

Pró-Reitoria de Graduação
Curso de Educação Física
Projeto de Pesquisa – TCC II

A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NAS BRINCADEIRAS INFANTIS

Autora: Ana Cristina Silva de Aguiar

UNIVERSIDADE CATÓLICA DE BRASÍLIA

ANA CRISTINA SILVA DE AGUIAR

A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NAS BRINCADEIRAS INFANTIS

Artigo apresentado ao curso de graduação em Educação Física da Universidade Católica de Brasília, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Waldir Assad



Artigo de autoria de Ana Cristina Silva de Aguiar, intitulado “A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NAS BRINCADEIRAS INFANTIS”, apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharelado em Educação Física da Universidade Católica de Brasília, em 15 de Junho de 2016, defendido e aprovado pela banca examinadora abaixo assinada:

Prof. Esp. Waldir Delgado Assad
Orientador– UCB

Prof. MsC. Nilza Maria do Valle Pires Martinovick
Avaliador– UCB

Brasília
2016

Este trabalho é dedicado a Deus pela oportunidade de concluir mais essa etapa da minha vida.

Na criança que brinca
Há um herói que dorme
E que as vezes se descobre
um estante.
CHATEAU(1987)

ANA CRISTINA SILVA DE AGUIAR

A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NAS BRINCADEIRAS INFANTIS

RESUMO

Objetiva-se neste estudo científico compreender os motivos das mudanças percebidas nas brincadeiras infantis nas últimas décadas, buscando identificar até que ponto a evolução tecnológica tem interferido. Já se analisou os aspectos referentes à função do brincar e do brinquedo, bem como aspectos referentes ao brincar e a evolução da tecnologia. A questão central do estudo é a seguinte: como analisar a influência da tecnologia nas brincadeiras infantis na contemporaneidade? A metodologia utilizada é a pesquisa bibliográfica, com abordagem qualitativa. Em relação aos fins, a pesquisa é do tipo exploratória.

Palavras-chave: Brincar, Brinquedo, Tecnologia.

TECHNOLOGY INFLUENCE ON CHILDREN'S PLAYS

ABSTRACT

Purpose is to achieve this scientific article to understand the reasons for the changes seen in children's play in recent decades in order to identify the extent to which technological change has interfered. We intend to analyze aspects related to the role of play and toy as well as aspects relating to play and the evolution of technology. The central question of the study is as follows: how to analyze the influence of technology in children's play nowadays? The methodology used is the literature with a qualitative approach. In relation to the purposes, the research is exploratory.

Keywords: Playing, Toy, Technology.

1. INTRODUÇÃO

Com o advento da globalização e as mudanças realizadas na relação homem-trabalho na contemporaneidade, tem-se assistido destacada revolução científico-tecnológica, que tem impactado fortemente as relações sociais e o cotidiano. Neste sentido, cite-se Castells (1999), para quem, nos dias atuais, o mundo vive em uma era informacional na qual praticamente toda a sociedade se encontra interligada, sendo as suas tarefas facilmente realizadas por meio de computadores.

Conforme o autor, a tecnologia pode ser vista como sendo “uma ferramenta que utiliza o conhecimento técnico e científico para criar serviços, produtos ou processos que melhorem a condição humana” (CASTELLS, 1999, p. 29). Para Corrêa (2002, p. 46), contudo, o valor da tecnologia “não está em si mesma, mas depende do uso que fazemos dela”.

Nas últimas décadas, experimentou-se grandes mudanças trazidas pela tecnologia em todas as áreas do convívio humano. Na educação, por exemplo, passou-se a poder estudar do conforto de casa pela modalidade de ensino à distância (EaD). Nas empresas, foi possível expandir os negócios por meio do *e-commerce*, que possibilitou atender clientes nos pontos mais distantes do país, o que seria impossível sem tal ferramenta. Do mesmo modo, a internet também encurtou distâncias, aproximando as pessoas, fazendo com que elas interajam por meio de correios eletrônicos ou, mais recentemente, através das redes sociais.

Acompanhando toda esta mudança, surgiram os computadores, netbooks, notebooks, smartphones, tablets, scanners... enfim, todo um aparato capaz de tornar efetiva a utilização destes recursos tecnológicos pelo homem.

O fato é que, com a popularização do uso da tecnologia, bem como com o avanço experimentado pela economia brasileira, as crianças passaram a almejar novos tipos de presentes, levando os pais, para compensarem a ausência em virtude de trabalho e estudo, a cederem aos apelos dos filhos (BONA, 2010).

Foi a partir de então que os brinquedos e brincadeiras preferidos passaram da bola, da amarelinha e das bonecas para os brinquedos interativos e jogos eletrônicos, que fascinam as crianças com sua “sequência frenética de imagens, a sensação de desafio e ‘perigo’, os movimentos rápidos e coordenados, concentração total e gratificação instantânea” (MOREIRA, 2003, apud CHAVES, 2014, p. 10).

1.OBJETIVO GERAL

Analisar a influência da tecnologia nas brincadeiras infantis na contemporaneidade?

2. OBJETIVO ESPECIFICO

Compreender os motivos das mudanças percebidas nas brincadeiras infantis nas últimas décadas, buscando identificar até que ponto a evolução tecnológica tem interferido nesta mudança e analisar os aspectos referentes à função do brincar e do brinquedo, bem como aspectos referentes ao brincar e a evolução da tecnologia.

3. METODOLOGIA

Em relação aos procedimentos metodológicos, tem-se que o tipo de pesquisa utilizado neste trabalho monográfico é a bibliográfica, com abordagem qualitativa do problema.

Conforme Vergara (2013), a pesquisa bibliográfica é o tipo de pesquisa produzida “com base em material publicado em livros, revistas, jornais, redes eletrônicas, isto é, material acessível ao público em geral” (VERGARA, 2013, p. 48). Segundo Gil (2010), a sua principal vantagem é que ela permite ao investigador cobrir uma extensão maior de fenômenos do que ele poderia pesquisar diretamente.

Na pesquisa qualitativa, considera-se a existência de uma relação dinâmica entre o sujeito e o mundo real, que não pode ser expresso em número. “O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. O

processo e seu significado são os focos principais de abordagem” (SILVA; MENEZES, 2000, p. 20).

Quanto aos fins, a pesquisa é do tipo exploratória, tendo em vista que o que se busca é a compreensão do problema de pesquisa (VERGARA, 2013).

3.1 MÉTODO

Como fontes, foram considerados livros, artigos científicos, teses e dissertações disponibilizadas em meio impresso e digital. Na internet, a busca foi feita em sites indexados informando as seguintes palavras-chave: Brincar, Brinquedo, Tecnologia.

Para melhor exposição dos resultados, o referencial teórico foi estruturado em tópicos, elaborados de acordo com os objetivos da pesquisa.

4. DISCUSSÃO

4.1 As funções do brincar e do brinquedo

Desde a concepção até a morte, o ser humano participa ativamente do processo ininterrupto e apaixonante: seu próprio desenvolvimento. Este processo, que abrange o crescimento do corpo, características neurológicas, sensações e percepções, encontra-se aliado à crescente capacidade do raciocínio, bem como à apreensão dos conceitos abstratos e à compreensão e segurança quanto aos aspectos afetivos e sociais (MONTROYA, 2006).

O desenvolvimento intelectual, de acordo com Piaget (1973), é o processo pelo qual as estruturas da inteligência se constroem progressivamente através da contínua interação entre o sujeito e o mundo externo.

Entende-se que a construção da estrutura da inteligência não pode ser explicada apenas pelo processo de aprendizagem, mas também como uma função da experiência. Elas se modificam mediante a aprendizagem, mas tais modificações implicam um funcionamento não aprendido. Assim, as estruturas evoluem ou se

desenvolvem a partir desse funcionamento, que não é, de forma alguma, insensível às aquisições exteriores, pois delas dependem para concretizar (MONTROYA, 2006).

A este respeito, faça-se menção a Feldman (2009), que sustenta que o meio exerce um importante papel no processo de construção das estruturas cognitivas, isto é, no desenvolvimento intelectual, sendo dado pelos resultados dos estudos comparativos em psicologia genética (FELDMAN, 2009).

Conforme Piaget (1973), é possível dividir o desenvolvimento intelectual em quatro grandes estágios: sensório-motor, pré-operatório, operatório concreto, e operações formais.

O **primeiro estágio**, sensório-motor, vai até o aparecimento da linguagem, ou seja, até aproximadamente os dois anos, tendo por característica básica a inteligência prática. Segundo Assis (apud ROCHA, 2003, p. 10), “o final do período sensório-motor é marcado pelo conhecimento prático que a criança tem de si mesma e do mundo que a rodeia”.

O **segundo estágio**, denominado pré-operatório ou da inteligência intuitiva ou representativa, tem início aos dois anos de idade e termina aproximadamente aos sete. Este estágio é caracterizado, fundamentalmente, pela interiorização dos esquemas de ação anteriormente construídos no estágio sensório-motor, assim compreendida a representação das ações manifestas da criança para conhecer o mundo. No pré-operatório, esses instrumentos se aperfeiçoam, transformando-se em manipulações internas da realidade. Progressivamente, a inteligência prática favorável à resolução de problemas através da ação vai sendo substituída pela inteligência representativa (FELDMAN, 2009).

O **terceiro, estágio** denominado operatório concreto, vai dos sete aos onze anos, apresentando como principal característica a reversibilidade de pensamento (PIAGET, 1973).

O **quarto, estágio** denominado das operações formais, se estende, aproximadamente, até os quatorze anos, caracterizando-se pela capacidade de levantar hipóteses e trabalhar com o pensamento mais abstrato (PIAGET, 1973).

De acordo com Piaget (1973), os fatores do desenvolvimento intelectual são a maturação, experiência do meio físico, a influência do meio social, e o equilíbrio que

coordena os outros três fatores. Dessa maneira, se quiser favorecer o desenvolvimento intelectual deve-se fazer coexistir no ambiente educacional condições que propiciem a maturação, as experiências com o meio físico e as interações entre o sujeito e o meio. A maturação e o meio abrindo possibilidades para que tais interações se atualizem. Todavia, as interações entre o sujeito e o meio são subordinadas ao processo de equilíbrio ou autorregulação que explica a construção das estruturas da inteligência.

Segundo Piaget (1973), para que haja um desenvolvimento harmonioso no aspecto cognitivo da criança faz-se necessário trabalhar os três ramos do conhecimento, que são: físico, lógico-matemático e social. Conforme o autor, o conhecimento tem origem nas ações do sujeito sobre o objeto. Para conhecer os objetos, o sujeito deve agir sobre eles e, portanto, transformá-los; deve deslocá-los, ligá-los, combiná-los, dissociá-los ou reuni-los novamente. É agindo sobre os objetos que o sujeito estrutura e adquire o conhecimento.

Conforme o autor, a cognição é a própria inteligência, e depende da troca do organismo com o meio. Se uma criança tem qualquer defeito na cognição, pode-se dizer que houve algum problema nessa troca, sendo preciso compensar a deficiência. Isso acontece quando a criança não representa adequadamente o que já viveu, quando se expressa mal, ou quando não sabe falar.

O desenvolvimento cognitivo ocorre de maneira ordenada para todas as crianças. Os ritmos do desenvolvimento é que variam entre as culturas e de criança para criança. A função do professor não é a de acelerar o desenvolvimento da criança ou apressar o ritmo do movimento de um estágio para outro, mas sim a de assegurar que tal evolução dentro de cada fase seja cuidadosamente integrado e completo, pois

(...) com relação ao conhecimento social, dê para a criança a resposta certa (dê *feedback* para as suas respostas) e reforce o conhecimento físico social; no conhecimento físico, encoraje a criança a encontrar diretamente a resposta, a partir da atividade sobre os objetos; no conhecimento lógico-matemático evite dizer a resposta certa (MATTOS, apudROCHA, 2003, p. 13).

O conhecimento social se refere aos conceitos, valores e tradições culturais, pois para Feldman (2009) sua aquisição depende da interação social, que possibilitará sua transmissão e a adaptação do sujeito que os assimila e acomoda a eles suas estruturas mentais, num processo de equilíbrio progressiva.

A criança só pode adquiri-lo a partir das informações fornecidas pelas pessoas visto que

O crescente domínio e uso da linguagem, assim como a capacidade de interação, possibilitam, todavia, que seu contato com o mundo se amplie sendo cada vez mais mediado por representações e por significados construídos culturalmente (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL - RCNEI, v.3, p. 157, MEC, 1998).

De maneira um pouco simples, pode-se afirmar que, enquanto o conhecimento lógico-matemático tem como fonte o sujeito, os conhecimentos físico e social têm por fontes os objetos e as pessoas, respectivamente (FELDMAN, 2009).

Esse conhecimento se caracteriza por ser arbitrário e por fundamentar-se no consenso social. Saber que a pessoa que cuida de nossos dentes chama-se dentista, que só se come com talheres e não com as mãos, são conhecimentos que dependem de um consenso. Por outro lado, a relação entre um objeto e seu meio é uma relação completamente arbitrária. “A escola não é simples prolongamento da vida familiar, mas um novo plano de vida: um plano de valores” (MÉDICE, apud ROCHA, 2003, p. 18).

Esta classificação dos três tipos de conhecimento tem função didática. Na prática não aparecem assim de forma distinta, estanque. Isto porque em todo ato inteligente do ser humano pode-se perceber as três formas do conhecimento. Por exemplo: ao afirmar que o limão é redondo e verde, a criança utiliza, ao mesmo tempo, o conhecimento físico (forma e cor), o social (uso correto do vocabulário - limão, redondo, verde), e o lógico-matemático (quando distingue o limão dentre outras frutas, formas e cores). São propostos como conteúdos para aquisição do conhecimento social a família, a escola, a comunidade, as profissões etc., que serão ensinados pela professora (BATISTA, 2008).

Existe um estreito paralelismo entre o desenvolvimento da afetividade e o das funções intelectuais. Assim sendo, as situações que estimulam a inteligência repercutem também na afetividade e, dessa forma, nas relações sociais. Deste modo, para acelerar o desenvolvimento intelectual da criança, a escola precisa oferecer-lhe um ambiente propício à atividade, às interações sociais, à autoconfiança e a uma valorização positiva de si. Na medida em que a criança é estimulada intelectualmente, não há insatisfações, desinteresses e frustrações. A criança interessada desafia sua

inteligência, trabalha feliz, e concentra sua atenção na tarefa que está realizando (FELDMAN, 2009).

Assim, o que se tem é que a saúde do intelecto é um fator que contribui para a saúde mental global, do mesmo modo que o atraso mental e a incapacidade para aprender podem conduzir à alienação e à perturbações emocionais (FELDMAN, 2009).

O brincar na infância desempenha função fundamental para o desenvolvimento da criança, pois é através deste ato que a mesma pode expressar os seus conflitos psíquicos.

Pode haver, no brincar, uma representação do momento ativo, representando tal comportamento, pois, para Brougère (1997) esta simbolização pode ser entendida

“Através do exemplo da boneca podemos constatar que o brinquedo é menos uma representação do real que o espelho da sociedade, quer dizer, das relações entre adultos e crianças. A imagem do brinquedo sintetiza a representação que uma dada sociedade tem da criança. Não é uma visão realista, mas uma imagem do mundo destinada à criança e que esta devesse construir para si própria.” (BROUGÈRE, 1997, p. 9).

Neste mesmo sentido, desponta Weschenfelder (2012), que sustenta que o brincar, para a psicologia, revela-se como ferramenta que possibilita trabalhar com crianças, facilitando a expressão e elaboração de conteúdos psíquicos.

Já o brinquedo, segundo o autor, é um objeto que se encontra diretamente relacionado à infância, de modo que não seria possível pensar o desenvolvimento infantil sem promover a sua associação ao brincar.

Na visão de Brougère (1997), o brinquedo é uma espécie de suporte oferecido à criança, que ganha novos significados por meio da brincadeira:

O uso dos brinquedos é aberto. A criança dispõe de um acervo de significados. Ela deve interpretá-los: a criança deve conferir significados ao brinquedo. O brinquedo não condiciona a ação da criança ele lhe oferece um suporte determinado, mas que ganhará novos significados através da brincadeira (BROUGÈRE, 1997, p. 9).

Pelos significados que o brinquedo recebe da criança, como destacado por Brougère (1997), há que se considerar que a relevância do brinquedo não surge somente para a criança que dele se utiliza. Também para os pais esta importância deve ser considerada, especialmente para aqueles que têm preocupação em relação a sua

adequação com as condições de seu filho na fase em que está. Para isto, veja-se que as próprias embalagens de brinquedos e jogos trazem especificações acerca da faixa etária à qual o mesmo é destinada, de modo que o seu desenvolvimento psíquico possa ocorrer de forma “saudável” (WESCHENFELDER, 2012).

Freud (1920), em importante consideração, destaca que, além do divertimento, o brincar tem como função a atividade de cunho constitutivo do sujeito psíquico. Ao brincar, conforme o autor, “[...] a criança demonstra ativamente o que sofre passivamente” (FREUD, 1920, p. 9).

Assim, como se pode verificar, o brinquedo tem por função oferecer um suporte à criança para a brincadeira, alterando o seu significado por meio dela. Por esta percepção, é possível, pois, segundo os autores aqui indicados, identificar que a função do brincar é de cunho constitutivo do sujeito psíquico, apresentando-se, pois, como uma representação daquilo que se passa com ela.

Compreendidas, pois, as funções do brinquedo e do brincar, bem como da sua relevância para o desenvolvimento da criança, será o tópico seguinte destinado a abordar questões pertinentes ao brincar e à evolução da tecnologia.

4.2 O brincar e a evolução da tecnologia

Propõe-se neste tópico analisar a influência da tecnologia nas brincadeiras infantis. Antes, porém, para melhor compreensão, cumpre destacar os aspectos referentes à evolução da tecnologia que a tornaram realidade e necessidade para o homem contemporâneo.

Conforme destaca Sousa (2011), a globalização teve a sua origem juntamente com o surgimento do homem na terra – embora, segundo o autor, fosse dotada de delineamentos e características distintas das que hoje se conhece, dado até ao processo de evolução que sofreu ao longo dos anos, influenciado, também, pelas necessidades humanas e exigências mundiais. Seu grande avanço, porém, se deu com alguns eventos em especial, quais sejam, a queda do muro de Berlim, o fim do socialismo, a expansão do capitalismo e do neoliberalismo após a Segunda Grande Guerra Mundial, e o avanço da Comunidade Comum Européia. Neste mesmo sentido,

cite-se McLaren (1998, p. 88), para quem a “globalização do capitalismo e de seu comparsa político, o neoliberalismo, funciona, de forma conjunta, para naturalizar o sofrimento, para destruir a esperança e para aniquilar a justiça”.

Para Sousa (2011), a globalização consiste em um processo caracterizado pela ampla integração política, econômica e cultural entre as nações. De igual maneira, Guimarães (2012) sustenta que a globalização revela um processo de internacionalização das finanças, da produção e do comércio, devendo ser vista:

[...] como um aprofundamento da integração econômica, social, cultural e política possibilitado pelo barateamento dos meios de transporte e comunicação dos países do mundo no final do século XX e início do século XXI. É um fenômeno originado da necessidade de formar uma Aldeia Global que permita maiores ganhos para os mercados internos já saturados (GUIMARÃES, 2012, p. 1).

Já Godoy (2004) apresenta outra posição sobre o termo, destacando que a globalização dita um direito diferente, em especial para países periféricos, tais como o Brasil. Segundo o autor, o direito brasileiro vem sofrendo uma redefinição “como resultado de nossa inserção no mundo globalizado, o que significa que não basta fazer parte da globalização – é necessário a sua instrumentalização, mecanismos que viabilizem resultados positivos para o governo e para a sociedade” (GODOY, 2004, p. 11).

Também Stiglitz (2007) entende a questão por este lado, assim se posicionando:

[...] o que separa o mundo desenvolvido do em desenvolvimento não é apenas a disparidade de recursos, mas uma disparidade de conhecimentos. O ritmo em que essa defasagem pode ser diminuída dependerá do acesso dos países em desenvolvimento ao conhecimento, e isso, por sua vez, dependerá de nosso avanço para um sistema mais livre ou mais restrito (STIGLITZ, 2007, p. 14).

A definição mais clássica para o termo, contudo, é dada por Martínez, Salas e Márquez (1997, apud ABÍLIO, 2015), que assim o conceituam:

No geral, a globalização é uma nova fase do desenvolvimento capitalista. Suas características básicas são a desregulamentação dos mercados; processos de trabalho e mão de obra; a privatização das economias com base nas mudanças tecnológicas centradas; uso da microeletrônica; e o amplo uso de novas tecnologias, como a robótica, automação, tecnologia da informação,

biotecnologia e biogenética (MARTÍNEZ; SALAS; MARQUEZ, 1997, apud ABÍLIO, 2015, p. 3).

Em resumo, então, a globalização expressa uma etapa ou fase do desenvolvimento do capitalismo, marcada por características próprias, como o uso de novas tecnologias, a possibilitação de um aumento na competitividade, e a desregulamentação de mercados.

Ao longo dos anos, especialmente pós globalização, o mundo passou a conviver com um cenário em que as mudanças acontecem de forma acelerada. As pessoas têm pressa em agir porque o tempo tornou-se um importante bem a se prezar. Daí advém a máxima “tempo é dinheiro”, agregando ideais capitalistas com a atual conjuntura socioeconômica com a qual se convive, que impulsiona à celeridade, à rapidez (CHAVES, 2014).

A cultura da contemporaneidade, pois, se finca sobre o efêmero, a necessidade que se tem de rapidez. Também se encontra imersa em um espaço midiático (SODRÉ, 2002), no qual as novas tecnologias prevalecem. A sociedade contemporânea é, pois, moldada pelo virtual (STASIAK; BARICHELLO, 2007).

Segundo destaca Chaves (2014), os brinquedos populares e as brincadeiras são tidas como parte da cultura de um povo, sendo, por esta razão, transmitidos de geração para geração, especialmente por meio da oralidade. Muitos conservam a sua estrutura inicial. Outros, porém, são modificados, agregando novos conteúdos aos já existentes. O fato, porém, conforme a autora, é que, cada vez mais, na sociedade contemporânea, as crianças vêm perdendo o contato com brincadeiras e brinquedos tradicionais, que vêm sendo substituídos por equipamentos tecnológicos como computadores, videogames, brinquedos interativos e televisores.

A este respeito, importantes considerações trazidas por Machado (2007), que assim dispõe:

Os brinquedos e jogos, inanimados, podem até atrair a curiosidade da criança caso ela tenha sido estimulada pela família a utilizar e se divertir com tais recursos em sua experiência anterior, mas invariavelmente os jogos, cores, sons, recursos multimídia, o teclado, o mouse, a possibilidade de apertar botões e acionar programas, abrir janelas e variar as brincadeiras irão fazer com que o computador ganhe a disputa (MACHADO, 2007, p. 10).

A evolução tecnológica impactou de maneira bastante destacada as brincadeiras infantis. Isto se deve porque o ato de brincar, como dito, reflete a cultura da sociedade. Deste modo, sendo a sociedade contemporânea marcada por uma alta utilização da tecnologia, é compreensível que todos os aspectos impactados pela cultura, que é o caso das brincadeiras infantis, sofram, juntamente, os efeitos da mudança (MACHADO, 2007).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como dito ao início, a questão central deste estudo é: como analisar a influência da tecnologia nas brincadeiras infantis na contemporaneidade? O objetivo geral é compreender os motivos das mudanças percebidas nas brincadeiras infantis nas últimas décadas, buscando identificar até que ponto a evolução tecnológica tem interferido. Pretendeu-se, ainda, analisar aspectos referentes à função do brincar e o psiquismo, ao brinquedo e ao brincar, e ao brincar e a evolução da tecnologia.

A evolução tecnológica e as mudanças experimentadas ao longo das décadas é fato irrefutável. A sociedade contemporânea se encontra, pois, pautada em um ambiente no qual o virtual reina, encantando a todos pelas facilidades e possibilidades que o mesmo confere ao modo de vida humano.

Sendo as brincadeiras e brinquedos populares frutos da cultura de uma sociedade, obviamente que, tendo o seio social experimentado uma mudança estrutural, também as brincadeiras e brinquedos seriam afetados por estas novas dimensões.

O fato é que as crianças, hoje, substituíram os brinquedos e brincadeiras que marcaram gerações, como a amarelinha e o “pega-pega”, por exemplo, por jogos e brinquedos eletrônicos.

Na verdade, pode-se analisar a influência da tecnologia nas brincadeiras infantis na contemporaneidade da seguinte forma: a inteligência artificial, presente nos brinquedos e brincadeiras oriundas do uso das novas tecnologias, encantam mais os pequenos pelo seu conjunto de luzes e efeitos, bem como pelo que proporciona em detrimento do contato físico com outras pessoas para outros tipos de brincadeiras.

Por exemplo, como foi visto, os jogos eletrônicos proporcionam uma situação na qual a criança não é mais ela: ela se torna o personagem de seu jogo, tendo as mesmas sensações que aquele tem, se envolvendo de tal forma nelas porque representam um universo paralelo, no qual ele pode agir como aquele personagem.

Ou seja, nos jogos eletrônicos, quem ele é não importa, porque o jogo reconhece a “história de vida”, e os traços físicos, mentais e psíquicos do personagem, que, por sua vez, age de acordo com códigos pré-estabelecidos. Ou seja, ele não reage, não tem inteligência para raciocinar e interagir de um modo real com a criança, mas, somente, repetir ações pré-determinadas.

Deste modo, é possível, ainda, vislumbrar a representação e a simbolização, como destacado ao início, mas de uma forma inversa: ao invés da criança levar para a brincadeira a sua história de vida, o seu momento ativo, ele entra no jogo e vivencia aquele momento ativo, aquelas situações pré-determinadas. Trata-se, pois, de uma constatação bastante preocupante, pois o brincar, como visto, contribui para o desenvolvimento da criança justamente porque permite a ela expressar os seus conflitos psíquicos. Se o seu eu, contudo, é posto de lado para incorporar o do personagem do jogo, esta expressão não ocorre, podendo trazer prejuízos ao desenvolvimento do infante.

Fica a sugestão de uma pesquisa de campo, onde possa verificar a quantidade de horas bem como que tipo de jogos e brincadeiras as crianças estão utilizando no seu dia a dia, seja na escola ou em casa.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAPTISTA, J.; et al. **Recuperação desenvolvimental após a adoção:** características da criança e da família. Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto, Porto, Portugal. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, vol. 26, n. 2, p. 396-404. 2008.

BONA, V. **Tecnologia e infância:** ser criança na contemporaneidade. Recife 2010. Disponível em:
<http://www.gente.eti.br/edumatec/attachments/008_Viviane%20de%20Bona.pdf>
Acesso em: 19 abr. 2016.

BROUGÉRE, G. **Brinquedo e cultura.** 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHAVES, I. C. G. **Tecnologia e infância**: um olhar sobre as brincadeiras das crianças. Trabalho de Conclusão de Curso – TCC (Curso de Pedagogia, Universidade Estadual de Maringá), Maringá, 2014.

CORRÊA, J. **Novas tecnologias da informação e da comunicação**: novas estratégias de ensino/aprendizagem. In: COSCARELLI, C. V. (Org.). *Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002. p. 43-50.

FAUSTO NETO, A. *Midiatização, prática social-prática de sentido*. **Apostila de conteúdos**, UNISINOS, 2005.

FELDMAN, R. D.; et al. **Desenvolvimento humano**. 10. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MACHADO, J. L. de A. **Brinquedos ou computadores?** 2007. Disponível em: <http://hdibrasil.com.br/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=543>. Acesso em: 19 abr. 2016.

MONTOYA, A. O. D. *Pensamento e linguagem: percurso piagetiano de investigação*. **Psicologia em Estudo**, Maringá, vol. 11, n. 1, p. 119-127, jan./abr. 2006.

PIAGET, J. **Biologia e conhecimento**: ensaio sobre as relações entre as regulações orgânicas e os processos cognoscitivos. Petrópolis: Vozes, 1973.

ROCHA, A. M. da S. **Adaptação escolar x angústia x trauma x prazer**. Vitória-ES: 2003.

SILVA, E. L.; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. Programa de Pós Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000.

SODRÉ, M. **O ethos midiaticizado**. In: *Antropológica do Espelho. Por uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

STASIAK, D.; BARICHELLO, E. *Midiatização, identidades e cultura na contemporaneidade*. **Contemporânea**, n. 9, 2007.2.

VERGARA, S. C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. 14. ed. São Paulo: Atlas, 2013.

