincar e a interação com outras crianças é afetado, além o uso excessivo pode gerar irritabilidades, falta de sono, obesidade pois a criança fica sem movimentar o corpo com o objeto nas mãos o que pode gerar inclusive o sedentarismo infantil. Cabe ressaltar que, este projeto não pretende desvalorizar o uso das tecnologias, já que entende que elas fazem parte da sociedade contemporânea. Entretanto o estudo espera mostrar também a importância de pais e crianças passarem mais tempo offline das telas, de forma a equilibrar a vida digital e a virtual. O limite é um estabelecido fundamental para que a tecnologia seja utilizada de forma saudável. Estipular horários de uso supervisionado, incentivar o consumo de conteúdos ricos e mostrar para as crianças que existe um mundo incrível fora das telas podem ser um caminho interessante para um uso positivo das TICs para as crianças.

Esta pesquisa também procurou justificar a importância do brincar e da brincadeira fora do uso de telas, visto que, segundo Lev S. Vygotsky brincar é aprender, pois evoca atenção, comunicação e concentração, além de estimular a capacidade criativa da criança e sua relação

com o outro e com o mundo (VYGOSTSKY, 1998, p177). No fim das contas, brincar é importante em todas as fases da vida, mas na infância ele é ainda mais essencial: não é apenas um entretenimento, mas, também, aprendizagem e criação.

O desenvolvimento infantil na perspectiva sociointeracionista, com pensadores como Piaget, Vygotsky, Wallon, se dá na capacidade de conhecer e aprender e se constrói a partir das trocas estabelecidas entre o sujeito e o meio. As teorias sociointeracionistas concebem, portanto, o desenvolvimento infantil como um processo dinâmico, pois as crianças não são passivas, meras receptoras das informações que estão à sua volta. Por meio do contato com seu próprio corpo, com as coisas do seu ambiente, bem como da interação com outras crianças e adultos, as crianças vão desenvolvendo a capacidade afetiva, a sensibilidade e a auto-estima², o raciocínio, o pensamento e a linguagem. A articulação entre os diferentes níveis de desenvolvimento (motor, afetivo e cognitivo) não se dá de forma isolada, mas sim de forma simultânea e integrada. Para que seja possível pensar a infância contemporânea é preciso, antes, entender que o conceito de infância é uma construção histórica e social, que se modifica na medida em que o tempo passa (ARRIÉS, 1978)

A infância na sociedade atual consiste em uma nova geração, nascida e criada com as novas tecnologias e essas, ao serem oferecidas às crianças, assumem um lugar de brinquedos. Esses pequenos já nascem com essas tecnologias inseridas nas suas rotinas e as atividades sem esses objetos eletrônicos tem sido bem menos interessante, onde muitas vezes a troca de afetividade, a conversa, as brincadeiras sem o uso de telas vão sendo trocados pelo uso desse dispositivo. O fato de os mesmos passarem horas por dia nessa relação direta com as TIC pode gerar riscos pra saúde das crianças. Eisenstein e Estefenon (2011) descrevem: queda do rendimento escolar, as dificuldades do diálogo, um paradoxal isolamento no meio da rede de tantos contatos e conexões e a falta de comunicação do afeto nas famílias onde todos ficam

² “Entende-se por autoestima a avaliação que a pessoa faz de si mesmo. Expressa uma atitude de aprovação ou de repulsa e até que ponto ela se considera capaz, significativa, bem-sucedida e valiosa. É o juízo pessoal de valor expresso nas atitudes que o indivíduo tem consigo mesmo. É uma experiência subjetiva que pode ser acessível às pessoas através de relatos verbais e comportamentos observáveis” (COOPERSMITH, 1967 apud ASSIS, 2004, p.16).

“perdidos”. ‘Com-viver’ num mundo em constante e cada vez mais veloz transformação pode ocasionar riscos e problemas à saúde, durante uma fase de crescimento e desenvolvimento onde talvez a maturação cerebral seja estimulada por tantas imagens coloridas em pixels que formam confusões e também problemas de memória e de concentração. (EISENSTEIN; ESTEFANON, 2011, p.43). Os referidos autores apontam também para uma maior probabilidade de desenvolver uma compulsão e dependência ao mundo virtual e que o uso excessivo do computador pode também aumentar sintomas de transtornos de ansiedade, distúrbios de comportamentos, condutas antissociais, transtornos obsessivo compulsivos (TOC) e outros. Quanto aos riscos à saúde do corpo, causados por horas diante da tela do computador, os autores resumem: cefaleia de origem visual e problemas nos olhos, lesões do esforço repetitivo (LER), transtornos do sono com alterações significativas do humor devido à redução do sono e descanso, que também pode levar a dificuldade de atenção, concentração ou o déficit de atenção induzido por multitarefas tecnológicas, riscos auditivos pelo uso contínuo de *iPods* de alta potência ou fones de ouvido e transtornos posturais.

As tecnologias estão cada dia mais presentes na rotina das famílias, o que possibilitou que os *smatphones*, *tablets*, televisão e computadores fossem oferecidos como formas de interagir e se divertir, tanto dos adultos quanto das crianças de diferentes faixas etárias. Esses dispositivos eletrônicos vêm ganhando espaço e maior interesse entre os pequenos sendo seus novos brinquedos, ocasionando uma mudança nas formas de brincar e conseqüentemente de se relacionar.

A escolha do tema surgiu a partir de uma análise do meu cotidiano familiar, tendo sido observado um envolvimento precoce e excessivo de crianças com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), onde as mesmas passavam horas entretidas na frente das telas e ficavam irritadas quando era retirado o aparelho das suas mãos pelos seus responsáveis, sem contar que momentos de confraternização, que poderiam ser consagrados em família para conversa, brincadeiras e trocas afetivas, eram substituídos pela companhia e distração das telas pelos pequenos. Estas observações foram fatores determinantes e motivacionais para o presente estudo. A partir dessas situações, surgiu o interesse de entender como se dá esse envolvimento das

tecnologias pelas crianças e como isso pode afetar ou não seu desenvolvimento como sujeito. Além disso, esse é um assunto da atualidade e que faz parte do cotidiano de muitos lares, sendo de extrema importância para a sociedade e pode contribuir para que pais ou responsáveis de crianças possam entender se o uso da tecnologia da informação e comunicação (TIC) interfere no desenvolvimento da criança, além de servir como conscientização para o acompanhamento com os seus filhos, visando o bem estar no presente e evitando prejuízo no futuro.

O presente trabalho visou compreender como o uso da tecnologia pode afetar o desenvolvimento infantil e o brincar, além de analisar como a ação de brincar fora das telas é importante para o desenvolvimento integral da criança e como o papel dos pais e responsáveis é fundamental na educação de crianças nesse cenário tomado pela tecnologia.

2. METODOLOGIA

O trabalho de conclusão de curso baseou-se na pesquisa qualitativa. O método qualitativo de pesquisa é aqui entendido como aquele que se ocupa do nível subjetivo e relacional da realidade social e é tratado por meio da história, do universo, dos significados, dos motivos, das crenças, dos valores e das atitudes dos atores sociais (MINAYO, 2013).

O percurso analítico e sistemático [...] tem o sentido de tornar possível a objetivação de um tipo de conhecimento que tem como matéria prima opiniões, crenças, valores, representações, relações e ações humanas e sociais sob a perspectiva dos atores em intersubjetividade. Desta forma, a análise qualitativa de um objeto de investigação concretiza a possibilidade de construção de conhecimento e possui todos os requisitos e instrumentos para ser considerada e valorizada como um construto científico. (MINAYO, 2012, p.626).

Foi utilizada como estratégia de pesquisa a revisão da literatura por meio da busca nas bases de dados Google Acadêmico, *SCIELO*, Biblioteca Virtual de Saúde (BVS) e LILACS.

Utilizou-se do referencial teórico da do sociointeracionismo, na abordagem sociointeracionista de Vygotsky, que é um tipo de abordagem que compreende a aprendizagem como a plena interação do homem com o outro, e inclusive a mediação como interação entre o homem e o mundo, um sempre agindo sobre o outro e dessa forma, transformando-o (BANDEIRA; CORREIA, 2020) e da psicanálise, a partir de autores e pensadores como *Donald Winnicott*, *Philippe Ariés*, *Byung Chul Han* e *Lev Vygotsky*. Os descritores para busca foram: Brincar, Desenvolvimento infantil, Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC), Psicologia e Psicanálise.

3. INFÂNCIA E DESENVOLVIMENTO

A infância pode ser compreendida como uma construção histórica. O conceito de infância sofreu alterações significativas ao longo da história. Até por volta do século VII, a arte medieval desconhecia a infância ou não a representava (*ARIÈS*, 1981), apresentava-se com uma possibilidade de a infância ser caracterizada como neutra e não fazer parte de uma etapa histórica do adulto. Segundo *Kramer* (2007), as visões sobre a infância são construídas social e historicamente. A inserção concreta das crianças e seus papéis variam com as formas de organização da sociedade. Para a sociedade medieval, o importante era a criança crescer rapidamente para poder participar do trabalho e de outras atividades do mundo adulto. Todas as crianças a partir dos sete anos de idade, independentemente de sua condição social, eram colocadas em outras famílias que não eram a sua de origem para aprenderem os serviços domésticos. Assim, a ideia de infância não existiu sempre e da mesma maneira.

Na Idade Média não havia distinção de criança e adulto e até o fim do século XVIII não eram caracterizados por sua expressão particular, frágeis e indefesas, mas sim como humanos de tamanho reduzido:

Contudo, um sentimento superficial da criança – a que chamei de “paparicação” – era reservado à criancinha em seus primeiros anos de vida, enquanto ela ainda era uma coisinha engraçadinha. As pessoas se divertiam com a criança pequena como um animalzinho, um macaquinho impudico. Se ela morresse então, como muitas vezes acontecia, alguns podiam ficar desolados, mas a regra geral era não fazer muito caso, pois outra criança logo a substituiria. A criança não chegava a sair de uma espécie de anonimato (*ARIÈS*, 1981, p.10).

Atualmente afirma-se, segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil que “as crianças possuem uma natureza singular, que as caracterizam como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio” (BRASIL, 1998 p. 22). Sendo assim, durante o processo de construção do conhecimento, “as crianças se utilizam das mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem ideias e hipóteses originais sobre aquilo que procuram desvendar”. Este conhecimento constituído pelas crianças “(...) é fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação” (IDEM, 1998 p. 22).

O Desenvolvimento Infantil é parte fundamental do desenvolvimento do ser humano como sujeito, visto que nos primeiros anos, é moldada a “arquitetura cerebral”, a partir da interação entre herança genética e influências do meio em que a criança vive. “Sabe-se que a estrutura e o desenvolvimento atravessam a vida da criança, que se constitui sujeito e se constrói em um corpo que se desenvolve, amadurece e cresce”. (MAGALHÃES, 2006, p.1).

O entendimento dos pais ou responsáveis da criança sobre as características e necessidades próprias da infância, decorrentes do processo de desenvolvimento, favorece o desenvolvimento integral, pois os cuidados diários são elementos chave na promoção do Desenvolvimento Infantil.

A partir de estudos de neurodesenvolvimento infantil, acredita-se que estímulos externos realizados pelos pais, cuidadores e profissionais preparados podem gerar mortificações nas conexões entre os neurônios, influenciando inúmeras áreas do desenvolvimento cerebral da criança. Diferente das outras espécies, o bebê humano fica exposto às suas necessidades sem recursos biológicos suficientes para definir nem com que, nem como satisfazê-las. Quando se trata de um mal-estar oriundo de estímulos externos, uma ação basta e é eficaz para evitar seus efeitos. Porém, quando se trata de estímulos internos, a criança não tem escapatória, e somente poderá operar uma tentativa de resolução por meio do outro ser humano tutelar. A partir daí mostra-se a importância dos responsáveis nesse processo de favorecer o contato com o mundo para a criança.

3.1 IMPACTOS DO USO DAS TECNOLOGIAS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Os efeitos da utilização das novas tecnologias podem ser tanto positivos quanto negativos. É importante destacar que não são os aparelhos eletrônicos (*smartphones, tablets, vídeos games e televisão*) muito menos suas funções que são favoráveis ou não para a fase infantil, mas sim o uso que se faz destas tecnologias e principalmente a função crucial dos responsáveis da criança de orientar e supervisionar o uso. A utilização das tecnologias é positiva quando é incentivado desde cedo da maneira correta, podendo assim auxiliar no desenvolvimento do pensamento cognitivo e

estratégico da criança. Entretanto, cabe ressaltar que os efeitos negativos se referem ao uso dos eletrônicos de maneira excessiva, ou seja, quando a criança passa a maior parte do tempo em interação com as tecnologias ao invés da interação com as pessoas e com o mundo, onde o contato diário acaba sendo, portanto, majoritariamente virtual do que o real. Além disso, o uso das TICs caracteriza um tempo onde as relações podem ser substituídas por objetos, um tempo de acúmulos, de uma sociedade do cansaço (HAN, 2015)

A sociedade disciplinar apontada por Foucault, feita de hospitais, asilos, presídios, quartéis e fábricas, não é mais a sociedade de hoje. Em seu lugar, vemos uma outra sociedade, a saber, uma sociedade de academias de fitness, prédios de escritórios, bancos, aeroportos, shopping centers e laboratórios de genética. A sociedade do século XXI não é mais a sociedade disciplinar, mas uma sociedade de desempenho. Também seus habitantes não se chamam mais “sujeitos da obediência”, mas sujeitos de desempenho e produção. São empresários de si mesmos. Nesse sentido, aqueles muros das instituições disciplinares, que delimitam os espaços entre o normal e o anormal, se tornaram arcaicos. A analítica do poder de Foucault não pode descrever as modificações psíquicas e topológicas que se realizaram com a mudança da sociedade disciplinar para a sociedade do desempenho. (HAN, 2015)

Han (2015) cita Nietzsche quanto à necessidade de se retomar a *vita contemplativa*, que pressupõe uma pedagogia específica do ver e que no *Crepúsculo dos ídolos*, Nietzsche formulou tarefas para as quais são necessários educadores, como aprender a ler, aprender a pensar, aprender a falar e a escrever. Porém, para Nietzsche, aprender a ver significa “habituar o olho ao descanso” e que aprender-a-ver seria a “primeira pré-escolarização para o caráter do espírito” (Geistigkeit). Temos de aprender a “não reagir imediatamente a um estímulo, mas tomar o controle dos instintos inibitórios, limitativos”. A falta de cultura se daria por via da “incapacidade de oferecer resistência a um estímulo” (HAN, 2015, p.28).

(...)A dialética do ser-ativo (...) consiste no fato de que a agudização hiperativa da atividade faz com que essa se converta numa hiperpassividade, na qual se dá anuência irresistivelmente a todo e qualquer impulso e estímulo. Em vez de liberdade, ela acaba gerando novas coerções. É uma ilusão acreditar que quanto mais ativos nos tornamos tanto mais livres seríamos” (HAN, 2015, p.28).

O nascimento de cada criança representa um grande desafio para todos aqueles que se responsabilizam pelo seu cuidado e pela sua educação. Simultaneamente, representa a renovação das esperanças de homens e mulheres, pois nasce com ela uma nova oportunidade de alcançar a plena humanização do sujeito, com a consolidação de capacidades práticas, intelectuais e artísticas (ZAPORÓSHETZ, 1987) e de afetos constituídos na sua integração à vida social, os quais se expressam na sua forma singular de ser, de sentir e de agir. Quando são oferecidos os estímulos visuais de forma excessiva, pode-se fazer com que a criança não enxergue o mundo fora das telas, pois as tecnologias preenchem o lugar de algo faltante, de um espaço vazio, mas que está ali, para ser preenchido. Parece haver uma busca incessante sendo expressa pelo olhar excessivo diante das telas, numa tentativa tentada de transcender a tela.

Quando olho, sou visto; logo, existo. Posso agora me permitir olhar e ver. Olho agora criativamente e sofro a minha apercepção e também percebo. Na verdade, protejo-me de não ver o que ali não está para ser visto, a menos que esteja cansado. (WINNICOT, 1971-1975, p.157)

A criança só fica enclausurada nos eletrônicos se um adulto não mostra que existe uma outra opção, outra forma de brincar, de se relacionar, de ser e de fazer. “Dessa forma, há uma imensa probabilidade de que os decantados aspectos aditivos do uso dos *smartphones* pelas novas gerações seja muito mais efeito do que causa de alienação e atrofia de habilidades conviviais” (MENDES, 2015 p.142).

3.2 UM NOVO BRINCAR

A tecnologia se tornou parte da rotina dos seres humanos. Anos atrás era inacreditável imaginar que com um pequeno aparelho em mãos conseguiríamos acessar praticamente qualquer conteúdo que quiséssemos de qualquer lugar do mundo. Hoje é muito prático você conversar com uma pessoa que mora em outro país ou pesquisar sobre diversos conteúdos; tudo isso graças às facilidades e praticidades que a tecnologia proporciona.

As TIC's (Tecnologia da Informação e Comunicação) são caracterizadas como um conjunto de recursos tecnológicos, utilizados de forma integrada, tornando-se uma ferramenta presente e indispensável no dia a dia da sociedade, sendo utilizadas das mais diversas formas na indústria (no processo de automação), no comércio (no gerenciamento, nas diversas formas de publicidade), no setor de investimentos (informação simultânea, comunicação imediata), na saúde (movimentações e documentação), na educação (no processo de ensino aprendizagem, na Educação a Distância) etc, e principalmente nas casas da maioria das famílias, desde trabalho (*Home Office*) até o entretenimento. E esse envolvimento começa pelos pais até chegar a seus filhos. As mudanças comportamentais decorrentes do avanço tecnológico têm acentuado os fatores de risco no desenvolvimento infantil, já que crianças estão entrando em contato com as telas precocemente.

Muitos pais apresentam a tecnologia pra criança, com pouquíssimos meses de vida como forma de distraí-la para fazer seus afazeres de casa, do trabalho e até pra descansar. Isso se dá porque a criança fica horas entretida com as luzes, cores e sons das telas de televisão, *tablets*, *smarthofones* e isso de certa forma pode acabar fazendo com que a criança dependa daquilo para ficar quieta.

A Academia Americana de Pediatria (AAP) lançou, no mês de outubro de 2016, uma matéria com novas recomendações de políticas e recursos para ajudar as famílias a manterem uma “dieta saudável” para os meios de comunicação. Anteriormente, a recomendação era que antes dos dois anos as crianças não deveriam fazer uso das tecnologias, após essa idade o tempo máximo era de duas horas por dia. Atualmente, o “tempo de tela”, ou seja, o período que a

criança fica exposta aos eletrônicos para entretenimento, foi ajustado de acordo com a faixa etária. Por isso, a orientação é que tais equipamentos sejam utilizados apenas dentro dos limites recomendados. Porém, mesmo com essa limitação, o ideal é que o uso seja supervisionado pelos pais ou responsáveis.

Então pode se dizer que a tecnologia é totalmente um vilão para as crianças e para seu desenvolvimento? Não! As TIC's oferecem inúmeros benefícios para as crianças e um acesso bem controlado pode repercutir de forma positiva na educação e no desenvolvimento da criança. Mas interessa pensar como as TICs podem estar relacionadas a uma sociedade do desempenho, que se promoveria, com o estímulo precoce ao olhar.

A infância na sociedade atual consiste em uma nova geração, nascida e criada com as novas tecnologias e essas, ao serem oferecidas às crianças, assumem um lugar de brinquedos. Esses pequenos já nascem com essas tecnologias inseridas nas suas rotinas e as atividades sem esses objetos eletrônicos tem sido bem menos interessante, onde muitas vezes a troca de afetividade, a conversa, as brincadeiras sem o uso de telas vão sendo trocados pelo uso desse dispositivo. O problema não está no uso da tecnologia, mas sim na supervisão dos pais e principalmente no tempo de tela que os mesmos disponibilizam para as crianças.

4. A ARTE DA BRINCADEIRA E DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A brincadeira revela-se como um instrumento de extrema relevância para o desenvolvimento da criança, pois facilita o aprendizado e ativa a criatividade, ou seja, contribui diretamente para a construção do conhecimento. Ao consultar um dicionário, deparamo-nos com diversos significados para a palavra brincar, e todos eles nos passam a ideia de diversão, distração, agitação, faz de conta.

Os estudos do psicólogo *Lev Vygotsky* contribuíram muito para a construção de conhecimentos acerca do desenvolvimento infantil e para as noções de brinquedo nesse desenvolvimento.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (*YGOTSKY*, 1998, p. 130)

Brincar é importante em todas as fases da vida, mas na infância ele é ainda mais essencial, pois não é apenas um entretenimento, mas também, aprendizagem. É a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz a relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros. (*WINNICOTT*, 1971, p.63).

Como ressalta Machado (2003, p.37):

“Brincar é também um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos. Para aprender precisamos adquirir certo distanciamento de nós mesmos, e é isso o que a criança pratica desde as primeiras brincadeiras transicionais, distanciando-se da mãe. Através do filtro do distanciamento podem surgir novas maneiras de pensar e de aprender sobre o mundo. Ao brincar, a criança pensa, reflete e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender; isso pode não ter a ver com o que o pai, o professor ou o fabricante de brinquedos propõem que ela aprenda”.

O brincar envolve múltiplas aprendizagens. Vygotsky afirma que na brincadeira “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade” (2007, p.122). Isso porque a brincadeira, na sua visão, cria uma zona de desenvolvimento proximal, permitindo que as ações da criança ultrapassem o desenvolvimento já alcançado (desenvolvimento real), impulsionando-a a conquistar novas possibilidades de compreensão e de ação sobre o mundo.

4.1 AS TRANSFORMAÇÕES DO BRINCAR

O ato de brincar é tão antigo quanto a própria humanidade. O conceito de brincar está internamente relacionado com a diversão, a exploração, a imaginação, a aprendizagem e a criatividade. Nos relatos sobre a brincadeira infantil Vygotsky (1991) afirma que esta é uma situação imaginária criada pela criança e onde ela pode, no mundo da fantasia, satisfazer desejos até então impossíveis para a sua realidade.

Assim, o brincar “é imaginação em ação” (FRIEDMANN, 1996). Ou seja, o brincar acaba sendo um comportamento agradável, praticado de forma repetida e sem razão aparente, que é semelhante, mas não idêntico, a outros comportamentos. Dado que os primeiros brinquedos eram provavelmente objetos naturais, as suas evidências são raras, mas especula-se que provavelmente eram paus e pedras, ossos, cordéis ou uma combinação entre estes objetos. E podem ter sido

usados para imitar atividades de adultos, que usavam armas para caçar – e usados como uma espécie de treino para auxiliar na autopreservação necessária para sobreviver à idade adulta.

As bonecas estão entre os brinquedos mais antigos e culturalmente universais. Estas imitações em miniatura de humanos são símbolos poderosos e têm sido usados desde a aurora dos tempos em tudo, quer seja para fins artísticos ou religiosos, ou usados como talismãs e para a chamada magia negra. Já foram escavadas “bonecas de pás” esculpidas em madeira de túmulos egípcios que datam de cerca de 2000 a.C.. Em 2017, foi desenterrada uma boneca esculpida em pedra-sabão, com sobrancelhas e maçãs do rosto, no túmulo de uma criança na Sibéria que datava da Idade do Bronze, há cerca de 4500 anos. De acordo com Benjamin:

“Todavia, tais brinquedos não foram em seus primórdios invenções de fabricantes especializados; eles nasceram sobretudo nas oficinas de entalhadores em madeira, fundidores de estanho etc. Antes do século XIX a produção de brinquedos não era função de uma única indústria. O estilo e a beleza das peças mais antigas explicam-se pela circunstância de que o brinquedo representava antigamente um produto secundário das diversas indústrias manufatureiras, as quais, restringidas pelos estatutos corporativos, só podiam fabricar aquilo que competia a seu ramo”. (Benjamin, 1984, p.67)

Vygotsky (1998, p. 137) afirma: “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”. Essas relações irão permear toda a atividade lúdica da criança. Será também importante indicador do desenvolvimento da mesma, influenciando sua forma de encarar o mundo e suas ações futuras.

Com o início do Renascimento, as brincadeiras que antes englobavam adultos e crianças, paulatinamente, foram se transformando numa especialidade das crianças. O brinquedo então passou a se tornar um mediador entre a criança e o mundo. A criança passa a ter um espaço para brincar junto ao brinquedo que torna possível sua inserção no mundo lúdico (Kishimoto, 1993).

Alguns brinquedos e brincadeiras surgiram devido a acontecimentos da época. A pipa, por exemplo, era utilizada pelos adultos para fins de prática de estratégia militar. Segundo D’Allemagne (apud Kishimoto, 1993, p.18): “(...) conta a tradição chinesa que o uso da pipa, em

estratégia militar, provém da época do imperador Wou-ti, da dinastia dos Liang, quando ela servia para comunicar aos aliados a posição e o pedido de ajuda”. Hoje, a pipa é utilizada como um brinquedo e é muito comercializada.

Atualmente, os brinquedos eletrônicos se fazem mais atraentes. Exemplo disso pode ser comparado às crianças de gerações passadas que não estavam expostas a tantas mudanças que levam as crianças de hoje a uma espécie de insaciedade e insatisfação permanentes, pois fica cada vez mais difícil acompanhar o ritmo do brinquedo ou do jogo que está na moda, tal sua agilidade, versatilidade e fugacidade (Ketzler, 2003).

Prensky (2001) chama de “nativos digitais” os “falantes nativos” da linguagem digital da *internet*, videogames, computadores e telefones celulares. É uma geração que está crescendo com essas novas tecnologias, oferecidos cada vez mais cedo, para bebês e crianças e que ocupam cada vez mais espaço em suas vidas. Segundo o autor, são partes integrais de suas vidas, já que passam a maior parte do tempo “cercados e usando computadores, videogames, tocadores de música digitais, câmeras de vídeo, telefones celulares, e todos os outros brinquedos e ferramentas da era digital”. Sendo assim, ser criança na contemporaneidade remete a um novo brincar – um brincar mediado pelos objetos tecnológicos. “Se no brincar espera-se, entre outras coisas, um fazer da criança sobre o objeto, a tecnologia veio se inserindo nesse espaço do fazer e viabilizou objetos que fazem” (MARTINS, 2016, p.24).

4.2 INFLUÊNCIA DA *MÍDIA* NA PROMOÇÃO DO CONSUMO INFANTIL

A exposição por parte da *mídia* de brinquedos e objetos eletrônicos destinados ao público infantil pode despertar a vontade de consumo nas crianças, isso está relacionado às propagandas de alimentos, roupas, brinquedos, produzidos de forma lúdica com elementos do universo infantil e palavras imperativas como: compre, use, tenha. Os pequenos são facialmente alvos de publicidade, pois conseguem ser um público de fácil persuasão. Supervisionar o conteúdo que os pequenos acessam pode ser o melhor caminho para um uso consciente da tecnologia. A televisão

e a internet são principais ferramentas da tecnologia que atizam as crianças a desejarem os brinquedos, através da influência de propagandas e publicidades que fazem com que a criança adquira desejo nos objetos podendo inclusive gerar um consumo exacerbado do mesmo.

“Encontramos na televisão outras vias que operam a artificialização da existência, inclusive nas programações dirigidas às crianças, onde a publicidade desfila suas cenas nos intervalos apresentando uma série interminável de brinquedos e objetos de consumo “a serem desejados pelas crianças”, prometendo-lhes o acesso a um gozo sem fim (...) A fragilização da narrativa revela-se nas novas configurações do brincar, marcadas pela exigência da novidade incessante e pelas constantes rupturas que se operam em função dos imperativos do consumo”
(MEIRA, 2003, p.76).

É fato como afirma Brougère (2001), que a televisão, com suas imagens e ficções, influenciou a vida e a cultura lúdica das crianças, as referências que elas dispõem. “A televisão não se opõe à brincadeira, mas alimenta-a, influencia-a, estrutura-a na medida em que a brincadeira não nasceu do nada, mas sim daquilo com que a criança é confrontada. Reciprocamente, a brincadeira permite à criança apropriar-se de certos conteúdos da televisão” (2001, p.56-57).

Para Pereira e Santos (2008), a televisão não só transformou a cultura, a política e o cotidiano das pessoas como também criaram novos hábitos e comportamentos, propondo identidades e linguagens, acelerando o ritmo entre produção e consumo, sendo uma das principais difusoras de informações. É a mídia que se tem maior acesso sendo possível até afirmar sua participação nos processos de socialização e subjetivação infantis.

Cabe ressaltar também que a permissão e/ou a exposição de crianças a conteúdos inadequados para a faixa-etária, seja de cunho violento, sexual ou de qualquer outro tipo, acaba por contribuir com o processo de banalização dos mesmos, e ainda, “pessoas que vêem televisão por muito tempo estão propensas a crer que esta demonstra o mundo real ou então que o mundo real deve conformar-se com as regras exibidas na tela”, além disso, “o mundo virtual abrevia parte da criatividade das crianças, pois ilustra e faz todos os efeitos que a mente deveria fazer” (CORREA, 2016).

Diante disso, pais e responsáveis desempenham um papel fundamental quando o assunto é consumismo infantil, para que esse acesso a conteúdo de consumo e também conteúdos inapropriados para a idade não acarrete o futuro das crianças e não esquecendo que é de suma importância, inclusive, avaliarem seus próprios comportamentos, tendo em vista que as crianças costumam seguir modelos estabelecidos pelos adultos com os quais convivem. Afinal, “o que vê o bebê quando olha para o rosto da mãe? Sugiro que, normalmente, o que o bebê vê é ele mesmo” (WINNICOTT, 1971/1975, p.154). O olhar da mãe pode, aqui, ser entendido como um espelho; o reflexo que comprova a existência – ou melhor, o processo de constituição – de um “eu”. No entanto, esse problema não se restringe ao âmbito familiar. É necessário, portanto, ampliar as discussões sobre o tema, envolvendo, também a escola, o poder público e a sociedade em geral.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho pretendeu compreender se o uso da tecnologia afeta o desenvolvimento infantil e o brincar. Os objetos eletrônicos nas mãos das crianças tornaram-se seus novos brinquedos. Conclui-se que o impacto das novas tecnologias resultou em mudanças no brincar da criança e nas relações humanas. Dessa forma, este trabalho analisou de forma crítica o tema do brincar na contemporaneidade, em que a tecnologia está cada vez mais inserida na rotina da sociedade (tendo tendência só aumentar) e como os efeitos desse envolvimento precoce se dá no desenvolvimento infantil.

Por meio do estudo, pôde-se compreender que as tecnologias da informação e comunicação são os novos brinquedos para as crianças na Era Tecnológica, ou seja, na atual realidade onde as tecnologias fazem presente no cotidiano da sociedade. O estudo mostra que o uso das TIC é prejudicial para a criança na medida em que o envolvimento não é produtivo para o seu desenvolvimento, ou seja, um uso não proveitoso a ponto de ser excessivo e não supervisionado e principalmente um uso que acaba tomando o lugar do brincar fora das telas.

Por meio dos dados da pesquisa, pode-se concluir que o brincar é fundamental para o desenvolvimento infantil, pois é no brincar que a criança é livre para fantasiar e soltar a imaginação. Diante das análises feitas nesse projeto, compreende-se que o brincar estimula a criatividade, evoca atenção, concentração e comunicação, contribuindo assim para a sua relação com o outro e com o mundo.

Foi visto que o ambiente e a família têm fundamental importância para o desenvolvimento infantil. Além disso, o ambiente deve possibilitar que os pequenos adquiram confiança na realidade externa. O brincar e as relações humanas são partes integrantes do desenvolvimento infantil, sendo impossível compreender a sua constituição sem entender o significado além da infância.

O estudo também buscou pensar o compromisso dos pais e responsáveis em supervisionar e orientar os pequenos ao uso da tecnologia e ao incentivo de brincar fora do uso das telas, visto que possuem um papel chave na vida de seus filhos em mostrar o mundo. Educar crianças nesse cenário tomado pela tecnologia é um grande desafio e por meio do estudo pôde-se compreender que os adultos responsáveis de crianças são os principais exemplos e espelho para os pequenos e são peças chave na apresentação das particularidades da vida e do mundo.

Esse estudo não teve a pretensão de justificar se os pais não oferecem outras opções de brincadeiras e se oferecem os objetos eletrônicos para distrair os filhos ou julgá-los por utilizarem esses objetos na presença dos filhos. Com o presente trabalho pudemos entender que as tecnologias podem trazer vantagens e desvantagens e o que vai determinar um uso positivo e consciente das tecnologias são as frequências utilizadas, a finalidade e a intensidade desse uso e que se faz necessário pensarmos a respeito do uso em excesso das tecnologias.

Durante o estudo, foi utilizado o referencial teórico do sociointeracionismo, da filosofia, da psicologia e da psicanálise, a partir de autores e pensadores como *Donald Winnicott, Philippe Ariès, Byung Chul Han e Lev Vygotsky*.

Por fim, reforço a importância do tema principalmente na atual realidade, onde se banaliza o uso precoce da tecnologia.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAPISTA, Angela e JERSALINKI, Julieta. Intoxicações eletrônicas: o sujeito na era das relações virtuais. Ágalma, Salvador – BA 1ª edição outubro de 2017. Disponível em: <http://www.agalma.com.br/wp-content/uploads/2017/10/intoxicacoes-eletronicas-iniciais-confirmar-se-%C3%A9-as-primeiras-paginas.pdf> Acesso em: 03/06/2021

BRASIL, MEC. SEF. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CEZIMBRA dos Santos, Caroline e FISCHER Barros, Jane. Efeitos do uso das novas tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento emocional infantil: uma compreensão psicanalítica 2017 Psicologia.pt ISSN 1646-6977 Documento publicado em 11.02.2018 Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0435.pdf> Acesso em: 29/04/2021

DE MASI, D. Como praticar ócio criativo nos dias de hoje. Entrevista. Disponível em: <https://vocesa.abril.com.br/carreira/como-praticar-ocio-criativo-nos-dias-de-hoje-segundo-domenico-de-masi/> Acesso em: 15/03/2022.

FERREIRA, A. A. LEAL e ARAUJO, S. de FREITAS. Da invenção da infância à psicologia do desenvolvimento. Psicologia em Pesquisa. Volume 3/ 2, 2009. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psipesq/v3n2/v3n2a02.pdf> Acesso em: 02/06/2021

GOMES, Isabel Cristina e SAKAMOTO, Ricardo Hissashi. Uma tentativa de correlacionar a psicanálise e a teoria de desenvolvimento de Piaget, como um recurso da clínica. – PSIC - Revista de Psicologia da Vetor Editora, Vol. 3, nº.2, 2002, pp. 78-81. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psic/v3n2/v3n2a09.pdf> Acesso em: 03/06/2021

GUARESCHI, N. Infância, adolescência e a família: práticas PSI, sociedade contemporânea e produção de subjetividade. In JACÓ-VILELA, AM., and SATO, L., orgs. Diálogos em psicologia social [online]. Rio de Janeiro: Centro Edelstein de Pesquisas Sociais, 2012. p. 254-268. ISBN: 978- 85-7982-060-1. Disponível em: XXXXX Acesso em: 02/06/2021
HAN, Byung-Chul. Sociedade do cansaço. Petrópolis, RJ : Vozes, 2015.

INGRAN, simon. Uma Breve História Sobre Brinquedos. National Geographic Publicado em 7/12/2020, 18:16 Disponível em: <https://www.natgeo.pt/familia/2020/12/uma-breve-historia-sobre-brinquedos/amp> Acesso em: 15/02/2022

JOBIM e Souza, Solange. Infância e Linguagem: Bakhtin, Vigotsky e Benjamin. 2008 Papirus Editora, 11ª Edição. Disponível em: <https://filosoficabiblioteca.files.wordpress.com/2018/12/SOUZA-Solange-Jobim-Infancia-e-Linguagem.pdf> Acesso em: 02/06/2021

MACIEL, Maria Regina, MARTINS, Karla P H, PASCUAL, Jesus Garcia, NONATO, Osterne Maia. A infância em Piaget e o infantil em Freud: temporalidades e moralidades em questão. Psicologia Escolar e Educacional, SP. Volume 20, Número 2, Maio/Agosto de 2016: 329-337 Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/r7JCHxxvLwQdLv9Lkx4tFTg/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 02/06/2021

PAPALIA, Diane E. OLDS, Sally Wendkos e FELDMAN, Ruth Duskin. Desenvolvimento humano. Artmed Editora s.a. 8ª edição 2016 ISBN 0-07-232139-3. Disponível em: <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbxw21jb3ZscHJ1ZGVudGUyMDE1fGd4OjMyN2E4MjU5ZWY4ZDUxNTc> Acesso em: 05/06/2021

PEREIRA, Caciana L. Piaget, Vygotsky e Wallon: contribuições para os estudos da linguagem. Psicologia em Estudo, Maringá, v. 17, n. 2, p. 277-286, abr./jun. 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pe/a/cCJFjNvskmJZPc5Mrz8Xvch/?lang=pt&format=pdf> Acesso em: 03/06/2021

RODRIGUES, Luzia. A criança e o brincar. universidade federal rural do rio de janeiro – ufrj decanato de pesquisa e pós-graduação – DPPG 2009 – Disponível em: http://www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafioscotidianos/arquivos/integra/integra_RODRIGUES.pdf Acesso em: 01/03/2022

ROLIM, Amanda Machado, GUERRA, Siena Salles e TASSIGNY, Monica Mota. Uma leitura de vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. rev. humanidades, fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008 Disponível em: http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar+_vygotsky.pdf Acesso em: 02/06/2021

SILVA, Jéssica e SANTOS, Ana BELA. A presença das tecnologias no desenvolvimento das crianças 2018 Psicologia.pt ISSN 1646-6977 Documento publicado em 10.12.2018 Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0458.pdf> Acesso em: 02/06/2021

SOARES, Maria Vilani. Aquisição da linguagem segundo a Psicologia Interacionista: três abordagens. Trabalho final da Disciplina Tópicos em Aquisição da Linguagem II UFC.
Disponível: <https://www.scielo.br/j/pe/a/cCJFjNvskmjZPc5Mrz8Xvch/?format=pdf&lang=pt>
Acesso em: 06/06/2021

SOMMER, m. R. R. G.; PINHO, m. J. Tecnologias da informação e comunicação e o paradigma educacional emergente: em favor de uma formação transdisciplinar. Revista observatório , v. 3, n. 5, p. 301-320, 1 ago. 2017. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/267892314.pdf>
Acesso em: 03/06/2021

STERN, Daniel N. Diário de um bebê: o que seu filho vê, sente e vivencia. Porto Alegre 1991.
Disponível em:
https://drive.google.com/file/d/1kDJciCnSZxrkf_im1OMFOsa_bct1VmV/view?ts=60feda9a
Acesso em: 05/06/2021