

## A TECNOLOGIA E SUAS CONTROVÉRSIAS NA HIBRIDIZAÇÃO DO BRINCAR NA ATUALIDADE<sup>1</sup>

Maria Margarete Pinto Chaves\*

### RESUMO:

O artigo discute o brincar na infância, sua formação híbrida a partir do advento da tecnologia. O brincar é analisado como fenômeno híbrido que se constitui a partir da interação de vários fatores biológicos, sociais, históricos, culturais, econômicos e pelas novidades tecnológicas. Por meio de um pequeno percurso histórico do brincar e de estudos que abordam sua importância, é possível acompanhar a sua evolução na infância, suas transformações e o lugar que essa atividade veio ocupando no cotidiano infantil. Comentam-se algumas controvérsias sobre o brincar da atualidade, as influências de tecnologias, como a televisão, o computador e o celular. Ressalta-se ainda a importância de se desenvolverem mais estudos sobre essa temática a fim de se conhecerem melhor as implicações desse novo brincar. Grande parte das pesquisas sobre o brincar contemporâneo refere-se ao brincar no contexto escolar. Ainda são poucas as pesquisas sobre o brincar infantil contemporâneo no contexto familiar, bem como os estudos sobre o celular e outras tecnologias atuais presentes no brincar infantil.

Palavras-Chave: Brincar. Hibridização. Tecnologias.

### 1 INTRODUÇÃO

O brincar é uma atividade típica do cotidiano infantil, aclamada por muitos estudiosos como relevante para um bom desenvolvimento infantil. Essa atividade lúdica é permeada por fantasias, regida por regras que podem estar explícitas ou não, realizada tanto em grupo como individualmente, podendo, inclusive, ter função competitiva como nos jogos ou simplesmente ocorrer de forma gratuita.

A história do brincar infantil pode ser reconstituída através da história dos brinquedos e jogos, em Manson (2002), da infância, em Ariès (1981) e Heywood (2004). E como tal, na reconstituição histórica do lúdico.

Conforme Manson (2002), a criança da Antiguidade já tinha como atividade o

---

<sup>1</sup> Artigo recebido em 1/8/2016 e aprovado, após correções, em 15/03/2017.

\* Psicóloga, Professora Substituta de Psicologia Social na UFSJ, mestre em Psicologia pela UFSJ e doutora em Ciências Sociais pela UFJF. @: margaretechaves@ufs.edu.br

brincar, inclusive, com brinquedos. Na idade Antiga, os estudos arqueológicos e iconográficos apontam que nessa época já havia muitos brinquedos. No século V a.c., era possível comprar brinquedos, como bonecas moldadas com terracota. As crianças brincavam também com objetos oferecidos por recursos naturais, com brinquedos ecológicos (MANSON, 2002). Existem narrativas antigas que falam sobre pais brincando com seus filhos, como é o caso do rei Agesilau<sup>2</sup>, no relato de Plutarco, que participava de jogos com suas crianças, cavalgando numa cama como se fosse um cavalo. Além de outras fontes, como pinturas antigas que representavam as diferentes brincadeiras da época, como a famosa tela de Bruegel (1560), denominada de “os jogos infantis”, que retrata um repertório de oitenta e quatro brincadeiras diferentes, muitas ainda presentes na atualidade.

Pelos estudos de Ariès (1981), até o séc. XII, não havia um lugar próprio e diferenciado para as crianças da época, sendo a infância um período bem curto, quando a criança ainda não tinha condições de se cuidar sozinha. Os adultos se divertiam com as crianças e as achavam engraçadinhas, o sentimento era de paparicação sem, contudo, se afeiçoar por demais a elas, pois, se morressem, seriam de fácil substituição. Nessa curta infância, conforme Ariès (1981), era comum as crianças brincarem entre outras atividades que realizavam. Ele comenta que o pequeno Luís XIII, o Delfin, descrito pelo médico Heroard<sup>3</sup> em seu diário, neste período de curta infância, já realizava inúmeras atividades, como aulas de dança, música, boas maneiras e outras, mas ainda assim brincava de cavalo de pau e com um brinquedo de pássaro. Contudo, assim que a criança adquiria certo desenvolvimento e autonomia física, era iniciada na vida adulta, inclusive participando de jogos e brincadeiras dos adultos, não existindo muitas brincadeiras diferenciadas.

A partir da modernidade, o brincar passou a se constituir uma atividade de excelência na infância, graças aos estudos de educação, desenvolvimento e aprendizagem infantil, consequência do crescente interesse nas pesquisas pela temática da infância.

Fundamentando-se na visão de produção híbrida dos fenômenos defendida pela teoria Ator-Rede, observa-se que, atualmente, o brincar vem se constituindo a partir da

---

<sup>2</sup> Agesilau foi rei da cidade grega de Esparta de 400 a.c. a 360 a.c. e teve sua vida narrada por Plutarco, historiador e biógrafo, em **A vida de Agesilau**.

<sup>3</sup> Heroard foi médico particular do menino Luís XIII da França. Ele deixou escrito um diário que relata a infância do futuro rei da França no início do século XVII.

interação de vários fatores biológicos, sociais, históricos, culturais, econômicos e pelas novidades tecnológicas. Essa forma híbrida de constituição do brincar se desenvolve pelo processo de interação entre esses vários elementos, em redes conectadas formadas por aspectos sociais humanos e não humanos, como é o caso das tecnologias.

De acordo com Latour e Woolgar (1997), as redes são compostas por elos através dos quais, em conexão, se faz e se desfaz a existência de um fato científico, de um fenômeno da realidade, de um artefato tecnológico. Na perspectiva da Teoria Ator-Rede, segundo Melo (2007), qualquer fenômeno pode ser verificado sob a ótica da tradução, um processo de fluxos que deslocam interesses, objetivos, enunciados, imagens, em que os elementos vão se movimentando de uma rede para outra, podendo tornar-se muito diferentes do que eram no início.

Muitos estudos foram e têm sido feitos tentando compreender esse brincar na sua formação híbrida, considerando todos esses aspectos articulados em redes, dando igual importância à atuação de todos na construção desse fenômeno. Na atualidade, entre os diversos atores tecnológicos na produção das redes do brincar, destacam-se a televisão, o computador e mais recentemente o celular, que, cada vez mais inseridos no meio social infantil atuam sobre o brincar, produzindo novos fluxos e novas relações na construção de novas redes, produzindo modificações nas atividades lúdicas das crianças.

Dessa forma, este artigo propõe trazer algumas discussões a respeito do brincar contemporâneo, recortes de pesquisas bibliográficas sobre o assunto de minha dissertação de mestrado e tese de doutorado, a fim de suscitar mais pesquisas sobre esse fenômeno, objeto de controvérsias na atualidade.

## **2 O FENÔMENO BRINCAR NA INFÂNCIA**

O brincar constitui uma atividade relevante para a criança na visão de educadores e estudiosos da psicologia da infância e de outras áreas. Qualquer leigo, mais atento, que observar uma criança brincando poderá constatar a grande motivação que existe na fase da infância para a vivência de experiências lúdicas. A criança sempre busca formas de brincar: mesmo sem brinquedos disponíveis, ela cria e inventa situações de brincadeiras.

A criança sempre cria e recria espaços, tempos e formas de brincar. Conforme Sarmiento (2000), em seu texto “Imaginário e cultura da infância”, até diante dos horrores da guerra, sem as mínimas condições, a criança ainda busca meios para suas brincadeiras. E para comprovar essa sua afirmação, o autor comenta sobre uma imagem

do campo de refugiados albaneses em Kosovo, onde duas crianças brincam de Barbie, e sobre o livro “A Baía dos Tigres”, de Pedro Rosa Mendes (2001), em que é apresentada uma criança jogando futebol, entre as ruínas da cidade de Bié, tendo como bola um crânio seco. Sarmiento (2000) conclui, a partir desses relatos de crianças em situação de guerra, que, mesmo diante das maiores adversidades e horrores, o brincar sempre aparece com potência de uma realidade alternativa.

Para Vigotski (1989), o mundo ilusório que o brincar possibilita é o que motiva a criança a realizar essa atividade, uma vez que é o momento em que os desejos não realizáveis podem se realizar. Tal questão Freud (2007) já comentava em “Além do Princípio do Prazer”, ao analisar o brincar de um garoto de dezoito meses que fazia aparecer e desaparecer um carretel, jogava-o longe e depois o recuperava. Através dessa brincadeira, o menino elaborava a sua angústia em relação ao desaparecimento de sua mãe.

Winnicott (1975) também reverencia a importância do brincar para a criança. Ele afirma que o brincar facilita o desenvolvimento infantil saudável. Para ele, o brincar é, em si mesmo, terapêutico, não propriamente por causa dos elementos simbólicos que veiculam ou expressam, mas pelo que realiza “[...] é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem da sua liberdade de criação” (WINNICOTT, 1975 p. 79). Da mesma maneira, Lebovici e Diatkine (1988) também ressaltaram o aspecto terapêutico das brincadeiras e concluíram que a capacidade de brincar de forma prazerosa e espontânea é indício de boa saúde mental e de bom desenvolvimento cognitivo.

Piaget (1978), como Vigotski (1989), demonstrou que a criança aprende e se desenvolve cognitivamente brincando. Ele descreve estágios nos jogos infantis, que vão se sucedendo e se sobrepondo uns aos outros: o jogo de exercício, o jogo simbólico/dramático, o jogo de construção e o jogo de regras. Piaget (1978) destaca os ganhos que a criança adquire, por exemplo, no jogo de regras, como a construção de conceitos de espaço e de tempo, a compreensão do que se pode e do que não se pode fazer. Segundo Vigotski (1989), as regras estão presentes até em situações imaginárias: “[...] a situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori” (VIGOTSKI, 1989, p.108).

O brincar desempenha várias funções no desenvolvimento, de acordo com Vigotski (1989), favorecendo o desenvolvimento cognitivo, fornecendo um estágio de transição entre pensamento e objeto real, possibilitando maior autocontrole da criança, uma vez que essa lida com conflitos relacionados às regras sociais e aos seus próprios impulsos. No brincar, a criança estaria criando zonas de desenvolvimento proximal, ou seja, vivendo situações que estão além do seu nível de desenvolvimento real, possibilitando um avanço no mesmo. Quando brinca, a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, como se ela fosse maior do que é na realidade, pois o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada (VIGOTSKI, 1989, p.117).

Através do brincar, aprende-se sobre os papéis sociais, sobre os valores sociais e culturais, sobre “o bem e o mal” estabelecido socioculturalmente (TAMIS-LEMONDA; BORNSTEIN, 2002). Portanto, brincar é uma atividade promotora de um bom desenvolvimento infantil e da socialização infantil.

## 2.1 O BRINCAR COMO FENÔMENO HISTÓRICO-CULTURAL

Como todas outras atividades humanas, o brincar é um fenômeno que se constitui dentro de um contexto histórico e cultural. Envolve um processo de relações interindividuais, como explica Brougère (1998), o que torna esse fenômeno essencialmente cultural. Brougère (1998) salienta que toda expressão do sujeito no jogo, ou, especificamente, a expressão infantil através das brincadeiras, está inserida num sistema de significações, numa cultura que lhe dá sentido. Huizinga (1993), em seus estudos sobre o lúdico, encontrou indícios em várias obras da importância de atividades dessa natureza enquanto elemento cultural que, segundo ele, desenvolve um papel fundamental no desenvolvimento da civilização.

Para Brougère (1989), o brincar é um produto cultural e sua inserção no mundo infantil se dá por meio da aprendizagem. O desenvolvimento da criança possibilita a atividade, mas não produz por si mesmo o que ele chama de cultura lúdica, definida “[...] como conjunto de regras e significações próprias do jogo que o jogador adquire e domina no contexto do seu jogo [...]” (BROUGÈRE, 1989, p.3). Brougère (1989) acredita que dispor de uma cultura lúdica é dispor de referências que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam ser vistas de outra forma. Acrescenta também que a cultura lúdica é composta de certo número de esquemas que permitem dar início à brincadeira, produzindo uma realidade diferente da cotidiana. Na visão dele, se a criança não dispõe

dessas referências ou esquemas, próprios de cada sociedade, fica difícil a sua inserção na brincadeira.

Os estudos de Huizinga (1993) e Brougère (1995, 1998) evidenciam ser o jogo, o brincar, um produto sociocultural, mas que realiza influências também sobre a sociedade e a cultura.

E por fim, Huizinga (1993), assim como Ariès (1981), observou que o brincar é uma atividade parte do repertório infantil de condutas desde há muito tempo, presente até mesmo na Idade Média, quando a infância não existia como categoria social diferenciada. E como um fenômeno histórico-cultural, no decorrer do tempo, o brincar vem se modificando, tal qual o conceito de infância e os seus modos de vida. Assim, como a infância que vem sendo construída e reconstruída, o brincar vem se transformando, embora ainda continue como atividade de destaque no repertório infantil.

### **3 O BRINCAR E AS TECNOLOGIAS**

A industrialização da sociedade criou a modernidade e trouxe modificações sociais nas concepções e modos de vida, inclusive da infância. À medida que a infância foi ganhando espaço na sociedade moderna, o brincar também foi se tornando atividade de importância para essa fase, na visão dos estudiosos. A concepção moderna de infância trouxe a questão para o mundo da ciência, gerando estudos e preocupações para esse tema. O comportamento infantil passa a despertar o interesse de estudiosos e a ser objeto de estudo científico. O brincar tornou-se, assim, relevante e legítimo na infância, com vários estudos científicos que comprovaram os seus benefícios para essa fase da vida.

E na atualidade, Sarmiento (2000) chama-nos a atenção para importância de se estudar as influências das tecnologias no comportamento infantil:

[...] a introdução dos jogos vídeos e informáticos alterou parcialmente o tipo de brinquedos e o uso do espaço-tempo lúdico das crianças, gerou novas linguagens e desenvolveu apetências de consumo, que não podem deixar de ser considerados na análise contemporânea das culturas e das relações de pares das crianças, nomeadamente pelos efeitos no aumento da assimetria do poder de compra e nas desigualdades sociais, com impactos na composição de uma “infância global”, consumidora dos mesmos produtos, sobretudo os emanados da indústria cultural para a infância, mas com profunda heterogeneidade interna (SARMENTO, 2000, p.6).

Conforme Mota (2007, p.12), “[...] as novas tecnologias de informação e comunicação vêm alterando a maneira de ser e de viver de cada sociedade, de cada

família, de cada cidadão”. A crescente industrialização do brinquedo, a utilização de novos materiais na sua confecção, como o plástico e outras tecnologias, trouxeram diversidades, sofisticação e modernidade ao brincar e introduziram o consumismo no mundo infantil. Para Santos (1995), a industrialização do brinquedo levou à sua produção em grande escala, criando demandas, para além do fator intrínseco do brincar, interferindo na questão cultural. E observa Abramovich (1983) que a indústria produz brinquedos com tempo curto de vida para que possam ser logo substituídos por outros mais novos e modernos, mostrando-nos o objetivo mercadológico e lucrativo que tem sustentado a fabricação dos brinquedos.

A mercantilização dos brinquedos e sua produção sofisticada devido aos avançados recursos tecnológicos têm sido alvo de muitas críticas e estudos. Barthes (1982) fez severas críticas aos brinquedos franceses industrializados por se constituírem de forma muito estruturada e automatizada, reduzindo as possibilidades criativas do brincar. Para o autor, a criança só pode assumir o papel de proprietário, do utente, e nunca do criador. Os brinquedos industrializados restringem na criança a possibilidade de inventar o seu próprio mundo. Eles a transformam numa proprietária aburguesada, “[...] ela só tem de utilizá-los, nunca há nenhum caminho a percorrer” (BARTHES, 1982, p. 41).

Assim como Barthes (1982), Benjamin (1985) também faz críticas ao brinquedo industrializado, porém de forma mais velada. Na história cultural do brinquedo, o autor destaca que o fenômeno da industrialização do brinquedo tem acarretado sua emancipação, tirando-o do controle da criança e também dos pais. Contudo, para ele, embora o brinquedo industrializado traga essa forte marca da estruturação sociocultural e mercantilista, que faz da criança um imitador do mundo adulto, a relação dela com esse objeto não é totalmente passiva. Para Benjamin (1985), há sempre uma liberdade para agir, rejeitar, aceitar e transformar dentro do espaço imaginativo da brincadeira infantil.

Outros autores mais contemporâneos também identificam essa redução da capacidade criativa nos brinquedos industrializados, como é o caso de Setzer (2001), no estudo dos jogos eletrônicos. De acordo com ele, os jogos eletrônicos não deixam espaço para a imaginação, porque suas imagens surgem prontas e são muito rápidas, impedindo a criança de assumir uma atitude contemplativa.

Além do uso da tecnologia na fabricação dos brinquedos devido ao fenômeno de sua industrialização e mercantilização, outras tecnologias, como a televisão, o computador, a internet e mais recentemente o celular, vêm exercendo influências no

brinquedo e nas formas de brincar.

A televisão, por exemplo, ocupa grande espaço do tempo infantil, concorrendo com outras brincadeiras, tornando-se, para muitas crianças, a única forma de entretenimento. De acordo com publicações da pesquisa do Ibope (2014), em 2013, a atividade de assistir televisão cresceu em todas as segmentações (sexo, idade e renda), mas as maiores altas se encontram entre as crianças de 4 a 11 anos, com crescimento de 38 minutos no consumo do meio por dia.

A televisão, segundo Brougère (1998), transformou a vida da criança, homogeneizando a infância, produzindo referências únicas para crianças de ambientes diversos. Conforme Prout (2005), essa homogeneização cultural, produzida em parte pela televisão, tem feito emergir novas representações de infância, difundindo novos modos de ser criança e de viver a infância.

Os pesquisadores Postman (1999) e Setzer (2001) argumentam que a interação criança e TV tem fortes aspectos negativos. Para Postman (1999), a televisão adultifica as crianças, pois a representação de infância que a TV veicula não se diferencia da dos adultos, nos seus interesses, nas roupas, na linguagem ou na sexualidade. Para ele, o modelo tradicional de infância desapareceu da mídia e as crianças são mostradas como miniadultos, como era no início da Idade Média. Segundo o autor, o fenômeno da globalização sociocultural, propagada pela mídia e pelo marketing do consumismo, cujo alvo é a criança, tem contribuído para o futuro desaparecimento da infância como uma fase própria da criança, com atividades e comportamentos específicos, diferentes do mundo adulto. Estaria ocorrendo um encurtamento da infância, uma preferência pela fase da juventude e uma resistência em assumir a vida adulta resultando num duplo fenômeno: a adultificação da criança e a infantilização do adulto.

Setzer (2001) vê a televisão na vida infantil como um malefício, com efeitos antieducativos sobre as crianças, produzindo uma interação passiva. Ele cita uma pesquisa com crianças feita por Vandewater, Bickman e Lee sobre influências da TV que aponta que o brincar criativo e as interações sociais diminuem nas crianças que assistem televisão.

Contudo, para Brougère (2006), a interação criança-televisão não é tão perniciosa para o brincar. Embora ele admita que a televisão exerça forte influência na cultura lúdica, não considera que ela se oponha totalmente ao brincar. Ele acredita que a televisão alimenta o brincar, dando-lhe suporte e fornecendo-lhe conteúdos. Afirma também que a



cultura lúdica da criança não está inteiramente submissa às influências da TV. Para ele, a criança não é receptora passiva de seus conteúdos, pois ela atua sobre eles, apropriando-se deles e integrando-os nas suas brincadeiras, produzindo inclusive outras que escapam totalmente das influências da televisão. Contudo, ele não nega a influência da TV sobre a imagem do brinquedo e sobre o seu uso, estimulando seu consumo.

Assim como a televisão, o computador está cada vez mais presente no cotidiano infantil, um importante actante de controvérsias quanto aos efeitos que produzem na infância e no brincar. Os dados do Ibope (2012) revelaram que internautas com idade entre 2 e 11 anos permaneceram em média 17 horas conectados ao computador. Esse dado se destaca, segundo a pesquisa, em relação a outros países, como na França, onde a média de tempo gasto pelos pequenos com a internet é de 10 horas e 37 minutos. Em terras francesas, as crianças representam 7,8% dos usuários domiciliares ativos da rede. Já no Brasil, esse percentual sobe para 14,1%.

A forte presença do computador na sociedade atual é destacada por Mota (2007, p.13) que afirma que “[...] o computador, quando não está no ambiente principal da casa da criança, está no trabalho dos pais, na escola, na convivência com amigos e familiares, facilitando cada dia mais o acesso ao seu uso”. Sobre essa nova realidade, pondera Morin (apud MOTA, 2007) que a criança midiática não nasceu para questionar as tecnologias digitais, mas nasceu fazendo parte de um mundo que as tem como estratégia irreversível para alcançar determinados resultados. A familiarização com computadores ligados em redes proporcionará às crianças, segundo o autor, um maior grau de independência no acesso a informações sobre o mundo, sem depender de adultos. Tecnologias como celular promovem uma independência maior ainda, uma vez que oferece, em um só aparelho, o acesso à internet, a jogos eletrônicos e até a possibilidade de assistir a programas de TV.

#### **4 CONCLUSÃO**

São complexas as redes envolvendo a discussão sobre o brincar e as tecnologias. São muitas as controvérsias sobre quais as verdadeiras influências da tecnologia no brincar, mesmo porque se trata de um fenômeno da atualidade e precisaria de mais estudos para se conhecer melhor todo esse processo de mudança.

As questões que se colocam em torno dessa temática não devem ser no sentido de demonização das técnicas, mas discutir quais os efeitos que a sua utilização produzirá.

Os fenômenos produzidos na interação entre o brincar e tecnologias estão em pleno acontecimento e, portanto, não podem ser vistos como uma “caixa preta”, terminologia utilizada por Latour (apud MELO 2007, p.33) para referir-se aos fatos, teorias e provas que são dados como incontestáveis, considerados como prontos, sustentados por grande quantidade de associações e fortes aliados na feitura de suas redes. Trata-se de uma caixa que ainda não se fechou, pois ainda não conhecemos os seus efeitos para tecer julgamentos conclusivos. Cabe-nos, por enquanto, observar para entender o que acontece ao longo do tempo. As práticas lúdicas das crianças contemporâneas não são um fenômeno estático e estão, a todo o momento, modificando-se pela entrada de novos elementos na rede. E somente observando e estudando essas transformações é que encontraremos algumas respostas.

Pois o que se observa é que o brincar, independentemente de suas transformações, ainda persiste e marca um lugar de importância e necessidade no cotidiano infantil, seja por predisposição biológica, social ou cultural. E essa motivação infantil para brincar sempre despertou e desperta interesse de muitos estudiosos do desenvolvimento humano.

Certos estudos mostram a importância do brincar até no sistema de vida, na vida animal. Segundo Didonet (apud SANTOS, 1995), o brincar dos animais e o dos homens acontecem de forma diferente, são processos diferenciados, mas, tanto para o filhote animal como para a criança, exercem fundamental importância para um bom desenvolvimento. Embora afirme Huizinga (1993) que o brincar é um fenômeno essencialmente cultural, marcando que existem diferenças entre o brincar dos animais, que se desenvolve a partir de reflexos, como um exercício instintual de aprendizagem de vida, e o brincar dos seres humanos, sua teoria não nega a importância do brincar no sistema de vida, uma vez que se trata de um fenômeno cultural que colabora, de certa forma, para a continuação da vida humana, de suas tradições e suas inovações.

Brincando, as crianças aprendem sobre o mundo e as pessoas, experimentam novas habilidades, exploram sua imaginação e desenvolvem sua criatividade. Dessa forma, essa atividade aparentemente fútil, não séria, propicia muitas oportunidades e variadas ricas experiências: de exercício e desenvolvimento motor, construção de conceitos, elaboração e reconhecimento de sentimentos e emoções.

A experiência do brincar leva a criança a lidar com regras, com situações de competição e de conflitos, com trocas, desenvolvendo a capacidade de interação social e

ampliando a capacidade de linguagem. Através do brincar, a criança experimenta o novo, o que é ainda incompreensível para ela.

E mesmo mediado pela tecnologia, o brincar ainda desempenha função importante no desenvolvimento infantil. Embora ainda precisemos de mais estudos sobre o assunto, podemos afirmar que o novo brincar, promovido pelas tecnologias, corrobora a promoção da inserção cultural das crianças, principalmente a sua inserção na nova cultura midiática e virtual, cuja importância na atualidade não podemos negar, além de desenvolver habilidades motoras e cognitivas complexas, descritas por Veen e Vrakking (2009). De acordo com esses autores, a criança, por intermédio dos novos brinquedos virtuais, aprende a resolver problemas e a encontrar soluções, lidar com diferentes dispositivos imagéticos e de movimentos e com diversas informações ao mesmo tempo. Além disso, esse novo brincar ainda continua a exercer seu tradicional papel de atividade de lazer, extremamente prazerosa e relaxante para as crianças.

Entretanto, tornam-se necessários mais estudos brasileiros que flagrem o fenômeno brincar da maneira como está ocorrendo na atualidade, para que este possa ser um material a comparar com dados futuros, a serem colhidos, possivelmente, por outros pesquisadores preocupados com esta temática. E para que também possamos compreender melhor as novas formas de brincar e seu papel no desenvolvimento da criança, na sua construção subjetiva. Inclusive, para que compreendamos essas transformações a fim de ajudar as crianças a lidarem com elas, de forma a usá-las para seu desenvolvimento e socialização.

Grande parte das pesquisas sobre o brincar contemporâneo refere-se ao brincar no contexto escolar. Ainda são poucas as pesquisas sobre o brincar infantil contemporâneo no contexto familiar, bem como os estudos sobre o celular e outras tecnologias atuais presentes no brincar infantil. Faz-se necessário compreender o brincar na infância contemporânea a partir de sua complexa rede de elementos heterogêneos, suas transformações a partir das diversas condições de sobrevivência oferecidas pelos diferentes contextos sociais e históricos do Brasil.

## **TECHNOLOGY AND ITS CONTROVERSIES OVER HYBRIDIZATION OF PLAY NOWADAYS**

### **ABSTRACT:**

The article discusses the play in childhood, its hybrid formation from the advent of technology. The play is analysed as a hybrid phenomenon which is constituted from the

interaction of lots of biological, social, historical, cultural, economic and technological novelties. Through a small historical journey of play and studies that address its importance, it is possible to follow its evolution in childhood, its transformations and the place that this activity came to occupy in children's daily life. It comments on some controversies about the play nowadays, the influences of technologies such as the television, the computer and the cellphone. It stands out the importance of developing further studies about this topic in order to know better the implications of that new play. Much of the research on contemporary play refers to playing in the school context. There is still little research on contemporary child play in the family context, as well as studies on the cellular and other current technologies present in children's play.

Key Words: Play. Hybridization. Technologies.

## REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, F. **O estranho mundo que se mostra as crianças**. São Paulo: Summus, 1983.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

BARTHES, R. **Mitologias**. São Paulo: Diefel.1982.

BENJAMIN, W. História cultural do brinquedo. In: \_\_\_\_\_. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Obras escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1985. p.244-248

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 6 ed. São Paulo, Cortez, 1995.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo: s.n, 24(2), Jul/dez, p. 103-116, 1998.

FREUD, S. Além do princípio do prazer. In: \_\_\_\_\_. **Além do princípio do prazer, Psicologia de grupo e outros trabalhos**. Rio de Janeiro: Imago, 2007. p. 13-85 (Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. XVIII).

HALL, S. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: DPLA, 2001.

HEYWOOD, C. **Uma Historia da Infância: da idade média à época contemporânea no Ocidente**. Porto Alegre: ARTMED, 2004.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como fenômeno de cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

IBOPE. **Crianças brasileiras são as que ficam mais tempo conectadas à internet: a média de consumo no Brasil é superior à registrada em países como França e Estados Unidos**. 2012. Disponível em <<http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/Criancas->

brasileiras-sao-as-que-ficam-mais-tempo-conectadas-a-internet.aspx>. Acesso em 30 de junho de 2016.

\_\_\_\_\_. **Brasileiros passam mais tempo em frente à TV**: em média, telespectadores permaneceram 5 horas e 45 minutos por dia assistindo à programação. 2014. Disponível em <<http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/Brasileiros-passam-mais-tempo-em-frente-a-TV.aspx>>. Acesso em 30 de junho de 2016.

LATOUR, B. **Jamais formos modernos**: ensaio de antropologia simétrica. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.

LATOUR, B.; WOOLGAR, S. **A vida de laboratório**: a produção dos fatos científicos. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1997.

LEBOVICI, S.; DIATKINE, R. **Significado e função do brinquedo na criança**. 3. ed., Porto Alegre, Artes Médicas, 1988.

MANSON, M. **História do brinquedo e dos jogos** – brincar através dos tempos. Lisboa: Editorial Teorema, 2002.

MOTA, A. B. **Criança e Mídia: Acesso ao computador e seus reflexos nos saberes da educação infantil**. Dissertação de Mestrado. UFP, Curitiba, Paraná, Brasil, 2007.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

POSTMAN, N. **O Desaparecimento da Infância**. Rio de Janeiro: Graphia Editorial, 1999.

MELO, M. F. Q. **Voando com a pipa**: um esboço para uma psicologia social do objeto à luz das ideias de Bruno Latour. Tese de Doutorado. UERJ, Rio de Janeiro, RJ, Brasil, 2007.

MENDES, P.R., **Baía dos tigres**. São Paulo: Sá Editora, 2001.

SANTOS, S.M.P. **Brinquedoteca**: sucata vira brinquedo. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SETZER, V. Os riscos dos jogos eletrônicos na idade infantil e juvenil. **Meios Eletrônicos e Educação**: uma visão alternativa. São Paulo: Ed. Escrituras, Coleção "Ensaio Transversais", Vol. 10, 2001. Disponível em: <<https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/livro-meios.htm>> Acesso 12 de maio de 2016.

SARMENTO, M.J. **Imaginário e cultura da Infância**. Instituto de Estudos da Criança, Universidade do Minho, 2000.

TAMIS LEMONDA, C. S.; BORNSTEIN, M. H. **Maternal responsiveness and early language acquisition**. Advances in Child Development, 2002.

VEEN, W; VRAKKING, B. **Homo Zappiens**: educando na era digital. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

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