

O ATRAVESSAMENTO DA TECNOLOGIA NO BRINCAR¹

Camila Ferreira Vieira Rezende²
Vitória Pereira Rodrigues³
Vera Helena Barbosa Lima⁴

RESUMO:

O artigo trata do atravessamento da tecnologia no brincar, que toma como referência as teorias psicodinâmicas sobre o brincar infantil na contemporaneidade. É apresentado um arcabouço teórico a partir de uma pesquisa bibliográfica sobre o brincar enquanto constitutivo do sujeito, protagonista da separação mãe-bebê, na qual as fantasias estão presentes. Possibilita assim uma articulação da teoria às novas pesquisas que tratam do fenômeno brincar com o avanço tecnológico contemporâneo. Nesse sentido, torna possível algumas reflexões acerca do brincar considerando as transformações subjetivas que privilegiam o modo de relação virtual, assim como, de objetos que fazem tomando espaço dos que possibilitam a criação, elaboração psíquica e individuação. Conclui-se que o brincar é essencial para o desenvolvimento da criança e que os meios eletrônicos perpassam este espaço lúdico ora de maneira positiva e ora de negativa. Entretanto o excesso do uso de aparelhos eletrônicos pode indicar uma falta que estaria relacionada às primeiras experiências humanas.

Palavras-chave: Brincar. Tecnologia. Desenvolvimento infantil. Constituição do sujeito.

THE CROSSING OF TECHNOLOGY IN PLAY

ABSTRACT:

This article is about how technology interferes in the children rights to play, taking into consideration the psychodynamic theories about it in the modern world. It's presented a theoretical framework of bibliographic research about the children rights to play with subject's constitutive, protagonist of the mother-baby separation, in which the fantasies take place. It allows a theoretic articulation with the new researches about the children rights to play and the technology advance in the modern world. In that way, it becomes possible some reflexions about the children rights to play considering some subjective transformations that favour the virtual relationship mode as well as the object's one, which take place from others that don't make possible the criation, psychical elaboration and process of individuation. Therefore, the children rights to play are

¹ Artigo do Projeto de Extensão Laboratório de Recursos Lúdicos: Brinquedoteca do curso de graduação em Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CESJF).

² Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CESJF). E-mail: camilafvrezende@gmail.com

³ Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CESJF). E-mail: vrodrigues900@hotmail.com

⁴ Graduada em Psicologia pelo Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (1981), graduada em Licenciatura Em Psicologia pelo Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (1981) e mestre em Psicanálise e Psicologia pelo Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (2003). E-mail: veralima@cesjf.br

essential for the children development and the eletronic media go through the playful space in a positive and negative way. However, using too much eletronic devices can show a lack of it that could be related to the first human being experiences.

Keywords: Play. Technology. Child development. Subject's constitution.

1 INTRODUÇÃO

Em vista dos grandes avanços tecnológicos e como estes estão cada vez mais entranhados na atualidade, estudar sobre como o atravessamento desses influencia na formação do sujeito, abraçando a dimensão psíquica e cognitiva, torna-se um tema emergente. Tal emergência se dá devido aos grandes prejuízos que meios tecnológicos como videogame, *smartphone*, computadores, dentre outros, podem trazer à criança, uma vez que essa está no auge de seu desenvolvimento e constituição do sujeito.

É percebido que o brincar lúdico tem sido muitas vezes substituído pelo brincar eletrônico. As crianças estão a cada dia mais ligadas nas redes sociais e meios tecnológicos, e menos conectadas ao seu mundo interno e externo, esse afastamento as tem impedido de criarem fantasias, se constituírem, desenvolvendo e elaborando momentos marcantes em suas vidas. O lúdico quando presente na vida da criança pequena traz grandes benefícios ao seu desenvolvimento, físico, psíquico e cognitivo, e é por esse meio que aprendem a ser e a estar no mundo.

Em vista disso, o presente artigo tem como intuito questionar e ressaltar o avanço tecnológico em seu atravessamento no brincar infantil. Para isso foi utilizado os estudos de Winnicott para desenvolver reflexões acerca deste fenômeno recorrente na contemporaneidade. Como já foi ressaltado, o brincar é um elemento essencial para a constituição do sujeito, pois nele a criança desenvolve sua capacidade de criar, ressignificar angústias, e aprender a estar no mundo.

Com o advento da tecnologia, o brincar vem sofrendo modificações e passa da situação de criatividade para a estagnação de um fazer sobre um objeto programado. A tecnologia tem levado a criança para exercer sua criatividade apertando teclas programadas, criatividade direcionada, interferindo na elaboração psíquica própria do brincar na infância. Nesse sentido, expõe-se a transformação subjetiva que se deu a partir da tecnológica articulando dois pontos principais, a importância do brincar no desenvolvimento infantil e o efeito dos meios eletrônicos na tenra idade.

O avanço tecnológico é inevitável e muito contribuiu para as pesquisas científicas, acesso à informação de forma rápida e ainda propiciou uma certa interatividade das relações sociais. Esse evento está perpassando toda a sociedade e acredita-se que não haverá retorno ao modo de vida anterior. Faz-se necessário então o estudo a partir da ótica da ciência psicológica sobre esse fenômeno, pois é preciso ver os efeitos desse novo modo de viver na vida das crianças e das pessoas, para que a teoria e técnica estejam sendo ativas e atuais. No que remete ao desenvolvimento infantil não é diferente, as crianças também foram atingidas de forma avassaladora pela tecnologia, qual será seus efeitos sobre a criança no ato de brincar?

Será apresentada também uma observação acerca do atravessamento da tecnologia no brincar propriamente dito. O efeito do uso dos meios eletrônicos no psiquismo infantil, na sua constituição enquanto sujeito. A partir de uma articulação entre o desenvolvimento infantil priorizando a relação mãe-bebê no início da vida e o brincar inicial que se dá por meio de objetos concretos. Nessa lógica suponha-se que o objeto eletrônico vem a representar a função materna? O bebê que precisa do olhar da mãe para se constituir, assim como, de seus estímulos no corpo e na linguagem para se tornar um sujeito.

O objetivo desse artigo é possibilitar a reflexão sobre as interferências e os recortes que a tecnologia tem feito na vida das crianças no ato de brincar. Nessa perspectiva a teoria e a prática se unem para um conhecimento científico sólido e atual sobre o tema

2 O BRINCAR COMO DESENVOLVIMENTO

Sabe-se que o brincar em todas as idades vai além do lazer. Para a criança, o brincar é um meio de ter novas experiências, explorar a imaginação e fantasiar, conectar-se com o mundo externo, expressar sentimentos e emoções, desenvolver a cognição e elaborar suas vivências. Partindo disso, o brincar ainda é um importante objeto para aprendizagem efetiva, uma vez que pela experiência vivida à criança passa a introjetar o que está em seu ambiente.

Analisando a palavra brincar, é possível atentar sobre enlace que essa faz como verbo substantivado no trabalho psíquico, psicomotor, cognitivo e social, atravessado pela atividade lúdica, uma vez que conjuga e expressa ação (SOARES, 2008). Em concordância com isso, é plausível dizer que a criança quando brinca está

ativa no seu processo de desenvolvimento, permitindo-a assumir papéis em sua realidade, onde ela ressignifica sua experiência. Winnicott (1975, p.63) pontua que “brincar é fazer” dando ainda maior clareza à ação que é remetida à palavra.

Ainda na perspectiva de analisar tal termo, pontua-se a diferença entre o brincar e o jogar como sendo diferentes: o primeiro é uma experiência criativa, diferente do jogo que restringe a criatividade do brincar (Winnicott, 1975). O brincar é uma atividade espontânea que é transpassada pela imaginação e criação, por meio dela a criança se expressa livremente, levando a uma experiência subjetiva com o objeto material (SOARES, 2008, p.167).

Partindo da ideia de que é através do lúdico que a criança recria suas vivências, fantasiando e denotando papéis de acordo com suas necessidades psíquicas, traz-se à discussão o significado dessas fantasias. Considerando esses aspectos, é trazido à tona o conceito de fantasia de Melanie Klein, que Pedro Salem descreve como “[...] correlatos subjetivos das pulsões; seus primeiros representantes psíquicos.” (SALEM, 2016, p.37). Elas abarcam um tipo de espaço subjetivo de ordens psicofísicas que constrói o conteúdo primordial da vida mental (SALEM, 2016). Dessa maneira, as fantasias estão presentes desde o nascimento – mesmo essas sendo apresentadas fora de contexto e de maneira contraditória, bem como os recursos de introjeção e projeção. Elas podem ser entendidas como “[...] a atividade que, em decorrência da ausência de plasticidade e representações verbais, realiza, em ação, o desejo subjacente à mesma [...]” (OLIVEIRA, 2007, p.85).

Esse primeiro funcionamento pela vida fantasmática, dará à criança lugar às emoções complexas e processos cognitivos, de maneira progressiva pelas relações objetais. Em vista disso, é possível afirmar que a lógica da criança pequena é suprida pela vida fantasmática, onde estão tanto fatores biológicos quanto ambientais, determinando que a variedade das fantasias é ilimitadamente variável, mesmo que obedeçam a certos padrões (OLIVEIRA, 2007). É na vida de fantasia que se mostram a mente e personalidade individual (KLEIN, 1986b, p.284). Logo, pode-se concluir que essas são fatores importantes não só para o desenvolvimento da personalidade, como também da cognição.

É em decorrência da vida fantasmática que o sujeito forma as impressões do seu mundo interno e externo, através da introjeção e projeção (KLEIN, 1986a). Tais recursos determinam o estabelecimento de objetos bons e objetos maus no mundo interno da criança (OLIVEIRA, 2007). Sendo assim, a formação do Eu e Supereu e,

por conseguinte, da personalidade ocorrem por via das fantasias introjetivas e projetivas, baseados em impulsos instintivos e atuando de várias maneiras (HEIMANN, 1986).

Tendo em vista esses aspectos, a atividade lúdica se mostra como um dos principais meios da criança pequena manifestar suas fantasias de modo simbólico e por isso é o principal meio usado para a liberação da mesma, uma vez que ainda não são expressos seus sentimentos e desejos através de palavras. Logo, o estímulo das brincadeiras livres na infância se mostra de grande importância, pois é por intermédio dessa que as fantasias inconscientes são liberadas. (OLIVEIRA, p. 85). Marcella Oliveira (2007, p.96) pontua: “Qualquer tipo de brincadeira é um possível continente de fantasias e desejos inconscientes.”, isso porque, para a criança, a brincadeira possui um valor simbólico que a permite elaborar suas fantasias de modo a diminuir suas ansiedades. Em suma, a brincadeira lúdica traz muitas possibilidades à criança, é por meio do lúdico que ela expressa suas sensações e percepções do mundo real, elabora vivências marcantes e traz à tona seus desejos. Todavia, é importante que esse brincar seja livre para que ela tenha autonomia para assumir papéis no seu mundo imaginário e seja possível, de fato, a liberação da vida de fantasias.

Sem dúvidas, o brincar constitui-se como um espaço privilegiado para a criança elaborar e se apropriar das suas experiências que são vivenciadas, sobretudo as que a impressionavam (SOARES, 2008). Freud (1920/ 2004) observa que na brincadeira a criança repete uma experiência traumática vivida por ela, possibilitando à criança assumir uma posição ativa: “*En la vivencia era pasivo, era afectado por ella; ahora se ponía en un papel activo outro repitiéndola como juego, a pesar de que fue displacentera*” (FREUD, 1920/ 2004, p.16)⁵.

Dentro do modelo econômico freudiano, o brincar permite que uma lembrança impressionante (que poderia ser traumática) seja descarregada do afeto que a acompanha, evitando torná-la patológica, e dessa forma, ela pode ser dominada pela criança. Para elaborar uma experiência marcante, a criança repete quantas vezes for necessário. Sendo assim, o brincar exerce função de diminuir a quantidade de energia, sendo necessário para a criança se apoderar da experiência vivida.

⁵ “Na experiência mesmo sendo passiva, (a criança) foi afetada por ela, agora se coloca em um papel ativo outra vez se veria repetindo como um jogo, mesmo que fosse desagradável” (FREUD, 1920/2004, p.16, tradução das autoras).

Em uma perspectiva reichiana, o ser humano tem um fluxo de energia que deve fluir livremente pelo corpo, quando há bloqueio dessa energia ele está doente de modo que reflete em seu corpo. Deve-se, portanto, ser percebido com clareza quando há circulação normal da libido da criança, pois quando essa flui normalmente a criança se encontra imersa em sua brincadeira e seu mundo mágico, fora da realidade. Quando ocorre esse fluxo a percepção do seu mundo interno aumenta e, posteriormente, amplia também a percepção do mundo externo (BOYESEN, 1986).

Para Winnicott (1975) a separação da mãe em relação ao bebê ocorre por meio de um espaço que ele chamou de transicional. Neste se inicia a primeira relação objetal numa área intermediária de experiência conduzindo a atividade criativa primária que vem da projeção de algo que foi introjetado. Nesse sentido, pode-se ater a experimentação que perpassa dois tipos de realidade: a interna e a externa, daquilo que é do bebê junto do cuidador e do ambiente. É no espaço transicional, ou seja, entre essas duas realidades que começa a ocorrer a separação do bebê e daquele que exerce função materna, e quando mais externo for o objeto/ fenômeno escolhido pelo bebê melhor será essa separação. Na sequência desse pensamento, o primeiro brincar nesse espaço age como construtor da subjetividade, de uma diferenciação (WINNICOTT, 1975).

Partindo desse pressuposto, o brinquedo faz o papel de “objeto transicional” que não fazem parte do corpo do bebê, mesmo que ainda não sejam reconhecidos como pertencentes à realidade externa (WINNICOTT, 1975, p. 14). Para adultos o brinquedo é originário do mundo externo, mas não para a criança que é uma construção, pois vivencia inicialmente uma fase sem objeto e só depois descobre o objeto externo, sendo a mãe o primeiro objeto de sua vida. Uma vez que para a criança, o brinquedo simboliza seu corpo e este serve como expressão do inconsciente, quando ela brinca está, na verdade, expressando seus sentimentos e elaborando suas angústias (ROCHA, 2005, p.19). Identificando a parte do corpo que a criança localiza este brinquedo, pode também identificar a tensão vivida a ser elaborada.

Outro aspecto a ser ressaltado é a grande importância do lúdico como meio de desenvolvimento cognitivo infantil. Quando a brincadeira está presente na vida da criança favorece o aprendizado, pois brincando a criança torna-se hábil a viver num meio social e culturalmente simbólico (SANTOS, 2016). É desenvolvido por meio desse brincar a capacidade de criação, ampliação de conhecimentos e, por meio da

imaginação, vivencia suas fantasias. Todavia, deve ser lembrado que cada indivíduo possui seu tempo de aprendizagem e, por isso, seu nível de desenvolvimento pode ser diferente de seus colegas (SANTOS, 2016)

É notória a importância do brincar enquanto atividade fundamental para auxiliar no desenvolvimento da identidade e da autonomia, visto que a comunicação da criança é feita por gestos, sons e, posteriormente, pela denotação de papéis na brincadeira o que desenvolve também sua imaginação (BRASIL, 1998). Como exposto no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil “Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação.” (BRASIL, 1988, p.22). Além disso, o infante amplia sua capacidade de socializar pela interação e imitação da realidade em que vive composta por papéis sociais e regras. Exemplificando tais afirmações, fala-se da brincadeira de faz de conta, na qual a criança imita sua realidade externa e recria papéis.

Logo, quando a criança passa a ser ativa no modo como experiencia suas vivências pelo brincar, ela potencializa seu desenvolvimento, aprendendo a conhecer, conviver com o outro, fazer e acima de tudo ser. Essa atividade também é responsável por estimular “[...] a autoestima, a confiança, a criatividade, a curiosidade, a autonomia, a linguagem gerando uma maturação de novos conhecimentos e aprendizagens” (SANTOS, 2016, p.29)

Em suma, fica evidente a grande relevância do brincar, pois é por intermédio desse que a criança se desenvolve de maneira saudável e se torna ativa nesse desenvolvimento. Através do brincar, é possível ao indivíduo de tenra idade vivenciar suas experiências de modo subjetivo, por meio da imitação, imaginação e fantasias. Isso porque quando ela imita e fantasia, está também elaborando suas angústias e descarregando sua energia libidinal. É importante ressaltar também que através da brincadeira a criança desenvolve suas capacidades e adquire conhecimentos de forma efetiva, pois como já foi escrito, passando pela experiência a criança introjeta e projeta suas vivências.

Quando os adultos não estimulam a brincadeira livre da criança, impondo diversas tarefas durante o dia como estudar, fazer curso de inglês, natação, dentre outros, de modo que a criança não tenha tempo para brincar e vivenciar o ócio, está sendo afetada também a vitalidade da mesma. Ao final do dia, a criança que já está exausta juntamente com seus pais, acaba por praticar atividades menos lúdicas, como

ver televisão, jogar videogame e mexer no telefone celular. Apesar desses meios de distração e diversão serem práticos, ele servirá apenas para ocupar o tempo livre da criança, devido à grande passividade que esses meios proporcionam, não dando possibilidade de serem ativa no seu desenvolvimento e elaborar suas vivências e angústias. Essa mudança tem tornado as crianças mais ansiosas, estressadas com dificuldades reais na capacidade para desenvolver seus aspectos criativos e espontâneos.

3 O BRINCAR PERPASSADO PELA TECNOLOGIA

O brincar é uma atividade indispensável ao desenvolvimento infantil, por meio dele a criança constrói o seu mundo usando da imaginação, fantasia, criatividade. Diante disso é importante salientar que a criança não brinca apenas por diversão, como é cogitado, mas para “[...] dominar angústias, controlar ideias ou impulsos que conduzem a angústia se não forem dominados” (WINNICOTT, 1982, p.162). Sendo assim, é possível questionar: como fica a elaboração na infância sendo que esta é cerceada por estímulos eletrônicos?

Para isso é importante salientar que tanto a infância quanto a vida adulta estão perpassada pelo desenvolvimento tecnológico. Sendo assim Nicolaci-da-costa (2002), em *Revoluções Tecnológicas e Transformações subjetivas*, afirma que a organização psicológica contemporânea está sendo fortemente transformada pela perspectiva desenvolvimentista. A partir disso suponha-se que no brincar também haverá transformações decorrentes da contemporaneidade no que tange a entrada da tecnologia no cotidiano da sociedade.

Pode-se dizer que os meios tecnológicos invadem os espaços sociais de forma que a geração de crianças da atualidade tem contato desde a primeira infância e, dessa maneira os eletrônicos acabam assumindo papel de brinquedo (SANTOS, BARROS, 2017). É notório que os hábitos culturais afetam o ambiente lúdico construído para as crianças e que também interferem na forma específica delas brincarem, assim torna-se possível à reflexão sobre o efeito do atravessamento da tecnologia no brincar, tendo em vista que é por meio deste que a criança desenvolve seu potencial criativo.

De acordo com o desenvolvimento psicológico nos primeiros anos de vida, a criança inicialmente fortalece o brincar não social para depois adquirir o brincar social,

ou seja, que envolve a participação do outro próximo (PAPALIA, FELDMAN, 2013). Nesse sentido, nota-se por meio do avanço tecnológico uma involução humana, no que tange ao retorno do brincar solitário num momento em que é esperada uma socialização proporcionando assim, a construção dos laços sociais. Previtale (2006, p.12) pontua que “As crianças já não sabem mais falar de seus sentimentos, suas aflições, seus desejos e nem fazem mais amizades, se escondem dentro de casa, parece até que a tecnologia as satisfaz”.

Foram extraídas do artigo **“Percepção de pais acerca do impacto de tecnologias no viver saudável dos seus filhos”** (2015) algumas falas dos pais a respeito do uso da tecnologia:

“[...] meu filho só quer saber do videogame, se eu deixo ficar horas a fio, isso é prejudicial, ele mal come, mal fala com a gente, com a família.” p.14.

“Quando tiramos do quarto, do mundinho dos desenhos, no convívio com as pessoas ele é quieto.” p. 13.

“Se outras crianças chegam, eles mal brincam com elas, só ficam ‘enfurnados’ no quarto com videogame, tenho que forçá-los a sair para brincarem lá fora, correrem um pouco.” p. 4.

“Lá em casa é uma briga para sair do computador e da frente da televisão, parece que não existem outras brincadeiras, que não sabem brincar de outra coisa, é terrível mesmo.” p. 16. (CORREA; et al., 2015).

Diante dos relatos dos pais é apresentada a realidade contemporânea dos meios eletrônicos e, por conseguinte um isolamento social das crianças que fazem uso contínuo do videogame e de outras tecnologias. Aparentemente os pais percebem a influência do fenômeno tecnológico junto ao brincar não social e ao “tempo de tela”, período que a criança usa o eletrônico. Nesse sentido, não só as crianças são afetadas por este estímulo, mas também os adultos, ou seja, todos aqueles que vivem as transformações do milênio em relação às novas tecnologias.

A construção social da subjetividade está perpassada pelos aspectos tecnológicos, dessa maneira o indivíduo é atingido pelo meio e vice-versa. Dessa maneira, “[...] emergem novas formas de agir e de viver que dão visibilidade aos processos de transformação das formas de ser” (Nicolaci-da-Costa, 2002, p.197), possibilitando que o espaço lúdico também seja transformado.

A rapidez da transformação na sociedade contemporânea se mostra por uma constante mudança não só do ponto de vista tecnológico e material, mas também das

relações. Pode-se pensar a partir disso que o brincar não social seria um sintoma de um ambiente extremamente fluido numa necessidade de voltar para si mesmo aquilo que não conseguiu encontrar no âmbito social. Sendo assim é criado o ciberespaço, desprovido de materialidade física, de formas a responder às novas necessidades, formas de vida (Nicolaci-da-costa, 2002), e de ludicidade. Então o que haveria de lúdico nos meios eletrônicos?

Para refletir sobre isto é preciso primeiramente compreender o termo lúdico, este vem do latim *ludos* que remete a jogo e divertimento. Diante disso, pode-se pensar que na tecnologia há ludicidade. Entretanto no que diz respeito ao lúdico relacionado ao brincar criativo a tecnologia não teria necessariamente a função lúdica. Winnicott (1975, p. 70) afirma que “[...] o brincar conduz aos relacionamentos grupais [...]”, completo ainda que a experiência sensorial, ao desenvolvimento da cognição, a criatividade, que com o uso dos meios eletrônicos se torna deficitária, limitada.

Em **“A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça?”** Paiva e Costa (2015, p.5) pontuam que o uso desenfreado da tecnologia propicia a instabilidade do corpo e da psique levando ao isolamento social. Os autores colocam que “[...] esse fenômeno causa embotamento afetivo, despersonalização, ansiedade e depressão, impedindo o pleno desenvolvimento e amadurecimento afetivo, físico, cognitivo e social das crianças”.

Em contraponto, pode-se pensar num brincar que remete ao ponto de angústia e “Em termos econômicos, a repetição do brincar está em função da diminuição do excesso de sensação (quantidade de energia), necessária para que seja viável à criança apropriar-se da experiência vivida” (SOARES, 2008, p.170).

Em consonância com essa exposição acima, traz-se em discussão a repetição no jogo por meios tecnológicos como telefone celular, videogame e computadores. A criança quando joga por intermédio desses e os jogos têm etapas a serem vencidas, para que possa ser ultrapassada, ela repete a mesma atividade proposta até que consiga passar para a próxima fase e aumenta o grau de dificuldade. Assim acontece nas fases do desenvolvimento: a criança repete determinada brincadeira relacionada ao seu ponto de maior interesse, e essa repetição a permite entrar em contato com a experiência vivida e elaborá-la. Eventualmente, a criança pode se cansar dessa repetição devido à ansiedade e frustração de não conseguir sair daquela fase, trocando de jogo sem que seja elaborada a sensação de frustração. Sob o mesmo

ponto de vista se abre um questionamento: essa desistência no jogo estaria associada ao baixo limiar de frustração que a criança possui?

Segundo Winnicott (1975) a primeira pessoa a frustrar o ser é a “mãe suficientemente boa” que também gratifica. Essa atitude tem grande relevância na constituição do sujeito, assim como na sua relação social posterior com o mundo. Tudo se inicia nos primeiros meses de vida e segue pela vida toda. No entanto, na contemporaneidade o brincar como ação criadora se tornou rudimentar, hoje o objeto eletrônico pré-estabelece um determinado comportamento a partir de um clique.

[...] brinquedos tradicionais caracterizados pela criatividade, coordenação motora e reflexos através do contato físico direto tornaram-se obsoletos, pois, o avanço tecnológico é um fenômeno associado à qualidade no mundo virtual, dificultando assim, o desenvolvimento das experiências sistêmicas (audição, visão, olfato, tato) nas quais são decorrentes da relação da criança com o mundo real. (PAIVA; COSTA, 2015, p. 3)

Então, com a diminuição gradativa do brincar criativo, no qual o infante é protagonista no seu produzir, “[...] a tecnologia veio se inserindo nesse espaço do fazer e viabilizou objetos que fazem” (MARTINS, 2016, P.24).

Em Efeitos do uso das novas tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento emocional infantil: uma compreensão psicanalítica, Santos e Barros (2017) supõem que o uso da tecnologia, o brilho da tela do aparelho representaria a busca do olhar de um objeto. Esse objeto eletrônico referendaria ao objeto de amor, ou seja, objeto materno.

Nesse sentido é possível relacionar os tablets, smartphones, videogames, DVD player a “babás eletrônicas” (SANTOS, BARROS, 2017, P.3), ou seja, aquelas que ficam responsáveis por entreter as crianças para que possibilitem “sossego” aos pais. Sendo assim, é perceptível uma substituição da função materna propriamente dita pela função programática de um objeto eletrônico. Então desde a tenra idade a criança tem o contato com o tecnológico, podendo tornar posteriormente algo indispensável em sua vida, assim como em seu psiquismo escondendo-se no exagero da tecnologia uma falta, expressando, portanto, um sintoma.

O Centro Regional De Estudos Para O Desenvolvimento Da Sociedade De Informação (cetic.br), foi responsável por desenvolver e publicar a pesquisa *TIC Kids Online Brasil*, realizada em 2018, mediu dentre diversos indicadores em relação às Tecnologias de informação e comunicação (TIC), a quantidade de crianças e adolescentes usuários de internet. Nessa pesquisa o percentual do total de crianças

e adolescentes entre nove e dezessete anos que usam a Internet foi de 86%, representando 24,3 milhões de jovens conectados. Comparado aos dados de 2015 que somam 79% de usuários, cerca de 23,4 milhões de crianças e adolescentes, evidenciam a tendência de crescimento desses indivíduos com acesso à Internet. Cada dia mais as novas tecnologias ocupam mais espaço na vida de crianças e de adolescentes.

Seja por meio de redes sociais, jogos online dentro outros aparatos eletrônicos, o fenômeno tecnológico está presente na sociedade contemporânea e o seu avanço é inevitável. Nessa perspectiva um dos efeitos é o isolamento social mesmo que a promessa da evolução tecnológica seja a interatividade, e que a experiência “lúdica” é sempre diante de um objeto, limitando assim a possibilidade de interação com o outro.

Os jogos eletrônicos acabam impossibilitando que a criança possa falar sobre sua angústia desde uma posição que refira a falta que lhe constitui, pois encontra-se com a experiência diminuída, uma vez que nem sempre pode contar com o outro para que se possibilite uma troca. Independente de o corpo estar adormecido ou não, como no caso dos videogames wii, é sempre diante de uma máquina que ela estará vivendo a experiência (CAIROLI, 2010, P.346).

A questão do corpo adormecido é pertinente no que concerne a psicomotricidade essencial para o desenvolvimento físico, motor, psíquico. A psicomotricidade é a associação entre o corpo e as representações simbólicas que dão significado ao corpo, em sua relação com os outros (FERNANDES, FILHO, REZENDE, 2018). Sendo assim, pode-se pensar como fica o corpo em sua harmonia com o psiquismo se este permanece estagnado, sem o exercício funcional.

A postura da criança diante da tecnologia “[...] não é apenas a passividade, mas a ausência de um contato corporal privilegiando um modo de relação virtual” (MARTINS, 2016, p.25). Nesse sentido, é sempre diante de um aparelho eletrônico que há uma vivência, diminuindo a interação com o outro próximo. Winnicott (1975) propõe em seu livro **O brincar e a realidade** que o brincar é uma ação que possibilita a interação da criança com o mundo, sendo assim com o boom da tecnologia a inter-relação de quem brinca com o ambiente se torna limitada a tela do objeto eletrônico.

As imagens eletrônicas se tornam refúgios psíquicos, distanciando das questões do ambiente (MARTINS, 2016). Então, o brincar fica comprometido e junto a ele todas as suas funções que atravessam a representação psíquica e a criação

constitutiva. Com o fenômeno da tecnologia a constituição está se dando por um objeto que estabelece o fazer, como se houvesse um caminho pré-estabelecido a ser percorrido, impedindo as inúmeras possibilidades subjetivas.

A partir dessa lógica é possível perceber uma limitação ao criar, no sentido em que a criança é “engolida” pela tecnologia e pelo fazer que ela produzisse. Pode-se associar a relação primitiva mãe-bebê na qual o bebê entende que ele e a mãe são um e que não há limites estabelecidos. Assim, o meio eletrônico estaria relacionado ao objeto de amor (SANTOS, BARROS, 2017), então parte do princípio de uma necessidade de ser visto, reconhecido e amado.

Torna-se possível fazer uma articulação entre as teorias psicodinâmicas a partir do fenômeno inevitável da tecnologia contemporânea, e o efeito desta no brincar infantil. A relação da função materna com o uso dos eletrônicos e o fenômeno da elaboração psíquica que não é externalizada, no que remete ao brincar, está sempre próxima de seu objeto eletrônico/ materno.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De fato, o brincar tecnológico é um fenômeno bastante atual, além de trazer grandes avanços no modo em que as experiências são vivenciadas e como o sujeito se constitui, ele acarreta também alguns prejuízos no desenvolvimento saudável. Uma vez que a criança brinca por meio do lúdico para satisfazer seus desejos, fantasias, elaborar angústias e até mesmo experienciar e repetir a forma como os adultos agem, é também um meio de estarem integradas na sociedade que é culturalmente simbólica. Já com o advento da tecnologia houve uma diminuição gradual no brincar, pois este foi substituído pelos meios eletrônicos resultando numa nova forma de constituir-se enquanto sujeito.

No brincar é possível que a criança se aproprie de suas experiências e seja ativa no seu processo de amadurecimento cognitivo e psíquico, pois por intermédio dele é possível à criança trabalhar suas habilidades cognitivas como atenção, memória e percepção do mundo em que vive, além disso, é pelo lúdico que a criança expõe o que sente, podendo elaborar seus afetos brincando e repetindo quantas vezes for necessário.

Frente a isso, está o avanço tecnológico que recriou o significado das brincadeiras. Estas se tornaram rudimentar, perdeu espaço para os eletrônicos, com

isso, fez-se necessário o estudo deste fenômeno. A relação entre o fazer tecnológico programático e o fazer lúdico criador é o grande diferencial nesse processo. Assim, a criança deixa de criar para cursar algo já visto, inibindo seu potencial criativo. Nessa lógica, o presente estudo mostra grande relevância no momento atual, visto que o excesso da tecnologia pode significar suprir, tamponar algo tão antigo na vida primitiva do sujeito, com o uso de eletrônicos.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial curricular nacional para a educação infantil: formação pessoal e social**. Brasília, DF: Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. 1998. p.22. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf>> . Acesso em: 13 nov. 2019.
- BRASIL, Comitê Gestor da Internet no. **TIC kids online Brasil: pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: 2018**. São Paulo. 2019. p.109. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/216370220191105/tic_kids_online_2018_livro_eletronico.pdf . Acesso em: 14 nov. 2019.
- BOYESEN, Gerda. **Entre psiquê e soma, introdução à psicologia biodinâmica**. São Paulo. Summus Editorial, 1986.
- CAIROLI, Priscilla. A criança e o brincar na contemporaneidade. **Revista de Psicologia da IMED**, Porto Alegre, v.2, n.1, p. 340-348, out. 2010. Disponível em: <<https://seer.imed.edu.br/index.php/revistapsico/article/view/45>>. Acesso em: 25 out. 2019.
- CORREA, Aline Medianeira Gomes et al. **Percepção de pais acerca do impacto de tecnologias no viver saudável dos seus filhos**. Santa Maria, 2015, p. 808 – 809. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/coGITARE/article/view/41127/26788>>. Acesso em: 20 out. 2019.
- FERNANDES, Jorge Manuel Gomes de Azevedo; FILHO, Paulo José Barbosa Gutierrez; REZENDE, Alexandre Luiz Gonçalves de. **Psicomotricidade, jogo e corpo-em-relação: contribuições para a intervenção**. São Carlos, 2018, p.703. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/cadbto/v26n3/2526-8910-cadbto-26-03-00702.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2019.
- Heimann, P. (1986). **Certas funções da introjeção e da projeção no início da infância**. In: Klein (org.) 1986.
- KLEIN, M. (1986a). **Algumas conclusões teóricas sobre a vida emocional do bebê**. In: Klein 1986m.
- KLEIN, M. (1986b). **Sobre a observação do comportamento dos bebês**. In: Klein 1986m.
- MARTINS, Clarissa Ferreira. **O brincar: funções constitutivas e implicações das novas experiências tecnológicas**, 2016 86f. Dissertação (Mestrado) –

Universidade de São Paulo, 2016. Disponível em:
<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-29092016-154656/pt-br.php>.
Acesso em: 23 out. 2019.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas. **Psicologia: teoria e pesquisa**. Brasília, v. 18, n. 2, p.196-197, 2002. Disponível em:
<http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S010237722002000200009&script=sci_abstract&lng=pt> Acesso em: 13 nov. 2019.

OLIVEIRA, Fátima Cristina Monteiro de. Angústia, superego e constituição da subjetividade em Klein. **Instituto Sede Sapientiae**; Departamento Formação em Psicanálise, 2004. Disponível em:
http://www.sedes.org.br/Departamentos/Formacao_Psicanalise/site/wp-content/uploads/2015/01/ANG%C3%A9ASTIA-SUPEREGO-E-CONSTITUI%C3%87%C3%83O-DA-SUBJETIVIDADE-EM-KLEIN.pdf. Acesso em: 24 out. 2019.

OLIVEIRA, Marcella Pereira de. Melanie Klein e as fantasias inconscientes. Winnicott e-prints [online], São Paulo, Série 2, v. 2, n.2, 2007. Disponível em:
<<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/wep/v2n2/v2n2a05.pdf>>. Acesso em: 28 out. 2019.

PAIVA, Natália Moraes Nolêto de, COSTA, Johnatan da Silva. **A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça**. Teresina, 2015, p.3. Disponível em: <<https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>>

PAPALIA, Diane E.; FELDMAN, Ruth Duskin. Desenvolvimento Humano. 12a edição, AMGH editora lida, 2013, p.299.

PREVITALE, Ana Paula. **A importância do brincar**. Campinas: UNICAMP, 2006. Disponível em:
http://www.sedes.org.br/Departamentos/Formacao_Psicanalise/site/wp-content/uploads/2015/01/ANG%C3%A9ASTIA-SUPEREGO-E-CONSTITUI%C3%87%C3%83O-DA-SUBJETIVIDADE-EM-KLEIN.pdf . Acesso em: 22 out. 2019.

ROCHA, Brasilda dos Santos. **Brinkando com o corpo: técnicas de psicoterapia corporal com crianças e adolescentes**. 2.ed. São Paulo: Arte & Ciência editora, 2005. p.19.

SALEM, Pedro. Objeto e fantasia inconsciente na psicanálise de Melanie Klein. **Primórdios**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 4, p. 33-44, out. 2016. Disponível em:
<http://cprj.com.br/primordios/04/4_Primordios_MioloVol4_Prova03-6.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2019.

SANTOS, Caroline Cezimbra dos; BARROS, Jane Fischer. **Efeitos do uso das novas tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento emocional infantil: uma compreensão psicanalítica**. Porto Alegre, 2017. Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0435.pdf>

SANTOS, Leandro Gabriel dos. A importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil pré-escolar sob a percepção de professores. **Núcleo de pesquisa e inovação: projeção e docência**, v. 7, n. 2, 2016. Disponível em:

<<http://revista.faculdadeprojecao.edu.br/index.php/Projecao3/article/view/683/653>>.

Acesso em: 22 out. 2019.

SOARES, Julia Maciel. Criança Psicótica brinca? Considerações acerca do brincar na psicose. **Estilos da Clínica**, 2008, v. XIII, n.24, 166-175, mai. 2008.

WINNICOTT, Donald Woods. **A criança e o seu mundo**. v.6. Rio de Janeiro: LTC – Livro Técnicos e Científicos Editora S.A.. 1982, p. 162.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975, p.70.