

O BRINCAR TRADICIONAL COMO INSTRUMENTO PARA O DESENVOLVIMENTO DA SUBJETIVIDADE INFANTIL: AS IMPLICAÇÕES DE NOVAS EXPERIÊNCIAS TECNOLÓGICAS¹

Michelle Aparecida Leal Eveling²

Cássia Maria Tasca Duarte Sartori³

RESUMO:

O presente estudo objetivou analisar o brincar tradicional e tecnológico na expressão simbólica infantil e na sua relação com o desenvolvimento psicoemocional da criança. Esboçou uma forma de relativizar como o brincar tradicional serve de instrumento para o desenvolvimento da subjetividade infantil diante das implicações de novas experiências tecnológicas. Em um mundo totalmente informatizado e com uma gama de informações cada vez mais ascendente, crianças e adolescentes se prendem ao mundo virtual deixando no esquecimento os aspectos lúdicos e tradicionais do brincar em busca de novas experiências. Para a construção do artigo foi realizada uma pesquisa bibliográfica exploratória em meio eletrônico e impresso, utilizando como marco teórico o período das duas últimas décadas, além de literaturas tradicionais sobre o tema de desenvolvimento infantil. O artigo é apresentado em três momentos distintos, sendo o primeiro, a contextualização do cenário do brincar tradicional como ferramenta para o desenvolvimento da subjetividade infantil. Já o segundo abordou o universo das novas experiências tecnológicas apresentadas no mundo virtual e, por fim, a análise desses dois eixos na realidade do brincar infantil e o desenvolvimento da subjetividade infantil atualmente. Dessa forma, a partir da leitura de Cotonhoto e Rossetti (2016), se concluiu que a Psicologia do Desenvolvimento tem muito a contribuir com os conhecimentos acerca das implicações dos jogos eletrônicos e videogames, entretanto, o brincar tradicional também se desponta como um mecanismo de suma importância para o desenvolvimento infantil.

Palavras-Chave: Brincar tradicional. Subjetividade infantil. Tecnologias. Psicologia do Desenvolvimento.

TRADITIONAL PLAYING AS AN INSTRUMENT FOR THE DEVELOPMENT OF CHILDREN'S SUBJECTIVITY: THE IMPLICATIONS OF NEW TECHNOLOGICAL EXPERIENCES

ABSTRACT:

The present study aimed to analyze traditional and technological play in children's symbolic expression and its relationship with the child's psycho-emotional

¹Artigo de trabalho de conclusão de curso de Graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia, na Linha de Pesquisa Desenvolvimento Humano. Recebido em 24/10/2023 e aprovado, após reformulações, em 24/11/2023.

²Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA). E-mail: mikamatica@hotmail.com.

³Mestre em Psicanálise pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas) e docente do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA). E-mail: cassiasartori@uniacademia.edu.br.

development. It outlined a way to relativize how traditional play serves as an instrument for the development of children's subjectivity in the face of the implications of new technological experiences. In a fully computerized world and with an increasingly increasing range of information, children and adolescents are attached to the virtual world, leaving the playful and traditional aspects of play in search of new experiences forgotten. For the construction of the article, exploratory bibliographic research was carried out in electronic and printed media, using as a theoretical framework the period of the last two decades, in addition to traditional literature on the theme of child development. The article is presented in three distinct moments, the first being the contextualization of the traditional play scenario as a tool for the development of children's subjectivity. The second addressed the universe of new technological experiences presented in the virtual world and, finally, the analysis of these two axes in the reality of children's play and the development of children's subjectivity today. Thus, from the reading of Cotonhoto and Rossetti (2016), it was concluded that Developmental Psychology has a lot to contribute to the knowledge about the implications of electronic games and video games, however, traditional play also emerges as a mechanism of paramount importance for child development.

Keywords: Traditional play. Children's subjectivity. Technologies. Developmental Psychology.

1 INTRODUÇÃO

Dentro da concepção histórico-social percebe-se que as transformações tecnológicas possuem interferência direta no desenvolvimento dos modos de subjetivação, sejam no âmbito social, econômico ou cultural. Os laços sociais têm sido os mais afetados, uma vez que as interrelações pessoais são atingidas diretamente pela barreira tecnológica.

O que se contemplava há meio século veio se deteriorando com a evolução tecnológica e, segundo Dufour (2005) e Mendes (2020), a passagem da família extensa para a família nuclear, a valorização do narcisismo, a televisão e o ⁴*world wide web* surgiram como condição de socialização e de subjetivação, uma vez que redes sociais e o avanço tecnológico se tornaram o ápice da comunicação da vida cotidiana. Nicolaci-da-Costa (2002) e Mendes (2020), destacam que além dessas transformações, o ser humano passou a depender dos resultados da revolução tecnológica que, segundo ela, alterou a organização dos laços sociais, produzindo

⁴A World Wide Web, rede mundial de computadores, revolucionou a comunicação mundial e a cultura da comunicação entre as pessoas devido às formas possíveis de interação, ou seja, escrita, oral ou por imagens e voz (videoconferência), por meio de computadores ligados à rede" (Vieira, 2014, p. 2).

novas formas de constituição subjetiva, se amparando na premissa de que a revolução da *internet* desencadeou um processo de transformações, ainda em curso, que está gerando o homem do século XXI.

Dessa forma, a utilização dos aparatos tecnológicos de informação na infância modificou as formas de brincar e de se relacionar. Os produtos eletrônicos se tornaram novos brinquedos para as crianças. *Tablets*⁵, *smartphones*⁶, jogos e aplicativos sensoriais com tecnologias tridimensionais são incluídos no cotidiano em idades cada vez mais precoces, “[...] alterando as formas de brincar e de tempo livre, trazendo novas linguagens e novas necessidades de consumo” (Mendes, 2020, p. 2). A inserção desses artefatos eletrônicos não substitui as brincadeiras infantis tradicionais, que continuam sendo aplicadas por educadores e responsáveis em busca da preservação lúdica da aprendizagem e da subjetivação infantil (Mendes, 2020).

O objetivo principal desse artigo é o de analisar o brincar tradicional e tecnológico na expressão simbólica infantil e na sua relação com o desenvolvimento psicoemocional da criança. Considerando que o brincar simbólico vai além de uma atividade lúdica pode-se conceber que o desenvolvimento psicoemocional da criança advém do estímulo proporcionado para sua expressão, tendo como forma motivadora o brincar tradicional e o tecnológico e suas consequências sensoriais.

Nesse sentido, foi realizada uma pesquisa exploratória, a qual visa ampliar os conhecimentos de um determinado tema com o objetivo de familiarizar a comprovação da hipótese subjetiva apontada no estudo. Por não trazer uma especificidade científica, busca explorar uma série de informações com a finalidade de esboçar um conteúdo específico (Piovesan; Temporini, 1995). Dessa forma, a construção do artigo tem como método a revisão de literatura, por meio de uma pesquisa bibliográfica em meio impresso e eletrônico, com literaturas publicadas entre os anos de 2000 e 2023, levando em consideração as novas atualizações neste segmento de pesquisa. No entanto, foi utilizado referências anteriores a este corte temporal quando se tratou de

⁵O *tablet* é um dispositivo móvel similar a um computador pequeno e leve com teclado e funções sensíveis ao toque na tela utilizado para digitar, conectar a internet. Permite ainda a troca de mensagens e arquivos em redes sociais e interage com jogos e aplicativos (Pozzebon, 2011).

⁶Já os *smartphones* são telemóveis mais avançados com a mesma capacidade de computadores maiores. Além da conexão com a internet os smartphones são capazes de arquivar e interagir com muitos programas e aplicativos devido a sua extensa possibilidade de memória de armazenamento e tecnologia presentes (Teles, 2015).

conteúdo relevante para a argumentação do tema. Os dados utilizados e analisados foram consultados nas bases de dados Pepsic, *Scielo* e *Google Acadêmico*. Como descritores foram utilizados os seguintes termos e suas inter-relações: brincar, brinquedo, brincadeira, lúdico e tecnológico e subjetividade infantil. A literatura psicológica clássica está baseada no arcabouço teórico dos autores Vygotsky e Winnicott.

O contexto se torna conflitante, posto que, por outro lado, a cultura midiática é incorporada às brincadeiras infantis muitas vezes em proporções superiores. No entanto, ao refletirem sobre as transformações sociais ocorridas na infância, pode-se perceber algumas dificuldades no desenvolvimento das crianças, a exemplo da inibição do brincar, do aumento da agressividade e da falta de limites (Mendes, 2020).

2 O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO SUBJETIVO NA INFÂNCIA

O ato de brincar é importante para as relações humanas e consiste numa das principais ferramentas para a formação e desenvolvimento emocional, intelectual, físico e social, exercendo durante a infância um papel primordial para o futuro da vida adulta (Chaves, 2018). De acordo com Dantas (2017), o brincar é uma dinâmica inerente ao comportamento infantil, que atua diretamente em outras atividades de cunho sociocultural, aprendizagens e elaboração, edificados através das representações e vivências criativas, imaginárias, temporais e do espaço.

Winnicott (1975), considerou o brincar como algo além da diversão e do entretenimento, relatando que a característica do brincar é o prazer, entretanto só dará sentido ao prazer se for significada. Dessa forma, o autor esclarece que a significação do brinquedo depende do uso de símbolos e, nesse prisma, o brinquedo, o objeto ou a atividade em si não deve ser o foco, mas sim, a representatividade da atividade e da brincadeira (Kawagoe; Sonzogno, 2006).

É a brincadeira que é universal e que é própria da saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma comunicação na psicoterapia; e a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros. (Winnicott, 1975, p. 63).

Na brincadeira, a criança tem liberdade para criar e recriar o mundo conforme sua visão por meio de uma linguagem própria que lhe permite compreender aspectos

subjetivos do seu mundo interno, as exigências do mundo externo e, sobretudo, tem a possibilidade de manifestar suas fantasias, seus desejos e sentimentos por meio da criatividade (Azevedo; Villela, 2018). Em seus estudos, Winnicott (1975) postula o brincar como uma possibilidade de a criança ultrapassar as barreiras da realidade, além de viver uma experiência, transitando entre o subjetivo e o objetivo. O autor destaca ainda o lugar em que a experiência criativa ocorre, nomeando esse território como espaço potencial, terceira área da experiência ou zona intermediária (Kawagoe; Sonzogno, 2006).

Para Lima (2011), a valorização simbólica do objeto transicional⁷ consiste em intermediar duas situações distintas: “união e a separação” e, ainda, a posição de estar “dentro ou fora”. Apesar dessa questão poder ser interpretada por alguns como simbólico de um objeto parcial, Winnicott (1975), considera que essa correlação não influencia tanto quanto sua realidade propriamente dita.

Uma interpretação do objeto transicional nesses termos, em que se buscasse a equivalência a um mero símbolo de um objeto interno, somente levaria a uma eliminação dos fatores ambientais, ou à sua consideração apenas enquanto dado projetivo (Lima, 2011, p. 121).

Considerando o pensamento de que o objeto transicional não possui uma objetivação interna e sim um conceito mental e que este também não seria um objeto externo e sim uma característica fundamental, Lima (2011) acredita no argumento de que é o bebê que produz o objeto já existente que aguardava ser criado. E frisa: “Ele precisa ser notado como algo que está fora do campo do eu e de seu mundo projetado, algo que resiste” (Lima, 2011, p.121).

Azevedo e Villela (2018), postulam que uma das formas para lidar com o processo de separação se dá a partir da constituição do objeto transicional, que assume uma característica vital, pois possibilita à criança ricas experiências e, sobretudo, a evolução de sua experiência criativa. Por isso, “[...] é importante que a criança tenha a liberdade de manejá-lo de acordo com sua necessidade e que ele seja

⁷Conceito inicialmente criado por Winnicott, funda a expressão da distinção entre o Eu e o não-Eu, entre subjetivo e o objetivamente percebido, precursor do teste da realidade e da permanência do objeto. Auxiliar no treino nas diferentes fases da individuação separação, o seu uso pressupõe a aquisição da posição depressiva e da função simbólica, assentando na internalização de um bom objeto interno, por sua vez ancorada na relação consistente com uma mãe-ambiente contentora e suficientemente boa (Simão, 2013).

mantido e preservado da forma que a criança o deixar, seja sujo ou com um cheiro desagradável” (Winnicott, 1975, p. 17).

Para fundamentar o estudo do brincar simbólico na construção da subjetividade, Oliveira *et al* (2023) se reportaram ao pensamento de Winnicott (1975) de que é no percurso do desenvolvimento da infância que a criatividade se aprimora por meio das experiências no campo subjetivo, buscando experimentar as suposições imaginárias sobre o mundo e as encaixando diante das situações vividas. Corroboram ainda com Vygotsky (1998), sobre a afirmativa de que o imaginário ocorre inicialmente a partir da ação, estando ligado diretamente em regras da sociedade, as quais interferem no acesso ao simbólico, fazendo com que as aprendizagens sejam construídas e se transformem em parte das funções psicológicas existentes do indivíduo. Assim, concluem que “a subjetividade é composta por experiências histórico-socioculturais, psicológicas e físicas que atravessam o sujeito” (Oliveira *et al* (2023, p.2).

A medida em que o indivíduo vivencia suas experiências e como são concebidas por ele, ocorre a formação e a transformação de sua subjetividade. A forma de como ela ocorre pode ser percebida tanto no aspecto individual quanto coletivo posto que é necessário que haja uma interlocução social (Oliveira *et al*, 2023).

Nesse sentido, Oliveira *et al* (2023) constata-se que a representação do real ou do imaginário elaborado pelas crianças por meio da brincadeira simbólica é de grande importância para do desenvolvimento infantil, uma vez que a partir do brincar universos culturais, sociais, emocionais e psicológicos são construídos e experimentados, nos quais aprendem como simbolizar, generalizar e adaptar às situações vivenciadas. Dessa forma tais experiências contribuem para que a subjetividade, interna, e objeto, externo, construa o desenvolvimento e de leitura do mundo para a criança.

Para Vygotsky (1998), a relação interpessoal forma o sujeito por meio de ações características do ser humano as quais são permeadas por mecanismos técnicos e semióticos em que a imaginação, novas experiências, planos se materializam pela ação do brincar. Nesse aspecto, Batista (1999) considerou que a interligação do brincar e da aprendizagem tanto no campo lúdico e quanto num plano emocional é revitalizadora e mediadora por possibilitar a criação e a imaginação.

Neste sentido, Almeida (2014) acredita que o brincar vai além do simples entretenimento e recreação, possuindo uma característica mais ampla em que a criança possui de comunicar internamente e com o mundo construindo seu desenvolvimento. A esse respeito, Oliveira (2000) salienta que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida, dessa forma, quando uma criança brinca ela possibilita a construção de fundamentos pessoais, a exemplo, memorização, imitação, atenção e imaginação, impulsionando assim a sociabilização, poder criativo, motricidade e relações afetivas.

De acordo Zanluchi (2005, p. 91), as brincadeiras da criança vão de encontro ao que ela vivência, externando as situações cotidianas por meio do imaginário lúdico, oportunizando assim seu crescimento emocional, o que resulta num melhor desempenho social e de aprendizagem. Fantacholi (2009), explica que independentemente do nível da educação, mas principalmente na Educação Infantil o brincar se torna uma potente ferramenta de aprendizagem experiencial, posto que por meio da ludicidade pode proporcionar a aprendizagem como processo social.

Santin (2001) e Almeida, (2014) descreveram a importância do jogo para o aprendizado infantil. Segundo esses autores, os jogos oportunizam as crianças a desenvolver sua subjetividade, seja a situação casual, cultural ou social, os conceitos e regras estabelecidos pelo brincar atribui potencialidades de recriar, julgar, sintetizar e inventar suas próprias brincadeiras. A esse respeito cabe aludir os postulados do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

[...] educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (Brasil, 1998, p. 23).

Azevedo e Villela (2018), ao pensar na psicoterapia com crianças, destaca que a brincadeira assumiu sua nova forma de análise, pois por meio dela é possível, e mais provável, a aproximação entre aquilo que é subjetivamente percebido e aquilo que é objetivamente percebido. Isso constitui o cerne de todo o processo que envolve o desenvolvimento emocional do sujeito, a integração do self e a formação da personalidade de forma criativa e peculiar.

Conforme Fantacholi (2009), promover a aprendizagem pelo lúdico significa ir além da incorporação do conhecimento através das características da concepção de mundo seja pelo conhecimento, oralidade, pensamento e pelo sentido. Nesse contexto, Góes (2008) corrobora com o descrito anteriormente quando aponta que a atividade a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorados, compreendidos e encontrar maiores espaços para ser entendido como educação.

A brincadeira está interligada à criatividade e, portanto, ao mundo interno da criança e, ao mesmo tempo, relaciona-se com a realidade externa. Quando a criança brinca é sinal de que o desenvolvimento emocional está ocorrendo de forma saudável, pois, por meio do brincar, a criança tem a possibilidade de compreender a realidade externa e de elaborar os conflitos internos que, quando não compreendidos, podem dificultar seu desenvolvimento. A psicanálise clínica, mesmo de adultos, só teria efetividade nesse contexto criativo, em que analista e paciente desenvolvem um brincar especializado – a própria sessão psicanalítica ou, em sentido mais abrangente, o próprio atendimento clínico – somente em função do qual a interpretação faria sentido. Assim, Winnicott articula os fenômenos da interpretação e do lúdico, condicionando a eficácia daquela à instauração ou à prevalência desse ambiente lúdico especializado, típico da psicanálise, no sentido clínico do termo (Azevedo; Villela, 2018, p. 675).

De acordo com Chaves (2018), foi nos anos 50 que surgiu no Brasil a televisão instrumento que tornou a principal ferramenta de lazer nessa época. Já nos anos 70 a televisão em cores se populariza e nos anos 90 as televisões com tela plana e plasma chegam ao país se tornando o meio tecnológico mais utilizado para entretenimento familiar.

Na era das tecnologias, as brincadeiras tradicionais têm ficado obsoletas, o brincar se torna solitário, as relações tornam-se artificiais e virtuais, com esses atrativos as brincadeiras de rua como Amarelinha, bola de gude, elástico, queimada, tem perdido espaço para os jogos eletrônicos e brinquedos industrializados. O brinquedo que era um instrumento para o desenvolvimento da subjetividade passa a dominar o brincar e ditar as regras do jogo, e esta é uma problemática que preocupa vários profissionais e os pais que possuem a missão de educar as crianças na atualidade (Chaves, 2018).

O brincar tradicional que possibilita às crianças interações, desenvolvimento e preparo para vida adulta tem sido substituído por brinquedos industrializados que tem distanciado as crianças do convívio com seus pares. Os pais devido às extensas

jornadas de trabalho para suprir essa falta, sobrecarregam as crianças com aparatos tecnológicos.

Ao abordar o tema sobre as atuais tecnologias utilizadas pelas crianças, Cotonhoto e Rossetti (2016) evidenciam que este tem se tornado uma temática frequente e polêmica. Segundo eles, diversas áreas do conhecimento, tais como a engenharia e designer de produção possuem um avanço infindável, fazendo com que outros segmentos como a comunicação, educação, psicologia projetem diferentes atenções para tais tecnologias. Nesse âmbito, Chaves (2018, p. 18) replica que “[...] a sociedade contemporânea tem tornado o brincar industrializado, com poucas atividades manuais e físicas, as crianças têm ficado cada vez mais diante da televisão, dos jogos eletrônicos e dos celulares”.

Em sua revisão, Cotonhoto e Rossetti (2016) apresentam duas vertentes conflitantes sobre o uso da tecnologia pelas crianças. Um dos destaques é o pensamento de Zanolla (2007) reconhecendo os jogos eletrônicos real ou virtual como ferramentas de uma nova ideologia cultural que exerce forte influência na formação de uma nova identidade infantil. Esta realidade se tornou conflitante e preocupante diante dos valores estabelecidos na atualidade.

Cotonhoto e Rossetti (2016) ainda criticam fortemente sobre a o advento da indústria da diversão eletrônica em visar somente a lucratividade e não se importar com valores emocionais, sociais e culturais. Consideram ainda que a escola possui a função de desmistificar a importância econômica dessa indústria eletrônica e que deva também alertar sobre os supostos danos inerentes ao desenvolvimento infantil.

Em contrapartida, Gee (2009) a utilização dos jogos eletrônicos como aliados para a aprendizagem, desde que sejam filtrados quanto o seu propósito educacional. Entretanto, não descarta a utilização das vias tradicionais de ensino e considera que os jogos tem sido fomento para o avanço das pesquisas em ciências cognitivas.

Ramos (2012), adverte sobre a questão que envolve os jogos eletrônicos e a formação do juízo moral. Para ela, a finalidade dos jogos eletrônicos em relação a construção da moral, regras e valores sociais na infância exige uma atenção especial, posto que tem que haver uma pluralidade de responsabilidades englobando escola, sociedade, família e de profissionais que atuam na psicologia do desenvolvimento.

Cotonhoto e Rossetti (2016) concluiu, após uma revisão sobre o tema, advertiu sobre a necessidade do controle das crianças em relação ao mundo eletrônico. O

aumento exagerado da exposição das crianças a este universo tem formado uma nova onda cultural, quando esses indivíduos por meio de seus dispositivos eletrônicos têm conseguido penetrar livremente ou mesmo que monitorado dentro dos conteúdos virtuais. Fantin (2018), por sua vez, salienta que a escola, influenciada pelo discurso da indústria midiática, passa a conceber que o olhar do de “ruim”, do “prejudicial”, do “não é coisa de criança” pode ser direcionado para um novo pensamento e que a busca por mais informações sobre este equipamento recente possa garantir uma utilização positiva dessa ferramenta no desenvolvimento infantil.

A Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), publicou a pesquisa “Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital”, apresentando dados sobre a atual condição das crianças em relação aos usos das tecnologias e as mudanças de comportamento das crianças e os danos à saúde. O resultado do estudo apontou que os comportamentos advindos do mundo digital afetam diretamente os indivíduos e estes, por sua vez, alteram seus hábitos desde a infância, causando prejuízos à saúde (Sociedade Brasileira de Pediatria, 2016).

A pesquisa constatou ainda que o logo tempo de permanência e o acesso precoce ao mundo virtual pode interferir na socialização e conexão com outras pessoas como também originar dificuldades escolares. Outro destaque da pesquisa são as potencialidades em se desenvolver distúrbios mentais, descontrole da ansiedade, violência, *cyberbullying*⁸, como também interferir no sono e nos hábitos alimentares, provocar sedentarismo, promover problemas auditivos por uso de headphones, causar problemas visuais e posturais, bem como lesões de esforço repetitivo (LER). Outros fatores como problemas na sexualidade, como maior

⁸“O *cyberbullying* é uma nova forma de violência sistemática que se configura como um “problema social”, constituindo tema e preocupação de diversos campos disciplinares, além de ser representado por alguns autores como uma questão de saúde pública. As distintas configurações do *Cyberbullying* podem ser reconhecidas como atos de violência psicológica e sistemática contra crianças e adolescentes perpetrados nas ambiências das redes de sociabilidade digital, podendo ocorrer a qualquer momento e sem um espaço circunscrito e demarcado fisicamente. Essa forma de agressão é perpetrada por meios eletrônicos, sejam estes, mensagens de textos, fotos, áudios, ou vídeos, expressos nas redes sociais ou em jogos em rede, transmitidas por telefones celulares, tablets ou computadores e cujo teor tem a intencionalidade de causar dano à outra pessoa de modo repetitivo e hostil. O *cyberbullying* tem emergência recente e sua conceituação, ainda em construção, abriga considerável polissemia em suas definições” (Ferreira; Deslandes, 2018, p. 3370).

vulnerabilidade ao *grooming*⁹, *sexting*¹⁰, incluindo pornografia, acesso facilitado às redes de pedofilia e exploração sexual. Outro agravante aquisição de drogas para consumo, pensamentos ou gestos de auto agressão e suicídio; além das “brincadeiras” ou “desafios” online que podem causar consequências graves e até o coma por anóxia³ cerebral ou morte (Sociedade Brasileira de Pediatria, 2016).

Uma forma de minimizar estes riscos supracitados, Silva e Santos (2009), destacaram o papel da família mesmo sendo ela considerada a menor unidade social, porém a mais duradoura e estável e por ser a primeira organização que o indivíduo reconhece exerce grande influência. Nesse contexto, os responsáveis por essa importante célula social devem procurar preservar o seu papel, servindo de exemplo e garantindo a sua existência, promovendo a educação, além de garantir os valores morais, sociais e culturais.

Zagury (2017), adverte que há muitos perigos virtuais que rondam as crianças do século XXI, revelando que esse perigo algumas vezes, são disponibilizados pelos próprios pais. É notório que quem hoje educam as crianças são os nativos da geração Y¹¹ que foram constituídos com uma educação com muita liberdade, em que os pais atenderam todos os desejos dos filhos. Trata-se de uma geração que não se preocupou com os limites para se coibir a facilidade e imediatismo.

Por fim, Silva e Santos (2009) advertiram o futuro das crianças depende do relacionamento próximo entre pais e filhos, promovendo uma convivência saudável entre as partes, já que quando as brincadeiras são constantes entre pais e filhos pode se transmitir segurança, mostrar como agir diante das frustrações e perdas. Além disso inspira a confiança, o amor e a superar os desafios.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

⁹“*Grooming* refere-se às estratégias que um adulto usa para conhecer, fazer amizade, ganhar confiança do adolescente através da internet, com o objetivo de abusar ou explorar sexualmente, ou ainda obter imagens para venda” (Pereira, 2021, p. 11).

¹⁰“O *sexting* é uma expressão sexual tecnologicamente mediada que consiste na troca de mensagens ou imagens com conteúdo sexual, na criação e no compartilhamento de conteúdo sugestivo de nudez através de telefones celulares e outros meios eletrônicos conectados, ou não, à internet” (De Souza; Alves Banaco, 2018, p. 130).

¹¹“A geração Y, também conhecida como geração do milênio, nome pelos quais tem sido chamado o grupo dos nascidos entre os anos 1980 e 2000” (Farias; Carvalho, 2016, p. 38).

O levantamento bibliográfico realizado revelou que o despertar infantil pelos jogos eletrônicos é cada vez mais frequente na infância e que este tem roubado a cena apesar do grande esforço de educadores e pais em minimizar os impactos negativos dessa modalidade. Por outro lado, estes dispositivos tecnológicos possuem aparatos altamente positivos e auxiliares no processo educativo da criança, proporcionando a imersão desse universo às novas mídias, transformando dessa forma a cultura infantil (Cotonhoto; Rossetti, 2016).

Nesse sentido, a partir da leitura de Cotonhoto e Rossetti (2016), pode-se concluir que há dois extremos a serem controlados nos cotidianos das crianças, o primeiro, os que têm tido acesso livre e desregrado aos aparatos tecnológicos dos adultos, gerando uma nova cultura que tem requerido que elas saibam mais sobre esses instrumentos e seus conteúdos, criando um mundo virtual individual, único e intocável. E, o segundo, vigiado, o qual através de uma supervisão e motivação pelo mundo midiático faz com que essa ferramenta auxilie no desenvolvimento da criança e sua inclusão digital de forma positiva.

Nesse cenário, as instituições de ensino também começam a deixar o discurso do “ruim”, do “prejudicial”, do “não é coisa de criança” e passa a buscar mais informações sobre um artefato recente do universo infantil que impacta o desenvolvimento infantil (Cotonhoto; Rossetti, 2016). A pesquisa constatou ainda que as crianças estão cada vez mais seduzidas por aparelhos e mídias cada vez mais criativas.

Os jogos lúdicos tradicionais foram atualizados com componentes eletrônicos, a maioria ganhou espaço em aplicativos e o que antes era apenas objetos da cultura adulta alcançou a cultura infantil, ampliando dessa forma seu repertório lúdico. Pode-se notar no contexto do estudo que o ato de brincar é importante para as relações humanas e age de forma direta na formação e desenvolvimento emocional, intelectual, físico e social durante a infância e a construção de um alicerce para o futuro da vida adulta.

Em contrapartida, há de se considerar que a maciça exposição das crianças às novas mídias tem transformado a cultura infantil (Cotonhoto; Rossetti, 2016). Não se pode deixar a criança inclusa em seu próprio mundo sem que haja uma supervisão como filtro das informações e práticas cotidianas frente a exposição virtual. É

necessário que o adulto desenvolva um papel socio construtor de valores educativos e emocionais para estas crianças.

Dessa forma, se concluiu em concordância com Cotonhoto e Rossetti (2016), que a Psicologia do Desenvolvimento tem muito a contribuir com os conhecimentos acerca das implicações dos jogos eletrônicos e videogames, entretanto, o brincar tradicional também se desponta como um mecanismo de suma importância para o desenvolvimento social, emocional, e, principalmente, educativo para a criança.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, E. R. **O brincar na educação infantil das escolas de Piritiba/BA: O olhar docente.** 2014. 51 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física)-Universidade de Brasília, Piritiba, 2014. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9670/1/2014_ElaineRibeiroAlmeida.pdf. Acesso em: 12 mar. 2023.

AZEVEDO, J. G.; VILLELA, F. C. B. O lúdico e a interpretação na teoria winnicottiana: análise das relações recíprocas contidas no livro o brincar e a realidade. **Colloquium Humanarum**, [S.l.], v. 15, n. Especial 2, jul./dez. 2018, p. 670-676. DOI: 10.5747/ch.2018.v15.nesp2.001168. Disponível em: <https://www.unoeste.br/site/enepe/2018/suplementos/area/Humanarum/Educa%C3%A7%C3%A3o/O%20L%C3%9ADICO%20E%20A%20INTERPRETA%C3%87%C3%83O%20NA%20TEORIA%20WINNICOTTIANA.pdf>. Acesso em: 12 mar. 2023.

BATISTA, C. V. M. **Educação Infantil: Uma proposta filosófico educacional para a pré-escola da UEL.** 1999. 300 f. Dissertação (Mestrado em Educação)-Universidade Estadual de Educação, Londrina, 1999. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.uel.br/document/?code=vtls000130063>. Acesso em: 07 mar. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial curricular nacional para a educação infantil: Volume 1 e 2.** Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf Acesso em: 18 maio 2023.

CHAVES, I. C. G. **Tecnologia e infância: Um olhar sobre as brincadeiras das Crianças.** 2018. 23 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia)-Universidade Federal de Maringá, Maringá, 2018. Disponível em: <https://bdm.ufpa.br:8443/jspui/bitstream/prefix/698/1/TCCIndustrializacaoBrincarInteracao.pdf>. Acesso em: 12 maio 2023.

COTONHOTO, L. A.; ROSSETTI, C. B. Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes? **Rev. psicopedag.**, São Paulo, v. 33, n. 102, p. 346-357, 2016. Disponível em:

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862016000300012&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 25 abr. 2023.

DANTAS, G. P. **O brincar no desenvolvimento infantil**. 1. ed. São Paulo: Editora Senac, 2017.

DE SOUZA, F.; ALVES BANACO R. A Prática Cultural do Sexting entre Adolescentes: Notas para a Delimitação do Objeto de Estudo. **Revista Latina de Análisis de Comportamiento**, Veracruz, v. 26, n. 1, 2018. Não paginado. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=274555484008>. Acesso em: 17 set. 2023.

DUFOUR, D. **A arte de reduzir cabeças**: Sobre a nova servidão na sociedade ultraliberal. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2005.

FANTACHOLI, F. N. A Importância do Brincar na Educação Infantil. *In*: ENCONTRO INTERNACIONAL DE PRODUÇÃO CIENTÍFICA CESUMAR, 6., 2009, Maringá. **Anais [...]** Maringá: Centro Universitário de Maringá, 2009. Não paginado. Disponível em: <http://rdu.unicesumar.edu.br//handle/123456789/5801>. Acesso em: 18 abr. 2023.

FANTIN, M. As crianças e o repertório lúdico contemporâneo: entre as brincadeiras tradicionais e os jogos eletrônicos. **Revista Espaço Pedagógico**, Passo Fundo, v. 13, n. 2, p. 9-24, jul./dez. 2018. Disponível em: <http://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/7829>. Acesso em: 02 abr. 2023.

FARIAS, C. M. L.; CARVALHO, R. B. Ensino Superior: a geração Y e os processos de aprendizagem. **Revista Espaço Acadêmico**, [S.l.], v. 15, n. 179, p. 37-43, mar. 2016. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/28532>. Acesso em: 10 nov. 2023.

FERREIRA, T. R. S. C.; DESLANDES, S. F. *Cyberbulling*: conceituações, dinâmicas, personagens e implicações à saúde. **Ciênc. saúde colet.**, [S.l.], v. 23, n. 10, p. 3369-3379, out. 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/WJYc64dg9Rjxh8k4rJc53gL/?lang=pt>. Acesso em: 18 abr. 2023.

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Revista Perspectiva**, [S.l.], v. 27, n. 1, p. 167-178, 2009. DOI: 10.5007/2175-795X.2009v27n1p167. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-95x.2009v27n1p167>. Acesso em: 05 maio 2023.

GÓES, M. C. R. A formação do indivíduo nas relações sociais: Contribuições teóricas de Lev Vigotski e Pierre Janet. **Educação & Sociedade**, [S.l.], v. 21, n. 71, p.116-131, jul. 2000. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0101-73302000000200005>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/QG7YrQc3fwpy9KcChT37rSd/#>. Acesso em: 05 maio 2023.

KAWAGOE, V. R. P.; SONZOGNO, M. C. Uma investigação sobre o brincar de Winnicott, no tempo e no espaço da creche: contribuições da Psicanálise para a Educação. **Rev. psicopedag.**, São Paulo, v. 23, n. 72, p. 203-212, 2006. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862006000300003&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 18 abr. 2023.

LIMA, J. C. C. Subjetividade na teoria de Winnicott: internalidade, externalidade e o espaço transicional. **Revista Brasileira de Psicanálise**, [S.l.], v. 45, n. 2, p. 119-126, 2011. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rbp/v45n2/v45n2a20.pdf>. Acesso em: 05 maio 2023.

MENDES, E. D. Impasses Na Constituição Do Sujeito Causados Pelas Tecnologias Digitais. **Revista Subjetividades**, Fortaleza, v. 20, n. spe2, p. 1-10, 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.5020/23590777.rs.v20iesp2.e8984>. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2359-07692020000500007&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 05 maio 2023.

NICOLACI-DA-COSTA, A. M. Internet: a negatividade do discurso da mídia versus a positividade da experiência pessoal. À qual dar crédito? **Estudos de Psicologia**, Natal, v. 7, n. 1, p. 25-36, jan. 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ptp/a/B8YrM538mSbqLJk6hwSdcPN/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 05 maio 2023.

OLIVEIRA, V. B. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, C. A. C. *et al.* O brincar simbólico na construção da subjetividade. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DA ABBRI, 2., 2023, São Paulo. **Anais [...]** São Paulo: ABBri, 2023. Não paginado. DOI: 10.29327/1234436.1-3. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/simposioabbri2023/622754-O-BRINCAR-SIMBOLICO-NA-CONSTRUCAO-DA-SUBJETIVIDADE>. Acesso em: 24 out. 2023.

PEREIRA, L. P. B. **O adolescente e o fenômeno Grooming**: Uma revisão sistemática. 2021. 67 f. Dissertação (Mestrado em Educação e Saúde na Infância e na Adolescência)-Universidade Federal de São Paulo, Guarulhos, 2021. Disponível em: <https://repositorio.unifesp.br/bitstream/handle/11600/64935/DISSERTA%C3%87%C3%83O%20DE%20MESTRADO%20LEDA%20PAULA%20BERNARDI%20PEREIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 15 set. 2023.

PIOVESAN, A.; TEMPORINI, E. R. Pesquisa exploratória: procedimento metodológico para o estudo de fatores humanos no campo de saúde pública. **Rev. Saúde Pública**, [S.l.], v. 29, n. 4, p. 318-325, 1995. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rsp/a/fF44L9rmXt8PVYLNvphJgTd/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 24 out. 2023.

POZZEBON, R. De que forma os tablets influenciam nas nossas vidas. **Oficina Net**, [S.l.], 10 fev. 2011. Disponível em: http://www.oficinadanet.com.br/artigo/tecnologia/de_que_forma_os_tablets_influenc

iam_nas_nossas_vidas. Acesso em: 10 nov. 2023.

RAMOS, D. K. Jogos eletrônicos e juízo moral: um estudo com adolescentes do ensino médio. **Psicol. teor. prá.**, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 97-112, abr. 2012. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-36872012000100008&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 05 maio 2023.

SANTIN, S. **Educação Física: temas pedagógicos**. 2. ed. Porto Alegre: EST Edições, 2001.

SILVA, A. F. F.; SANTOS, E. C. M. **A importância do brincar na educação infantil**. 2009. 36 f. Monografia (Especialização em Desafios do trabalho cotidiano: a Educação das crianças de 0 a 10 anos)-Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: http://www.ufrjr.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra_SILVA%20e%20SANTOS.pdf. Acesso em: 07 mar. 2023.

SIMÃO, A. L. C. **O objecto transicional**: Uma meta-análise do conceito e uma revisão da literatura. 2013. 48 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica)-Instituto Universitário, Ciências Psicológicas e da Vida, Lisboa, 2013. Disponível em: <https://www.proquest.com/openview/c0f54a34fb06fa38298a3ef3ea04ec6f/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y>. Acesso em: 10 de nov de 2023.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital**: Manual de orientação. Rio de Janeiro: SBP, 2016. Disponível em: <https://portaldeboaspraticas.iff.fiocruz.br/biblioteca/manual-de-orientacao-grupo-de-trabalho-saude-na-era-digital-2019-2021-menos-telas-mais-saude/>. Acesso em: 05 maio 2023.

TELES, R. V. **O uso de dispositivos móveis no acesso a informações para a gestão de negócios**. 2015. 106 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia da Informação)-Universidade Federal do ABC, Santo André, 2015. Disponível em: <https://biblioteca.ufabc.edu.br/index.html>. Acesso em: 10 nov. 2023.

VIEIRA, R. M. World Wide Web: Terra encantada onde tudo se encontra?. **Educação, Gestão e Sociedade: revista da faculdade Eça de Queirós**, [S.l.], v. 4, n. 16, nov. 2014. Não paginado. Disponível em: https://uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20170509161129.pdf. Acesso em: 10 nov. 2023.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ZAGURY, T. **Os Novos Perigos que Rondam Nossos Filhos**: Para Pais do século 21 [Curso eletrônico]/Tania Zagury.- Rio de Janeiro: Rocco,2017.

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

ZANOLLA, S. R. S. Indústria cultural e infância: estudo sobre formação de valores em crianças no universo do jogo eletrônico. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 28, n. 101, p. 1329-1350, set./dez. 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/N6MhF46VWJkNnt9Q4rjK6Mz/?lang=pt>. Acesso em: 07 mar. 2023.