

Evento: XXVIII Seminário de Iniciação Científica  
ODS: 4 - Educação de qualidade

## IMPACTOS DA MUDANÇA DO BRINCAR NA CONTEMPORANEIDADE<sup>1</sup>

### IMPACTS OF CHANGING PLAY IN CONTEMPORANEITY

Jéssica Paula Gonçalves<sup>2</sup>, Tatiele Morais Padilha<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Resumo expandido realizado por Jéssica Paula Gonçalves, aluna do curso de Psicologia da UNIJUÍ, e Tatiele Morais Padilha, cursando pós-graduação em Neuropsicopedagogia na Censupeg.

<sup>2</sup> Aluna do curso de Psicologia da UNIJUÍ

<sup>3</sup> Aluna no curso de Pedagogia pelo Grupo educacional IBRA e cursando pós-graduação em Neuropsicopedagogia clínica pela Censupeg

## IMPACTOS DA MUDANÇA DO BRINCAR NA CONTEMPORANEIDADE

### Introdução

Esse artigo analisa as mudanças relacionadas ao brincar na infância no contexto atual e aborda os diferentes impactos no desenvolvimento da criança que podem ser causados pela utilização exagerada da tecnologia como brinquedo e brincadeiras. Além disso, será abordado a importância do brincar lúdico e da interação social para o desenvolvimento saudável dos indivíduos.

### Metodologia

Esta investigação foi realizada utilizando uma abordagem qualitativa. No que se refere à coleta de dados, foram realizados levantamentos bibliográficos a partir de livros e de artigos periódicos eletrônicos.

### Resultados e Discussões

A infância tem passado por mudanças significativas nos últimos tempos. As crianças da contemporaneidade já não possuem o mesmo ‘brincar’ que as crianças nascidas antes do surgimento de tecnologias como os computadores, tablets e celulares, por exemplo. Hodiernamente, é possível observar a substituição de muitos brinquedos e brincadeiras por jogos eletrônicos e redes sociais, e esse fato tem gerado discussões acerca dos possíveis impactos que essa transformação na infância pode causar para esses indivíduos, tanto durante a própria fase infantil, quanto posteriormente, em sua vida adulta. Essas questões são levantadas por afetarem áreas do desenvolvimento de suma importância, as quais necessitam da interação direta com outras pessoas no mundo real.

**Evento:** XXVIII Seminário de Iniciação Científica  
**ODS:** 4 - Educação de qualidade

A tecnologia, de acordo com Paiva e Costa (2015), vem substituindo os hábitos tradicionais que englobam atividades físicas com as pessoas e com o meio ambiente. Ademais, ainda segundo os autores, a dependência da tecnologia pode provocar frustração entre as crianças, pois, a necessidade pelas informações quantitativas causa a intolerância e ansiedade, uma vez que, os aparelhos eletrônicos estão disponíveis para serem acessados 24 horas na internet (Paiva; Costa, 2015).

### **A importância do brincar**

O brincar tem, originalmente, uma relação entre cultura e ser humano, com isso, os brinquedos eram em sua maioria uma réplica do que era usado no dia a dia dos adultos, mas em menor escala. Com o passar dos anos esses brinquedos começam a se tornar lúdicos e a exigirem capacidades múltiplas cada vez mais refinadas. Esses objetos lúdicos se tornaram simbólicos, dando espaço para o faz de conta. Vale destacar que o brincar lúdico está ligado a um objeto, a uma ação e a mediação social, ou seja, engloba aspectos de suma importância para o desenvolvimento do indivíduo. É dessa forma que a criança aprende a importância das regras e cria o relacionamento social, além de desenvolver o ato de liderança e o de ser liderado.

É de suma importância destacar que a linguagem é uma questão extremamente relevante que o brincar pode influenciar, pois a criança não apenas manipula um objeto, mas cria ações com ele e, muitas vezes, verbaliza palavras e sons durante a brincadeira. Com isso, é possível observar que a linguagem se desenvolve através das brincadeiras também.

Estudos do psicólogo russo Vygotsky, alegam que há três processos que originam o jogo: satisfação imediata das necessidades, necessidades não satisfeitas e transformações operadas na memória. Essas transformações são muito importantes, já que, permitem à criança registrar e conservar experiências. Também, é válido ressaltar que esses três processos geram uma tensão e faz com que o indivíduo sinta a necessidade de mudar seu comportamento.

Zanluchi (2005, p. 89) reafirma que “Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.” De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.01):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

**Evento:** XXVIII Seminário de Iniciação Científica

**ODS:** 4 - Educação de qualidade

Assim, observa-se que é no brincar que a criança desenvolve a imaginação através da criação de brincadeiras e brinquedos. Ademais, dentro desse contexto a criança tem seu primeiro contato com o mundo adulto, muitas vezes recriando situações observadas nas ações de seus pais e, com isso, pode-se dizer que a maturidade da criança está em pleno desenvolvimento.

## O brincar e a tecnologia

Em tempos não tão distantes, os brinquedos utilizados pelas crianças eram, muitas vezes, confeccionados por elas mesmas, estimulando, nesse caso, a imaginação, a criatividade e a sua subjetividade. Entretanto, atualmente os brinquedos se apresentam prontos, e junto a eles os jogos eletrônicos também, ocasionando o esquecimento da singularidade que existia no brincar das crianças anteriormente. Somado a isso, a memória do brincar se encontra fragilizada devido ao excesso de estímulos ofertados incessantemente, cada vez mais rápido e instantâneo. Vale ressaltar, também, que os objetos estão sendo substituídos por outros mais avançados tecnologicamente em uma velocidade considerável. Cabe destacar que, as propagandas que aparecem na televisão, dirigidas ao público infantil, mostram uma série interminável de brinquedos, prometendo a essas crianças o acesso a um gozo sem fim. Com isso, o brincar passa a ser constituído por breves instantes, evidenciando uma fragilização devido ao excesso de estímulos (Meira, 2003).

Segundo Sigmund Freud (1973), conforme citado por Meira (2003), ao brincar, as crianças estão na dimensão do sonho, do devaneio. Atualmente, esse sonho é marcado por imagens e palavras que conformam sua vida na promessa da felicidade em adquirir determinado brinquedo ou objeto. Devido a isso, elas se distanciam da possibilidade de diferenciação e singularidade, já que, estão submetidas à hegemonia de uma formação social que ofusca essa possibilidade.

Os jogos virtuais não possuem a mesma dimensão simbólica que brincadeiras em contato com o mundo real, as quais precisam da presença do outro e da materialidade dos brinquedos. Mesmo que as crianças possam se expressar por meio dos games, essa automatização dos jogos virtuais revela efeitos de apagamento do tecido social que se construiria em presença (Meira, 2003). A criança dorme e faz as refeições assistindo a desenhos ou com um aparelho eletrônico nas mãos. A interação social e o brincar ficaram em segundo plano, quando na verdade, deveriam ser as principais atividades na infância.

É válido ressaltar que o mundo moderno apresenta uma quantidade interminável de objetos que são utilizados como forma de, ilusoriamente, preencher uma falta. Com isso, a referência ao que falta ou a um passado que confronte o sujeito com a ideia da falta é ofuscado ou apagado nos dias de hoje



**Evento:** XXVIII Seminário de Iniciação Científica  
**ODS:** 4 - Educação de qualidade

(Meira, 2003).

## Considerações Finais

Pode-se dizer, portanto, que com o passar do tempo as formas de brincar e os brinquedos utilizados pelas crianças, mudaram significativamente e, com isso, diversas consequências podem surgir. As tecnologias podem ser benéficas se utilizadas de forma equilibrada, sem substituir as atividades essenciais para o desenvolvimento da criança, como as brincadeiras lúdicas e o contato com o outro, por exemplo. Além disso, a partir dessa pesquisa foi possível perceber a importância das brincadeiras tanto para o desenvolvimento psíquico quanto para o desenvolvimento físico do indivíduo, ou seja, os impactos da mudança do brincar na contemporaneidade devem ser discutidos e estudados iminentemente. Por fim, além dos aspectos já expostos que a pesquisa nos propõe a refletir, há um importante questionamento acerca do assunto, o qual nos permite uma nova reflexão: qual é o papel dos pais, educadores e psicólogos, na atual situação referente ao brincar das crianças?

**Palavras-chave:** brincar, infância, tecnologia, desenvolvimento.

## Referências

FREUD, S. A interpretação dos sonhos, Obras completas, Vol. I, Madrid, Ed. Biblioteca Nueva, 1973.

MEIRA, Ana Maria. Benjamin, os Brinquedos e a Infância Contemporânea. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2003.

PAIVA, Natália; COSTA, Johnatan. A Influência da Tecnologia na Infância: Desenvolvimento ou Ameaça? 2015.

VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.