

**Um olhar sobre a importância do brincar e a repercussão do uso da tecnologia nas
relações e brincadeiras na infância**

**A glance at the importance of playing and the impact of technology use in relationships
and plays during childhood**

**Una mirada a la importancia del juego y la repercusión del uso de la tecnología en las
relaciones y los juegos en la infancia**

Recebido: 06/08/2020 | Revisado: 10/08/2020 | Aceito: 15/08/2020 | Publicado: 20/08/2020

Ivonilda Soares Petri

ORCID <https://orcid.org/0000-0003-2357-2100>

Universidade Franciscana, Brasil

E-mail: ivonildasoarespetri@gmail.com

Raquel Flores de Lima Rodrigues

ORCID <https://orcid.org/0000-0001-9836-3253>

Universidade Franciscana, Brasil

E-mail: quel_fl@yahoo.com.br

Resumo

Este estudo tem como objetivo identificar as contribuições do brincar ao desenvolvimento infantil, socialização e aprendizagem e ainda compreender como a tecnologia vem influenciando nas relações humanas e como esta mesma influência tem repercutido na infância e nas brincadeiras. Procura-se sensibilizar pais, educadores e sociedade sobre a ludicidade que deve estar sendo vivenciada na infância, sendo o brincar não somente uma atividade de lazer, mas sim, um ato de aprendizagem. Através da pesquisa bibliográfica é possível compreender a importância do brincar. Por meio da brincadeira, a criança encontra auxílio para seu desenvolvimento físico, intelectual e social, além do desenvolvimento da identidade e autonomia. A brincadeira é um meio pelo qual a criança se insere na sociedade e na cultura, explorando o mundo e as suas possibilidades. Na contemporaneidade o brincar vem sofrendo alterações. Atualmente é comum as crianças trocarem brinquedos tradicionais pelo uso da tecnologia e também os pais, estão cada vez mais inseridos no mundo virtual, o que interfere de forma significativa nas relações de convívio entre pais e filhos, distanciando-os e tornando cada vez mais escasso o diálogo e as interações. O uso indiscriminado da

tecnologia desconstrói o vínculo afetivo entre os membros da família, colaborando para a ausência de referência emocional nas crianças. Os pais precisam promover uma relação de convivência harmoniosa e um ambiente saudável, onde a criança possa brincar e se desenvolver, juntamente com o olhar atento e a participação ativa e afetuosa destes, corroborando de forma efetiva na construção de suas aprendizagens.

Palavras-chave: Interação; Lúdico; Tecnologia.

Abstract

This study aims at identifying the contributions of playing to the child development, socialization and apprenticeship, and still, at understanding how technology has influenced human relationships and how this influence has impacted childhood and plays. It is intended to raise sensitization in parents, educators and Society concerning the playfulness that is being lived during childhood, being that playing not only a free time activity, but a learning act. Through bibliographic research it is possible to understand the importance of playing. By playing, the child finds support for his/her physical, intellectual and social development, and yet, the development of identity and autonomy. The play is a means the kid inserts him/herself in society and culture, exploring the world and its possibilities. Nowadays, playing has been suffering changes. Currently, it is common that children replace traditional toys for the use of technology, and parents are also more and more inserted in the virtual world, what meaningfully interferes in the relationships between parents and children, making them far from each other and the living and dialogue lessen and lessen. The indiscriminate use of technology deconstructs the affective bonds among the family members, collaborating for the lack of emotional reference in children. Parents need to promote a harmonious living relationship and a healthy environment, in which the child can play and develop, with the attentive care and active and affective participation, effectively corroborating in the construction of their apprenticeship.

Keywords: Interaction; Playfulness; Technology.

Resumen

Este estudio tiene como objetivo identificar las contribuciones del juego al desarrollo, la socialización y el aprendizaje del niño y comprender cómo la tecnología ha estado influyendo en las relaciones humanas y cómo esta misma influencia ha tenido un impacto en la infancia y el juego. Se busca sensibilizar a padres, educadores y sociedad sobre la alegría que se debe vivir en la infancia, y el juego no es solo una actividad de ocio, sino un acto de aprendizaje. A

través de la investigación bibliográfica es posible comprender la importancia del juego. A través del juego, el niño encuentra ayuda para su desarrollo físico, intelectual y social, además del desarrollo de su identidad y autonomía. El juego es un medio por el cual los niños se insertan en la sociedad y la cultura, explorando el mundo y sus posibilidades. Hoy en día, el juego ha sufrido cambios. Hoy en día es común que los niños intercambien juguetes tradicionales por el uso de la tecnología y también los padres, cada vez están más insertados en el mundo virtual, lo que interfiere significativamente en las relaciones sociales entre padres e hijos, distanciándolos y haciéndolo cada vez más escaso. diálogo e interacciones. El uso indiscriminado de la tecnología deconstruye el vínculo emocional entre los miembros de la familia, contribuyendo a la falta de referencia emocional en los niños. Los padres necesitan promover una relación armoniosa y un ambiente sano, donde el niño pueda jugar y desarrollarse, junto con la mirada atenta y la participación activa y cariñosa de los mismos, corroborando efectivamente la construcción de su aprendizaje.

Palabras clave: Interacción; Lúdico; Tecnología.

1. Introdução

O brincar é a atividade predominante na infância e vem sendo explorado no campo científico, com o intuito de caracterizar as suas peculiaridades, identificar as suas relações com o desenvolvimento e com a saúde e, entre outros objetivos, intervir nos processos de educação e de aprendizagem das crianças (Lira & Rubio, 2014; Teixeira & Volpini, 2014; Teixeira, 2010; Borsa, 2007). Quando pensamos em infância, a ludicidade sempre ocupa um papel de destaque, uma vez que esta fase do ciclo de vida é compreendida como a fase, por excelência, da vivência do lúdico.

Tão fundamental como uma alimentação saudável e variada também o brincar é relevante para que a criança atinja um bom desenvolvimento. Quando brinca, a criança coloca nos brinquedos tudo aquilo que sente e imagina, fazendo com que o brincar seja visto como um importante meio de integração e desenvolvimento dos aspectos motores, cognitivos, afetivos, sociais e linguísticos, corroborando desta forma para o desenvolvimento infantil de forma integral, ou seja, em todos os seus aspectos.

Na perspectiva da criança, brinca-se pelo prazer de brincar, sendo ela a protagonista na construção do conhecimento. O brincar tem uma significação especial para a psicologia do desenvolvimento e para a educação, em suas múltiplas ramificações, uma vez que manifesta a forma como a mesma está organizando sua realidade e lidando com suas possibilidades, e é ao

mesmo tempo um importante instrumento no processo de ensino e de aprendizagem (Borba, 2006).

Ao brincar, a criança não apenas expressa e comunica suas experiências, mas a reelabora, reconhecendo-se como sujeito pertencente a um grupo social e a um contexto cultural, aprendendo sobre si mesma e sobre as outras pessoas e suas relações no mundo, e também sobre os significados culturais do meio em que está inserida.

No que se refere à sociedade, esta tem vivido, nos últimos anos, uma grande mudança no âmbito familiar. Uma das causas dessa mudança está ligada à utilização intensiva e sem limites da tecnologia. Esse excesso traz prejuízos para o convívio entre pais e filhos. Hoje é visível a ausência dos pais na vida dos filhos que, mesmo estando presentes fisicamente no mesmo lar, não estão, de fato, presentes na vida um do outro, pois é comum que cada membro esteja com seu aparelho tecnológico, o que causa o distanciamento familiar. Muitos pais, nestes casos, negligenciam o afeto dos filhos, para estarem imersos em um mundo totalmente virtual.

Atualmente percebe-se que muitas vezes a prática do brincar livremente, com brinquedos e brincadeiras infantis, utilizando-se do faz de conta e da criatividade da criança, está sendo substituída pelo brincar tecnológico atrelado a uma tela, como o *tablet*, o computador ou o celular. Além disso, a crescente aceleração tecnológica contribui para o afastamento das relações humanas. É a televisão, o celular e a internet que substituem gradativamente o encontro entre as pessoas.

Estas questões têm proporcionado inquietações no sentido da necessidade de trazer à tona esta reflexão acerca do resgate da importância do brincar e dos benefícios associados a isso para a aprendizagem e socialização das crianças tanto no âmbito familiar quanto no âmbito escolar. Deste modo, a escolha sobre o tema surgiu a partir do interesse em resgatar e valorizar as brincadeiras, como ferramentas no processo de desenvolvimento da criança, pois percebe-se que, atualmente, as crianças não brincam tanto como nos anos passados.

Para tanto, se faz necessário sensibilizar os pais, educadores e sociedade em geral sobre a ludicidade que deve estar sendo vivenciada na infância, ou seja, de que o brincar faz parte da infância não sendo somente uma atividade de lazer, mas sim, um ato de aprendizagem. Portanto vê-se como uma necessidade possibilitar através deste estudo, uma melhor compreensão acerca do tema, levando-se em conta que a brincadeira tem sido fonte de pesquisas na Psicologia devido a sua influência no desenvolvimento infantil e é neste sentido que se pretende contribuir através da realização deste estudo.

Levando-se em conta todos os aspectos supracitados, este artigo tem por finalidade, com base em pressupostos teóricos e resultados de pesquisas, apresentar evidências, expostas em quatro tópicos, baseadas na questão norteadora deste trabalho: Quais as contribuições do brincar na infância e como a tecnologia tem influenciado esse processo? Neste sentido este artigo tem como objetivo dissertar sobre as contribuições que a brincadeira oferece ao desenvolvimento infantil, socialização e aprendizagem e ainda compreender como a tecnologia vem influenciando nas relações humanas e como esta mesma influência tem repercutido na infância e nas brincadeiras infantis.

2. Metodologia

Esta pesquisa adotou um delineamento qualitativo e exploratório. A pesquisa qualitativa é caracterizada como aquela que produz resultados que não seriam alcançáveis através de procedimentos estatísticos ou de outros meios de quantificação (Strauss & Corbin, 2008).

Os estudos exploratórios, por sua vez, são realizados quando o tema escolhido é pouco explorado e encontram-se dificuldades para formular hipóteses precisas sobre ele, é um tipo de pesquisa que têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito (Gil, 2010).

Os dados para a realização desta pesquisa foram coletados através da pesquisa bibliográfica. Conforme Prodanov e Freitas (2013), a pesquisa bibliográfica é elaborada a partir de materiais já publicados que envolvem o tema proposto, seja na consulta de livros, publicações em revistas on-line e artigos científicos nacionais e internacionais. Quanto aos procedimentos utilizados na coleta de dados, as fontes de pesquisa utilizadas foram o acervo pessoal da pesquisadora e da biblioteca da Universidade Franciscana (UFN) e as bases de dados: Google acadêmico, Pepsic e Scielo, as quais são fontes de pesquisa confiáveis, fidedignas e relevantes no âmbito científico.

Para a coleta de dados foram realizadas buscas, nas bases de dados supracitadas, utilizando-se dos seguintes descritores: "Brincar", "Aprendizagem", "Infância", "Socialização", "Relações interpessoais e tecnologia" e "Tecnologia na infância", os quais foram utilizados tanto de forma separada quanto em conjunto. Por meio dos descritores citados acima, foram encontrados, entre as plataformas de dados pesquisadas, o total aproximado de 14.900 artigos referentes a essa temática. Assim, filtrou-se cautelosamente os materiais encontrados a partir da leitura de seus respectivos resumos. Após descartar os que

não possuíam conexão com a temática e objetivos da pesquisa, foram utilizados para o desenvolvimento desse estudo o total de vinte e três artigos científicos retirados das plataformas de pesquisa já citadas, e algumas obras literárias. Em sua maioria, artigos escritos no período de 2000 a 2020, escritos em língua portuguesa. Por último, foi realizada a leitura completa dos artigos para a elaboração deste estudo.

A análise dos dados foi dividida em: pré-análise (diz respeito a uma leitura flutuante e a escolha dos materiais a serem utilizados), exploração do material e tratamento dos resultados, para posterior inferência e interpretação. Neste sentido, foi realizada uma leitura exploratória do material bibliográfico encontrado, tendo por objetivo verificar em que medida a obra consultada interessava à pesquisa (Gil, 2010). Seguindo este mesmo autor, posteriormente, realizou-se uma leitura seletiva, selecionando os materiais que de fato interessam a pesquisa, de acordo com os objetivos da mesma. Realizando ainda uma leitura analítica, buscando ordenar as informações contidas nas fontes pesquisadas, de forma que estas possibilitassem a obtenção de respostas ao problema pesquisado. Por fim, buscou-se realizar uma leitura interpretativa, procurando conferir significado mais amplo aos resultados obtidos com a leitura analítica de textos clássicos e atuais, mediante sua ligação com outros conhecimentos (Gil, 2010). Com esta finalidade se utilizou a análise de conteúdo, a qual constitui uma forma de centrar a interpretação nos aspectos do texto suscetíveis de ser codificados em termos de análise (Bardin, 2009).

3. Referencial Teórico

3.1 As escolas de educação infantil

Com o ingresso da mulher no mercado de trabalho e a diminuição das redes de suporte, muitas famílias precisaram procurar alternativas externas para compartilharem e complementarem o cuidado e educação de seus filhos (Amorim & Rosseti-Ferreira, 1999). Neste sentido, a busca por creches e escolas de educação infantil ocorreu de forma mais intensa e precoce a fim de suprir a ausência parental (Coelho, 2010).

A Educação Infantil no Brasil é direito da criança a partir do nascimento, de acordo com a Constituição de 1988. A competência prioritária de sua oferta e gestão é dos Municípios, que devem implementá-la em instituições próprias: creches e pré-escolas, com apoio e colaboração da União (Brasil, Ministério da Educação e Cultura [MEC, 2009]). Esta etapa educacional corresponde ao período de vida escolar, com faixa etária de zero a cinco

anos, etapa educacional em que as crianças são despertadas, através de ações lúdicas e jogos, a praticar suas capacidades motoras e a realizar descobertas e aprendizagens (Silva, Batista & Bezerra, 2016).

Historicamente, no Brasil, as primeiras tentativas de organização de creches, asilos e orfanatos surgiram com um caráter assistencialista, com o intuito de auxiliar as mulheres que trabalhavam fora de casa e as viúvas desamparadas. Outro elemento que contribuiu para o surgimento dessas instituições foram as iniciativas de acolhimento aos órfãos abandonados que, apesar do apoio da alta sociedade, tinham como finalidade esconder a vergonha da mãe solteira (Rizzo, 2003).

O marco legal mais relevante, no que se trata de educação infantil, foi a Constituição Federal, promulgada em 1988, que estabeleceu o direito à educação das crianças de zero a cinco anos e o dever do Estado, a ser efetivado por meio das políticas de educação dos municípios, em regime de colaboração com os estados e a União. Por sua vez, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB – Lei nº 9.394, de 1996) regulamentou a educação infantil, a ser oferecida em creches e pré-escolas, para crianças de zero a seis anos de idade, como primeira etapa da educação básica. A Lei nº 11.700, de 2008, introduziu novo inciso ao art. 5º da LDB, especificando o dever do Estado para com a garantia de “vaga na escola pública de educação infantil ou de ensino fundamental mais próxima de sua residência a toda criança a partir do dia em que completar 4 (quatro) anos de idade” (Brasil, 2008).

Fixada em 17 de dezembro de 2009 (Resolução CNE/CEB nº5), seu Art.3º aborda acerca do currículo na educação infantil:

O currículo da Educação Infantil é concebido como um conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico, de modo a promover o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos de idade (Brasil, 2009a, p.1).

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, este nível de ensino possui o papel de cuidar, educar e estimular. Este Referencial traz ainda recomendações a respeito da importância da diversidade e da riqueza das experimentações que devem ser oferecidas às crianças da educação infantil, incluindo de forma destacada o brincar. A brincadeira faz parte da linguagem infantil, favorece a autoestima das crianças, auxilia na superação progressiva de aquisições a partir da criatividade, contribui para a

interiorização de modelos de adulto, sendo um espaço singular de constituição infantil (Brasil, 1998).

As experiências vivenciadas de zero a seis anos de idade são fundamentais na formação do ser humano. O que se aprende na referida fase pode deixar marcas para o resto da vida. Os estudos de Souza (1996) configuram a educação infantil como importante fase no desenvolvimento da criança, porque, segundo a autora, é durante esta fase que as bases do ser humano começam a ser estruturadas, visto que são estimulados e iniciados os processos de formação e integração das várias áreas do desenvolvimento infantil.

Os desafios a serem enfrentados no campo da educação infantil são inúmeros, envolvendo desde condições de infraestrutura às práticas e formação dos profissionais que nele atuam. Muitos deles são frutos da trajetória da educação infantil em nosso país, que assumiu funções e objetivos diversos ao longo da história: assistencialismo, compensação, preparação para a alfabetização e formação integral da criança (Alves, 2011; Nunes, 2009; Rocha, 2009).

Quanto à finalidade da educação infantil atualmente, encontram-se definições que ora salientam o desenvolvimento infantil, ora a socialização da criança. Na Lei de Diretrizes e Bases da Educação-LDB, a finalidade da Educação Infantil é definida como “desenvolvimento integral da criança até cinco anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade” (art. 29). Já o PNE (Plano Nacional de Educação) – Proposta da sociedade brasileira (1997), define que “a Educação Infantil tem como objetivo a socialização da criança, preservando sua individualidade” (p.54).

Segundo Vygotsky (2004), o desenvolvimento está relacionado desde o início da vida do ser humano, um aspecto que é necessário e universal considerando o desenvolvimento, humano que em partes é definido pelos processos individuais fazendo parte da sua trajetória, mas a aprendizagem se dá quando o indivíduo entra em contato com a cultura e o ambiente no qual está inserido. Do ponto de vista do autor é na escola que se efetiva esse processo de ensino e aprendizagem.

Para Biscoli (2005) ao deixarmos a criança se expressar respeitando sua individualidade, linguagem e imaginação, valorizamos sua autoestima. Sendo assim, é imprescindível pensar em uma educação infantil que priorize a sensibilidade e respeite os processos criativos da criança.

Para Coll, Palacios e Marchesi (1995), a escola é, junto com a família, a instituição social que maiores repercussões tem para a criança. A escola não só intervém na transmissão

do saber científico organizado culturalmente, como influi em todos os aspectos relativos aos processos de socialização e individuação da criança, tais como o desenvolvimento das relações afetivas, a habilidade de participar em situações sociais, a aquisição de destrezas relacionadas com a competência comunicativa e o desenvolvimento da própria identidade pessoal. Aspectos estes que corroboram com o pensamento trazido por Santana (1995) que afirma que a verdadeira função da escola de educação infantil diz respeito ao seu papel essencial no desenvolvimento de habilidades pessoais e sociais da criança.

No cotidiano infantil, a introdução da tecnologia, por meio de computadores e jogos eletrônicos, alterou as formas de brincar, mudou o uso do tempo livre, dos espaços necessários para brincadeiras, trouxe novas linguagens, desenvolveu novos consumos (Martins & Castro, 2011). Isso significa que as mídias e as tecnologias transformaram as brincadeiras das crianças e, concomitantemente, alteraram a forma com que elas interagem umas com as outras.

Um caminho, para a escola, nesse processo, é propor situações para ressignificar o papel das brincadeiras infantis clássicas para criança. Precisamos entender que não é que as crianças não gostem dessas brincadeiras, mas que talvez nunca lhes foram apresentadas, ensinadas a brincar. A escola pode ser um espaço que (re) insira essas brincadeiras e desperte o interesse para outras formas de brincar, levando em conta a importância do brincar para o desenvolvimento infantil (Chaves & Lazaretti, 2014).

3.2 A importância do brincar para o desenvolvimento infantil e aprendizagem da criança

O ser humano nasceu para descobrir, para aprender, para tomar para si todos os conhecimentos, passando pelos mais simples até os mais complexos. Por meio do lugar onde vive e da interação com as pessoas a sua volta o ser humano irá descobrir e aprender coisas novas durante toda a sua vida (Dias, 2013).

De acordo com Dallabona e Mendes (2004), a aprendizagem é um processo cuja matriz vincular é lúdica, pois, o brincar, marca característica da infância, traz inúmeras vantagens para a constituição da criança, proporcionando a capacitação de uma série de experiências que irão contribuir para o seu desenvolvimento e suas relações interpessoais. Através da brincadeira, a criança encontra auxílio para seu desenvolvimento físico, intelectual e social, pois, por meio destas, ela começa a formar seus conceitos, relacionar ideias,

estabelecer afinidade, desenvolvendo ainda sua expressão corporal, habilidades sociais e aprimorando o seu processo de conhecimento.

É na educação infantil que ocorre o desenvolvimento da criatividade e do aprendizado de forma mais dinâmica e significativa, pois é importante que as crianças convivam em ambientes que possam manipular objetos, brinquedos e interagir com outras crianças e principalmente que possam aprender brincando, uma vez que o brincar ajuda na construção da reflexão, autonomia e da criatividade infantil. Além disso, brincar é umas das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia (Brasil, 1998).

É através do brincar que a criança forma conceitos, seleciona ideias, percepções e se socializa cada vez mais. O brincar é uma atividade que auxilia na formação, socialização, desenvolvendo de habilidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas, cognitivas e emocionais. Ao brincar as crianças expõem seus sentimentos, aprendem, constroem, exploram, pensam, sentem, reinventam e se movimentam (Teixeira & Volpini, 2014).

De acordo com Piaget (2003), o caráter educativo do brincar é visto como uma atividade formativa, que pressupõe o desenvolvimento integral do sujeito quer seja, na sua capacidade física, intelectual e moral, como também a constituição da individualidade, a formação do caráter e da personalidade de cada um.

Com base nos estudos de Vygotsky (2007), observa-se que o ato da brincadeira é extremamente importante para o desenvolvimento da criança. Dessa forma, as crianças se relacionam de várias maneiras com significados e valores, pois, nas brincadeiras elas ressignificam o que vivem e sentem. Portanto, sabe-se que a brincadeira faz parte e sentido na vida das crianças.

Além disso, a criança desenvolve a interação social, “porque, brincando, a criança desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver, respeitando o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo” (Cunha, 2007, p. 11). Proporcionar a interação significa conceituar que as diferentes formas de sentir, expressar e comunicar a realidade pelas crianças têm consequência em respostas variadas, que são trocadas entre elas e que garantem parte significativa de suas aprendizagens. A interação cria uma posição de ajuda, na qual as crianças desenvolvem seu processo de aprendizagem (Brasil, 2001).

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. Através do contato com o brincar abre uma gama de possibilidades e

aprendizados, bem como a construção da sua personalidade, com o autoconhecimento de si mesma (Brasil, 1998).

“As crianças são capazes de lidar com complexas dificuldades psicológicas através do brincar. Elas procuram integrar experiências de dor, medo e perda. Lutam com conceitos de bem e mal” (Kishimoto, 2005, p.67). A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual (Piaget, 1978).

Para Piaget (1987 apud Maluf, 2009, p.17), “no período sensório-motor (de 1 a 3 anos) predominam as atividades de exploração e de conhecimento do mundo social e físico”. Nesta fase as crianças precisam vivenciar atividades lúdicas que desenvolvam habilidades necessárias ao seu crescimento. Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação.

Segundo estudos da Psicologia baseados numa visão histórica e social dos processos de desenvolvimento infantil, que tem em Vygotsky (2007) um dos seus principais representantes, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Outra contribuição importante nesta área é dada por Winnicott (2008), o qual refere-se sobre o quanto é importante o brincar e o criar para a criança, principalmente nos primeiros anos de vida na construção da identidade pessoal. Para este autor, a escola tem a obrigação de possibilitar e ajudar a criança a completar a transição do modo mais agradável possível, respeitando o direito de imaginar, brincar e criar, sendo que a brincadeira é essencial, pois é através do brincar que se manifesta a criatividade.

O brincar neste sentido é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. A brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil, na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados (Rodrigues, 2009). Assim cria relações sociais e vínculos e desta forma seus aspectos psicológicos vão sendo aprimorados e estimulados, sendo que a maneira com que ela brinca e se relaciona implica na construção de seus valores. Com isso, é possível entender que o brincar auxilia no processo de aprendizagem (Kishimoto, 2005).

De acordo com Teixeira (2010, p. 44), “brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa”. Nesse sentido, podemos perceber que o brincar assume duas concepções, pois, por meio dessa atividade, ao mesmo tempo em que a criança está se divertindo ela está produzindo conhecimentos.

3.3 O brincar e a socialização da criança na escola de educação infantil

A necessidade de o ser humano interagir com o outro surge desde muito cedo. Na infância na busca do companheiro de brincadeiras, e no partilhar de um brinquedo a socialização acontece de forma simples e natural segundo Rolim, Guerra e Tassigny (2008, p. 177) “no brincar, a criança constrói e recria um mundo onde seu espaço esteja garantido”.

As crianças são seres pensantes que veem o mundo do seu jeito. Nas relações sociais, estabelecem interações com familiares, com as pessoas do seu convívio e com o meio social ao seu redor, tentando compreender o mundo em que estão inseridos e explicar seus anseios e desejos por meio das brincadeiras. Nessa perspectiva, as crianças constroem seus conhecimentos utilizando-se das interações sociais que vivenciam com o outro e com o meio ao seu redor.

De acordo com os estudos de Coll, Palacios e Marchesi (2005), desde cedo as crianças manifestam interesses pelos estímulos sociais, são expostas a situações interativas com seus pares, mas, é a partir dos dois anos que a criança passa a interagir com seus iguais e a expressar suas preferências, passando a relacionar-se com companheiros semelhantes em idade, sexo, raça, e comportamento, e em situações de brincadeiras diversas, passam a fazer amizades e a se relacionar com crianças com comportamentos parecidos que realizam condutas pró-sociais (ajudam, compartilham e cooperam), com o objetivo de beneficiar o outro sem receber algo em troca.

O processo de socialização da criança inicia-se ainda na mais tenra idade no âmbito familiar. Este convívio é o primeiro contato que a criança tem com o mundo, fazendo com que a família se torne o primeiro ambiente socializador antes da fase escolar **aonde** eles desenvolvem outra forma de se relacionar com o outro ficando em contato com crianças de diferentes idades com histórias de vida diferentes da sua. Neste momento, a utilização de brincadeiras e jogos no processo de socialização é de total relevância, pois vão aprender a confiar, dividir, aguardar e até compartilhar. Cunha (2007 p. 34) afirma que “[...] os brinquedos também são agentes de socialização; através deles, a criança interioriza valores e

crenças [...]”, essa troca de experiências contribui para o crescimento pessoal e emocional de ambas as crianças envolvidas nessas brincadeiras.

A escola torna-se assim o ambiente mais oportuno para que o processo de socialização ocorra de forma simples com espontaneidade. Borsa (2007) reafirma a importância da escola para alicerçar o processo de socialização infantil da criança sendo que a escola será determinante para o desenvolvimento cognitivo e social infantil e, portanto, para o curso posterior de sua vida.

Segundo Brougère (2001), a brincadeira é um meio pelo qual a criança se insere na sociedade e na cultura, pois é um processo em que esta explora o mundo e as suas possibilidades, inserindo-se nele de uma maneira divertida e espontânea para, desenvolver suas capacidades cognitivas, motoras bem como a afetividade. O mesmo autor diz que se o ato de brincar é social a criança não brinca sozinha, nesse contexto faz-se necessário um brinquedo, um ambiente, outras pessoas e um mediador nessa relação que vai fazer o ato de brincar se transformar em algo criativo e estimulante. É neste sentido que o brincar está sendo visto como um meio importante de aprendizagem e contribuindo de forma positiva na socialização na educação infantil.

Quanto ao processo de socialização da criança, López citado por Coll, Palacios e Marchesi (1995, p. 82-89), defende que: “[...] a criança, quando nasce, já é membro de um grupo social, já que suas necessidades básicas estão inevitavelmente ligadas aos demais, estão pré-programadas para serem satisfeitas em sociedade”. Isso quer dizer que, de acordo com os autores, o grupo social em que a criança está inserida, também precisa dessa incorporação para manter-se e sobreviver, transmitindo sua cultura acumulada ao longo das gerações, envolvendo valores, normas, costumes e tradições, ensino da linguagem, habilidades que o grupo social participa (mãe, pai, irmãos, familiares, colegas, amigos, professores, etc.), instituições (família e escola), meios de comunicações sociais (televisão), assim como livros e brinquedos.

É nas amizades, no dividir, no receber, no agir que o caráter da criança começa a ser lapidado, portanto é nas relações encontradas nos diversos grupos que ela frequenta que a socialização ocorre e será assim por toda a vida. Desta forma, ao inserir jogos e brincadeiras em seu currículo a escola exerce seu papel mais importante que é contribuir para a formação da mente humana permitindo que ela se desenvolva na sua totalidade, visando inserir seu aluno na sociedade como um ser crítico participativo (Pedroza, 2005).

A infância é uma fase do ciclo vital, em que se estabelecem os primeiros anos de vivência do ser humano. A partir desse período a criança começa a dar significados a todas as

coisas e socializar com outros meios sociais. Os acontecimentos da infância vão ser de fundamental importância e influência para o desenvolvimento posterior, levando em conta que a infância muda com o tempo e com os diferentes contextos sociais, econômicos e até mesmo com as peculiaridades individuais. Portanto, “as crianças de hoje não são exatamente iguais às do século passado, nem serão idênticas às que virão nos próximos séculos” (Frota, 2007, p.151).

3.4 A influência da tecnologia nas relações humanas e nas brincadeiras infantis

O olhar sobre a sociedade contemporânea põe em evidência a presença da tecnologia que estendeu sua influência sobre quase todos os campos do agir humano e do saber social.

Neste sentido, Wamser (2005, p. 11) afirma:

A contemporaneidade nos tem revelado uma infância cada vez mais tecnológica. As crianças desde a mais tenra idade dominam o uso de computadores, aparelhos eletrônicos e celulares. Como consequência disso, o ato de brincar ocorre quase que exclusivamente de modo eletrônico e virtual. Um produto inovador, transmissor de informações e influente nas relações sociais, o computador apresenta uma nova face da realidade.

No contexto contemporâneo, as crianças estão diante de uma infinidade de informações e recursos tecnológicos que as possibilitam desenvolver-se de forma autônoma e participativa. Na escola, trazem uma bagagem de conhecimentos prévios que devem ser considerados, são os nativos digitais, por estarem diante de um ambiente no qual as mídias estão presentes na vivência em sociedade. Nesta direção, “[...] os sujeitos que nasceram imersos no mundo digital interagem, simultaneamente, com as diferentes mídias” (Alves, 2008, p.06 e 07).

É preciso estimular a reflexão de pais e educadores, atentando para as mudanças que vêm ocorrendo na sociedade e a influência que esta tem sobre a educação das crianças. Se por um lado todo este avanço tecnológico tem oferecido conforto, praticidade à população, o mesmo é responsável por um estilo de vida mais sedentário e menos ativo. Sendo assim, a criança não tem oportunidade para desenvolver seu pensamento, sua criatividade, pois todas as informações já vêm prontas, a criança não precisa pensar (Lira & Rubio, 2014).

Atualmente as tecnologias são vistas como transformadoras das ações e comportamentos das crianças (Rosado, 2006; Buckingham, 2007; Oliveira & Villardi, 2006,

Belloni, 2001). Segundo Kishimoto (2005), a sociedade se preocupa com a criança que é educada pela televisão, pela passividade que ela provoca e pela sua acessibilidade sem controle. Quando a criança brinca com o computador podendo acessar a quase tudo, ela derruba barreiras de segredo do mundo adulto (Postman, 1999). Brazelton (2003) ressalta que o contato com outras crianças se torna distanciado, e as brincadeiras, cada vez mais solitárias.

É perceptível hoje verificar como é comum às crianças escolherem, brinquedos mais tecnológicos para se divertirem, como *videogames* e *tablets*, deixando os passatempos tradicionais como a bola, a boneca ou os carrinhos de lado, o que impacta no comportamento infantil, no aprendizado da criança, nas suas escolhas, no seu desenvolvimento físico-emocional, na formação e construção da sua personalidade, bem como do seu caráter, na descoberta de mundo e de como tudo funciona (Gomes, 2016).

O apelo à industrialização do brincar, por meio de jogos e mídias eletrônicas, reduziu o lúdico em diversão consumista não criadora, na qual a criança ao invés de experimentar, explorar, conhecer o mundo, criando-o e modificando-o à sua vontade, fica submissa a controlar brinquedos à distância ou a comandar movimentos de figuras na tela. A criança repete movimentos e ações mecânicas, reproduzindo a lógica do jogo (Chaves & Lazaretti, 2014).

A tecnologia está silenciosamente isolando as crianças do mundo real e, nesse contexto, já não é tão comum vê-las brincando nas ruas, gastando energia com as brincadeiras tradicionais como pega-pega, esconde-esconde e futebol. Para muitos familiares, essas brincadeiras ao ar livre estão se tornando perigosas diante do mundo violento que existe na atualidade, porém eles não percebem que, ao presentear as crianças com aparelhos eletrônicos, poderão possibilitar que informações consideradas inapropriadas, sejam acessadas durante a infância. O uso exagerado das tecnologias também desconstrói o vínculo familiar e social das crianças e adolescentes que estão exercendo um bom relacionamento com o mundo virtual, mas não estão se relacionando tão bem nas relações presenciais (Paiva & Costa, 2015).

Conforme Pedroso e Bonfim (2017), o excesso do uso dessas tecnologias vem trazendo grandes prejuízos para as relações intrafamiliares, dentre eles, o distanciamento entre as pessoas e a falta do diálogo nos espaços de convivência. A ampla utilização da tecnologia na atualidade, tem trazido prejuízos para a relação entre pais e filhos, que embora presentes fisicamente nas casas e nas famílias, ficam ausentes na vida um do outro, redundando, dessa forma, em uma espécie de individualismo, uma vez que o distanciamento e o diálogo virtual, por exemplo, têm se tornado mais frequentes do que o diálogo face a face. Isso evidencia que

a modernidade tem feito o homem se privar cada vez mais do contato com o outro, de modo que a supervalorização da noção de individual faz com que ele se sinta preparado para viver só, se relacionando consigo mesmo em detrimento dos outros (Pimenta & Oliveira, 2018).

O uso indiscriminado da tecnologia desconstrói o vínculo afetivo entre os membros da família, nesse sentido, a ausência de referência de natureza emocional dificulta as crianças a desenvolverem sua cognição no âmbito escolar, pois, a falta de equilíbrio entre o aspecto cognitivo e afetivo compromete o desempenho escolar dos alunos (Paiva & Costa, 2015).

Para Eisenstein e Estefenon (2011) as estruturas de relacionamento social e familiar foram reconstruídas a partir da popularização da internet na vida das pessoas. Os autores citados revelam que a forma como as famílias contemporâneas utilizam a internet e os dispositivos eletrônicos pessoais refletem na saúde e funcionamento familiar. Josgrilberg (2005) comenta que a internet, com suas redes sociais virtuais, compromete significativamente a cumplicidade e diálogo familiar, encobrendo dificuldades de relacionamento, principalmente, entre pais e filhos e casais. Hábitos familiares, como o diálogo à mesa, durante as refeições, foram se perdendo, cedendo lugar às relações virtualizadas.

De fato, a tecnologia e a internet mudaram as relações no âmbito da família; porém, é necessário atentar para que a família não se torne refém dessas ferramentas, sendo que a tecnologia, por si só, não faz mal a ninguém, o que prejudica é o uso excessivo e descontrolado dela, especialmente por parte dos adultos, trazendo prejuízos irreparáveis na vida das crianças. O ambiente familiar comumente baseado na afetividade, necessita de demonstrações de carinho e atenção, para que pais e filhos construam um laço fraterno, para que se edifique uma sociedade com crianças saudáveis, bem-cuidadas e seguras para os desafios do dia a dia (Pedroso & Bomfim, 2017).

4. Resultados e Discussão

O ser humano, em todas as fases da vida, está sempre descobrindo e aprendendo coisas novas pelos seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio em que vive. Ele nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, os quais são construídos de forma contínua e progressiva, através da interação do indivíduo com o meio. Essas interações são ativas e dinâmicas, pois o ser não só age e reage sobre o meio como também sofre e exerce pressão sobre o sujeito, constituindo um equilíbrio entre tais trocas (Almeida, 2009).

Neste sentido, Teixeira e Volpini (2014), relatam a importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança, pois é através do brincar que a criança desenvolve, constrói pensamentos e seu próprio jeito de ver o mundo, aprendendo a interagir com a realidade. O lúdico é considerado prazeroso devido a sua capacidade de absorver a criança de forma única, intensa e total possibilitando demonstrar sua personalidade e conhecer melhor a si mesma. É brincando que a criança constrói sua identidade, conquista sua autonomia, aprende a enfrentar medos e descobre suas limitações, expressa seus sentimentos e melhora seu convívio com os demais, aprende a entender e agir no mundo em que vive com situações do brincar relacionadas ao seu cotidiano, compreende e aprende a respeitar regras, limites e os papéis de cada um na vida real, auxiliando no entendimento da realidade (Modesto & Rubio, 2014).

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, além de facilitar os processos de socialização, expressão e construção do conhecimento (Santos, 2012). Neste sentido, para Lopes (2009) quando a criança tem uma infância em que lhe é oferecida estimulação com brincadeiras compatíveis para cada etapa do seu desenvolvimento, isso auxilia no processo de desenvolvimento de sua personalidade tornando-se saudável e completa, ou seja, fortalecidos nas tomadas de decisões na fase adulta. Então entende-se que o ambiente, quando é motivador e adequado, pode inscrever as qualidades e as experiências que estão sendo passadas e vivenciadas pela criança com o auxílio do lúdico que pode trazer inúmeros benefícios para a criança lidar com seus sentimentos, dando a ela a possibilidade de tornar-se um ser humano saudável.

Corroborando com esse pensamento, Navarro (2009), em seus estudos sobre a infância, destaca que o brincar é atividade fundamental para crianças pequenas, é brincando que elas descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social. No brincar a criança desenvolve suas habilidades e a socialização, se relacionando e interagindo com outras crianças ou com adultos, ou seja, no ato de brincar ela aprende a conviver socialmente (Oliveira, 2016). O ser humano é um ser em permanente desenvolvimento e é por meio do outro que nos desenvolvemos e nos humanizamos. Deste modo, é por meio do processo da interação que a criança satisfaz suas necessidades, assimila cultura, adquire valores, normas, costumes, conhecimentos e condutas que a sociedade transmite e exige dela. Para a criança,

uma das bases mais sólidas para o seu desenvolvimento social são os vínculos afetivos que ela estabelece com os pais, irmãos, amigos, entre outros.

A brincadeira é uma forma de proporcionar o desenvolvimento da criança, seja cognitivo, social ou afetivo. Assim é relevante destacar a influência da mesma no desenvolvimento dos processos de aprendizagens na educação infantil. Neste contexto quem nos traz uma contribuição é Friedmann (2005, p.65) afirmando que “a atividade lúdica oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, pois propicia o acesso a mais informações e torna mais rico o conteúdo do pensamento infantil”.

Na contemporaneidade, o brincar infantil vem sofrendo alterações. Os meios eletrônicos estão presentes no cotidiano das pessoas e compõem o cenário social atual. O avanço tecnológico vem trazendo novas configurações ao brincar infantil. Sobre este aspecto, Cairoli (2010), atenta que na atualidade, o brincar infantil é marcado pelo avanço tecnológico, e que as crianças passam mais tempo em frente à televisão, jogando videogames e “navegando” na internet do que envolvidas em brincadeiras tradicionais como pular corda, brincar de casinha ou jogar bola.

Nas brincadeiras pela internet, a relação entre a criança e o processo de criação fica restrito às possibilidades oferecidas por determinado site, mesmo que estas possam ser inúmeras. Além disso, nas brincadeiras on-line, o corpo também está fora da atividade, já que para brincar on-line basta clicar no botão do mouse. Também podemos perceber que nesta atividade aparece um brincar com as imagens virtuais. Neste sentido, as imagens virtuais são tantas que as crianças ficam inseridas diretamente nelas, provocando, desse modo, um enclausuramento no imaginário. Esse enclausuramento, por sua vez, provoca uma alienação nas crianças, uma vez que não conseguem diferenciar o real do virtual (Ravasio & Fuhr, 2013).

As crianças atualmente, estão imersas em uma sociedade que cada vez mais disponibiliza produtos eletrônicos destinados a elas. Nesse contexto, a televisão passou a ter maior influência no mundo infantil, não apenas como forma de entretenimento, mas como principal meio publicitário de veiculação dos mais variados produtos destinados ao mundo infantil. Os brinquedos foram sendo aperfeiçoados, transformando a condução da brincadeira, pois não são mais as crianças que dirigem a brincadeira, mas o brinquedo. É ele que dita os comandos e a criança os executa (Ravasio & Fuhr, 2013).

Com tantas transformações na realidade atual, a infância vem perdendo seu espaço com um processo de renúncia às brincadeiras, sendo substituídas por outras atividades passivas como assistir televisão, jogos em computadores ou videogames, preenchendo o

tempo de muitas crianças. Neste sentido, é cada vez mais comum ver uma criança com um *tablet* ou *smartphone* nas mãos, com isso, os brinquedos tradicionais caracterizados pela criatividade, coordenação motora e reflexos através do contato físico direto tornaram-se obsoletos. Sendo o avanço tecnológico um fenômeno associado à qualidade no mundo virtual, acaba dificultando assim, o desenvolvimento das experiências sinestésicas (audição, visão, paladar, olfato, tato) nas quais são decorrentes da relação da criança com o mundo real (Paiva & Costa, 2015).

A televisão, a mídia em geral e a tecnologias, tem interferido no espaço, no tempo e participação dos pais no brincar e relação com seus filhos. O brincar deveria ser mais valorizado pelos adultos, tendo em vista que um momento de brincadeiras promove a integração da família de maneira prazerosa. Nesta perspectiva, segundo pesquisa realizada por Paiva e Costa (2015) a tecnologia substitui silenciosamente os hábitos tradicionais que envolvem a interação física com as pessoas e o meio ambiente.

O uso indiscriminado da tecnologia desconstrói o vínculo afetivo entre os membros da família, colaborando, nesse sentido, para a ausência de referência de natureza emocional nas crianças. Basta prestar atenção ao redor que fica evidente o quanto algumas famílias substituíram o diálogo e contato pessoal entre seus entes pela utilização dos equipamentos eletrônicos.

Neste contexto, o mundo tecnológico passou a tomar um espaço cada vez maior diante do acelerado mundo virtual que vive a família hoje, sendo surpreendida por esta nova realidade, em que se observa o computador e o *smartphone* como sendo o principal veículo de comunicação entre as pessoas, independente da idade, fazendo parte desta nova era e deste novo mundo. Temos hoje um potencial de integração humana sem limites através da internet, mas ao mesmo tempo a velocidade com que a humanidade vem se tornando cada vez mais integrada é a mesma com que se perde o contato físico e o convívio social. Como resultado dessas mudanças, todo o estilo de vida humano está passando por um processo enorme de transformação (Moreira, 2010).

A rotina agitada e intensa das famílias, que leva seus integrantes a passarem a maior parte do tempo fora de casa, também colabora para o uso crescente de equipamentos eletrônicos. É cada vez mais comum e popular o uso de aplicativos de comunicação digital que os pais utilizam para monitorar os filhos. Sanar essa necessidade de monitoramento, aparentemente, substitui o diálogo direto e pessoal.

Assim, as conversas através das mídias sociais estão cada vez mais frequentes, substituindo o diálogo e toda a expressividade gestual e facial que complementa a conversa

presencial. Segundo estudo realizado por Thomazini e Goulart (2018), cujo objetivo foi analisar a interferência da tecnologia, mais especificamente do uso dos dispositivos móveis, relacionando-os ao afastamento daquilo que se chama primeiro núcleo: o familiar. Foi possível verificar na pesquisa supracitada que é evidente o quanto algumas famílias substituíram o diálogo e contato pessoal entre seus entes pela utilização dos equipamentos eletrônicos. Nesses casos, verificou-se que, ao mesmo tempo em que essa tecnologia permite o acesso às informações do mundo e aproxima pessoas distantes, também distancia as pessoas mais próximas.

Na atualidade, devido ao uso dos *smartphones*, muitos pais estão dispersos nos cuidados com os filhos. Envolvidos no mundo virtual, se esquecem, por diversos momentos, da criança que está sob sua responsabilidade. Por passarem tanto tempo no mundo virtual, acabam postergando (ou até mesmo negligenciando) o convívio com os filhos. De fato, a tecnologia e a internet mudaram as relações no âmbito da família; porém, é necessário atentar para que a família não se torne refém dessas ferramentas, o que pode gerar consequências negativas na vida das crianças, principalmente, no desenvolvimento afetivo destas (Pedroso & Bonfim, 2017).

Seguindo esta mesma percepção, Pimenta e Oliveira (2018), realizaram um estudo com o objetivo de verificar a influência da tecnologia nos relacionamentos familiares e apontam que o uso excessivo da tecnologia têm influenciado a vida humana e as relações sociais, no sentido de estar fazendo com que as pessoas estejam priorizando mais o diálogo virtual do que o diálogo face a face, possibilitando a geração do individualismo e de problemas nas relações familiares, provocando o distanciamento entre as pessoas e a falta do diálogo nos espaços de convivência. No entanto, diante de um mundo tecnológico, o brincar proporciona uma atitude de receptividade frente à realidade, que a criança busca compreender através de perguntas e respostas. Nesse lugar aparece a interação humana para ajudar a compreender e dar significado, mediando os saberes e conhecimentos produzidos socialmente. Para pensar e sentir é preciso aprender, o que implica o trabalho educativo, algo que por si só a tecnologia sozinha não consegue fazer.

A tela que mostra o mundo não pode ser a mesma que apaga as vivências reais, aquilo que está em volta da criança. Neste sentido, diante do exposto, é preciso atentar para a necessidade de se priorizar a convivência entre pais e filhos, sendo as relações interpessoais de suma importância para o desenvolvimento infantil, o que torna-se possível através da articulação entre o uso de tecnologias, o brincar, afetividade e socialização com a família, aspectos estes que por si só a virtualidade não consegue proporcionar, é necessário que as

relações humanas se façam presentes neste processo. Aliado a isso, resgatar as brincadeiras infantis tradicionais, buscando um equilíbrio entre o real e o virtual, levando-se em conta o quanto o brincar é de fundamental importância, trazendo inúmeros benefícios para uma melhor qualidade de vida na infância, faz-se de suma necessidade na contemporaneidade.

5. Considerações Finais

Durante a infância a criança aprende a brincar e ao aprender ela pensa, analisa sobre sua realidade, cultura e o meio em que está inserida, criando conceitos, ideias, percepções e cada vez mais se socializa através de interações. Ao brincar a criança se desenvolve integralmente, passa a conhecer o mundo em que está inserida. Portanto, o brincar não é apenas uma questão de diversão, mas uma forma de aprender, de construir e de se socializar.

No entanto, cada vez percebe-se que é mais comum as crianças trocarem as brincadeiras e brinquedos tradicionais pelo uso da tecnologia e também os pais, estão cada vez mais inseridos no mundo virtual, o que interfere de forma significativa nas relações de convívio entre pais e filhos, distanciando-os e tornando cada vez mais escasso o diálogo e as interações. Hoje é visível a ausência de muitos pais na vida dos filhos que, mesmo estando presentes fisicamente no mesmo lar, não estão, de fato, presentes na vida um do outro, pois cada membro está com seu aparelho tecnológico e focado no mundo virtual, o que causa o distanciamento familiar.

Cabe ressaltar que a tecnologia, por si só, não faz mal a ninguém; o que prejudica é o uso excessivo e descontrolado dela, especialmente por parte dos adultos, trazendo prejuízos irreparáveis na vida das crianças. O ambiente familiar, tem que ser baseado na afetividade, necessita de demonstrações de carinho e atenção, para que pais e filhos construam um laço fraterno, para que se edifique uma sociedade com crianças saudáveis, bem-cuidadas e seguras para os desafios do dia a dia.

É preciso estimular a reflexão de pais e educadores, atentando para as mudanças que vêm ocorrendo na sociedade e a influência que esta tem sobre a infância e as brincadeiras infantis. Se por um lado todo este avanço tecnológico tem oferecido conforto, praticidade à população, o mesmo é responsável por um estilo de vida mais sedentário e menos ativo. Sendo assim, a criança não tem oportunidade para desenvolver seu pensamento e sua criatividade, pois todas as informações já vêm prontas, a criança não precisa pensar, não interage com o brinquedo. Uma boa alternativa é incentivar a criança a realizar em casa as

brincadeiras e jogos tradicionais (não virtuais), estimulando-as a compreender e vivenciar o brincar como forma de aproveitar o tempo e de adquirir novas aprendizagens.

Diante do exposto, faz-se necessário ponderar, delimitar o mundo real e o mundo virtual, estabelecer prioridades, principalmente se tratando dos filhos. Os pais precisam estar atentos em suas responsabilidades, enquanto provedores que são, não somente no aspecto financeiro, mas, principalmente, no aspecto afetivo, de onde será construída uma relação de convivência harmoniosa e um ambiente saudável, onde a criança possa brincar e se desenvolver, juntamente com o olhar atento e a participação ativa e afetuosa dos pais corroborando de forma efetiva na construção de suas aprendizagens.

O objetivo deste estudo foi buscar através de pesquisa bibliográfica, sobre as contribuições que a brincadeira oferece ao desenvolvimento integral da criança e também no que se refere a socialização e a aprendizagem infantil e ainda compreender como a tecnologia vem influenciando nas relações humanas e como esta mesma influência tem repercutido na infância e nas brincadeiras infantis. Acredita-se que estes objetivos foram alcançados, na medida em que este estudou possibilitou importantes reflexões sobre a temática a que se propôs a estudar, enfatizando o quanto se faz necessário e urgente resgatar a importância do lúdico, sendo ferramenta essencial na infância, corroborando com a aprendizagem e socialização das crianças, além de trazer inúmeros outros benefícios no âmbito cognitivo e na construção do emocional infantil.

Levando-se em conta que este é um tema atual, este é um assunto que não se esgota aqui, ainda há muito a ser explorado e pesquisado, a fim de trazer maiores subsídios para se fomentar debates sobre a importância do brincar e a influência da tecnologia tanto no brincar quanto nas relações interpessoais atualmente. Neste sentido, considera-se a informação uma maneira eficaz e importante para aumentar a familiaridade das pessoas com esta temática, portanto, sugere-se a ampliação dos estudos e diálogos sobre a importância do brincar na infância. Acredita-se que a Psicologia pode contribuir neste aspecto, trazendo reflexões sobre o desenvolvimento infantil, o brincar e a saúde mental na infância, bem como a importância dos vínculos familiares e relações interpessoais para a constituição da criança.

Referências

Almeida, E. S. de. (2009). *O brincar e a criança: implicações da teoria de Jean Piaget*. Recuperado de < <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.>>.

Almeida, P. N. de. (2003). *Educação lúdica. Técnicas e jogos pedagógicos*. (11a ed.). São Paulo: Loyola.

Alves, B. M. F. (2011). Infâncias e educação infantil: aspectos históricos, legais e pedagógicos. *Revista Aleph*, 5(16).

Alves, L. (2008). Relações entre jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. In: *Educação, Formação & Tecnologias*, 1(2), 3-10. Recuperado de <<https://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/58>>.

Amorim, K. Y. T., & Rosetti-Ferreira, M. C. (1999) Creches com qualidade para a educação e o desenvolvimento integral da criança pequena. *Revista Psicologia Ciência e Profissão*, 19(2), 64-69. Recuperado de <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98931999000200009>.

Bardin, L. (2009). *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edição 70.

Belloni, M. L. (2001). *O que é mídia-educação*. Campinas – SP: Autores associados.

Biscoli, I. Â. (2005). *Atividade lúdica uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001*, 190 páginas. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

Borba, A. M. (2006). *O brincar como um modo de ser e estar no mundo*. In: Brasil, MEC/SEB Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Rangel, Aricélia Ribeiro do Nascimento – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica.

Borsa, J. C. (2019). *O papel da escola na socialização infantil*. Rio Grande do Sul, jul. 2007. Disponível em: <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0351.pdf>>. Acesso em: 15 mai. 2020.

Brasil (2009a). Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil. Conselho nacional de educação câmara de educação básica resolução, nº 5, de 17 de dezembro. Ministério da Educação.

Brasil (2008). Lei nº 11.700, de 13 de junho de 2008. Acrescenta inciso X ao caput do art. 4º da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para assegurar vaga na escola pública de educação infantil ou de ensino fundamental mais próxima de sua residência a toda criança a partir dos 4 (quatro) anos de idade. *Diário Oficial da União*, Brasília.

Brasil (2001). *Ministério da Educação*. Secretaria de Educação fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília: MEC/SEF, vol.1-2.

Brasil (1998). *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. 1998. Recuperado de < http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf>.

Brasil (2009). *Subsídios para diretrizes curriculares nacionais para a educação básica diretrizes curriculares nacionais específicas para a educação infantil*. Ministério de Educação/Secretaria da Educação Básica. 33 p.

Brazelton, T. B. (2003). *3 a 6 Anos, Momentos Decisivos do Desenvolvimento Infantil*. Editora Artmed. Porto Alegre, RS.

Brougère, G. (2001). *Brinquedo e cultura*. (4a ed.), São Paulo: Cortez.

Buckingham, D. (2007). *Crescer na era das mídias eletrônicas*. São Paulo: Loyola.

Cairolí, P. (2010). A criança e o brincar na contemporaneidade. *Revista de Psicologia da IMED*, 2(1), 340-348. Recuperado de < <file:///C:/Users/Raquel/Downloads/Dialnet-ACriancaEOBrincarNaContemporaneidade-5155010.pdf>>.

Chaves, I. C. G., & Lazaretti, L. M. (2014). *Tecnologia e infância: um olhar sobre as brincadeiras das crianças*. Trabalho de Conclusão de Curso. Curso de Pedagogia da

Universidade Estadual de Maringá. Recuperado de <<http://www.dfe.uem.br/TCC-2014/IsabelleC.G.Chaves.pdf>>

Coelho, H. M. B. (2010). "De tempos em tempos." eis a sua família. *Revista Mal-estar e subjetividade*. 10(3), 787-807. Recuperado de < http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1518-61482010000300005>.

Coll, C., Palacios, J., & Marchesi, A. (1995). *Desenvolvimento psicológico e educação: psicologia evolutiva* – Porto Alegre: Artmed, v.1.

Cunha, N. H. S. (2007). *Brinquedoteca um mergulho no brincar*. (4a ed.), São Paulo: Aquariana.

Dallabona, S. R., & Mendes, S. M. S. (2004). *O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar*. Curso de Especialização em Psicopedagogia - Instituto Catarinense de Pós-Graduação ICPG. 13 f. Recuperado de < <https://conteudopedagogico.files.wordpress.com/2011/02/o-ldico-na-educao-infantil.pdf>>.

Dias, E. (2013). A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. *Revista Educação e Linguagem*. 7(1). Recuperado de <<http://www.ice.edu.br/TNX/index.php?sid=266>>.

Eisenstein, E., & Estefenon, S. (2011). Geração Digital: riscos das novas tecnologias para crianças e adolescentes. *Revista Hospital Universitário Pedro Ernesto*, 10(2), 42-52. Recuperado de < http://revista.hupe.uerj.br/detalhe_artigo.asp?id=105>.

Friedmann, A. (2005). *O universo simbólico da criança: olhares sensíveis para a infância*, Rio de Janeiro: Vozes.

Frota, A. M. M. C. (2007). Diferentes concepções da infância e da adolescência: a importância da historicidade para a sua construção. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*. UERJ, RJ, 7(1), 147-160. Recuperado de < <http://www.revipsi.uerj.br/v7n1/artigos/pdf/v7n1a13.pdf> >.

- Gil, A. C. (2010). *Como elaborar projetos de pesquisa*. (5a ed.), São Paulo: Atlas.
- Gomes, S. dos S. (2016). Infância e Tecnologias. In: Coscarelli, C. V. (Org.). *Tecnologias para aprender*. São Paulo: Parábola Editorial, 145-158.
- Josgrilberg, F. B. (2005). Tecnologia e sociedade: entre os paradoxos e os sentidos possíveis. *Comunicação e Educação*, 3(2), 278-287.
- Kishimoto, T. M. (Org.). (2005). *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. Cortez Editora, (8a ed.), São Paulo: Cortez.
- Lira, N. A. B., & Rubio, J. A. S. (2014). A importância do brincar na educação infantil. *Revista Eletrônica Saberes da Educação*. 5(1). Recuperado de <http://docs.uninove.br/artefac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Natali.pdf>.
- Lopes, A. C. T. (2009). *Educação infantil e registro de práticas*. São Paulo, Cortez.
- Maluf, A. C. M. (2009). *Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas*. (2a ed.), Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes.
- Martins, L. T., & Castro, L. R. (2011). Crianças na contemporaneidade: entre as demandas da vida escolar e da sociedade tecnológica. *Revista Latino-americana de Ciências Sociais, Niñez y Juventud*, 2(9), 619-634. Recuperado de <<http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v9n2/v9n2a10.pdf>>.
- Modesto, M. C., & Rubio, J. de A. S. (2014). A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento. *Revista Eletrônica Saberes da Educação*. 5(1). Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/331008449_>.
- Moreira, P. da S. (2010). *O impacto da Internet nas relações humanas*. (Pós Graduação em Marketing) Da Universidade Candido Mendes Tijuca. Rio de Janeiro. Recuperado de <http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/t206277.pdf>.

Navarro, M. S. (2009). *O brincar na educação infantil*. Campinas, SP. Recuperado de <http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/274801/1/Navarro_MarianaStoeterau_M.pdf>.

Nunes, M. F. (2009). Educação infantil: instituições, funções e propostas. In: CORSINO, Patrícia. (org.) *Educação infantil: cotidiano e políticas*. Campinas, SP: Autores Associados, p. 33-48.

Oliveira, D. B. (2016). *A importância do brincar na educação infantil*. Curitiba. Recuperado de < <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/53185/R%20-%20E%20-%20DULCENEIA%20BALDIN%20DE%20OLIVEIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>.

Oliveira, E. S. G. & Villardi, R. M. (2006). A infância e a modernidade do ciberespaço: os desafios da interação entre criança e computador. *Informática na educação: teoria & prática*. Porto Alegre, 9(1). Recuperado de < <file:///C:/Users/pc/Downloads/2308-8015-1-PB.pdf>>.

Paiva, N. M. N. & Costa, J. S. (2015). A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça? *Psicologia.pt*. Recuperado de < <file:///C:/Users/pc/Downloads/A0839-unlocked.pdf>>.

Pedroso, C. M. S. & Bomfim, E. L. S. (2017). O impacto da tecnologia no ambiente familiar e suas consequências na escola. *E-FACEQ-Revista eletrônica dos discentes da faculdade Eça de Queirós*, 6(10). Recuperado de < http://uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20171030115836.pdf>. 2019.

Pedroza, R. L. S. (2005). Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar. Rio de Janeiro. *Revista de Departamento de Psicologia*. 17(2), 61–76. Recuperado de < <http://www.scielo.br/pdf/rdpsi/v17n2/v17n2a06.pdf> >.

Piaget, J. (2003). *A construção do real na criança*. (3a ed.), 5ª reimpressão. São Paulo: Ática.

Piaget, J. (1978). *A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho*. Rio de Janeiro: Zanar.

Pimenta, T., & Oliveira, F. A. F. (2018). A influência da tecnologia nas relações familiares. *Revista UNINGÁ*, 55(4), 138-147. Recuperado de <<http://revista.uninga.br/index.php/uninga/article/view/2411>>.

Postman, N. (1999). *O Desaparecimento da Infância*. Editora Graphia. Rio de Janeiro, RJ.

Prodanov, C. C. & Freitas, E. C. (2013). *Metodologia do Trabalho Científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico*. (2a ed.), Novo Hamburgo: Feevale.

Ravasio, M. H., & Fuhr, A. P. (2013). Infância e tecnologia: aproximações e diálogos. *ETD-Educ. temat. digit.* Campinas, SP, 15(2), 220-229. Recuperado de <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/1279/pdf>>

Rizzo, G. (2003). *Creche: organização, currículo, montagem e funcionamento*. (3a ed.), Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

Rocha, H. (2009). A higienização da infância no “século da criança”. In: Faria, A. L. & Mello, S. (orgs.) *Linguagens infantis: outras formas de leitura*. Campinas, SP: Autores Associados, p. 49 – 70.

Rodrigues, L. M. (2009). *A criança e o brincar*. Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro- UFRRJ. Decanato de pesquisa e pós-graduação-DPPG. Orientador: Carlos Roberto Carvalho, Mesquita. Recuperado de <http://www.ufrrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra_RODRIGUES.pdf>.

Rolim, A. A. M., Guerra, S. S. F., & Tassigny, M. M. (2008). Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. *Ver. Humanidades*, Fortaleza, 23(2), 176-180.

Rosado, J. R. (2006). *História do Jogo e o game na aprendizagem*. Recuperado de <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/janaina.pdf>>.

Santana, J. S. S. (1995). *O significado da experiência de creche expresso pela criança*. Salvador, s.n., 169.

Santos, J. S. (2012). *O lúdico na educação infantil*. Campina Grande, REALIZE Editora.

Silva, A. M. B., Batista, E. C. & Bezerra, J. S. (2016). *Influência da educação infantil na formação da personalidade das crianças*. Recuperado de <https://portal.fslf.edu.br/wpcontent/uploads/2016/12/Influencia_da_educacao_infantil_na_formacao_da_personalidade.pdf>.

Souza, E. R. (1996). O lúdico como possibilidade de inclusão no Ensino Fundamental. *Revista Motrivivência*, 8(9). Recuperado de <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/5856>>.

Strauss, A. & Corbin, J. (2008). *Pesquisa qualitativa: técnicas e procedimentos para o desenvolvimento da teoria fundamentada*. (2a ed.), Porto Alegre: Artes Médicas.

Teixeira, H. C. & Volpini, M. N. (2014). *Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade*, Bebedouro-SP, 1(1), 76-88. Recuperado de <<http://www.unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/31/04042014074001.pdf>>.

Teixeira, S. R. de O. (2010). *Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento*. Rio de Janeiro: wak.

Thomazini, M. G. & Goulart, E. E. (2018). Relações familiares: a influência do virtual. *Revista interações*, 48, p.49-64. Recuperado de <[file:///C:/Users/Raquel/Downloads/14182-Texto%20do%20Trabalho-45818-1-10-20180630%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Raquel/Downloads/14182-Texto%20do%20Trabalho-45818-1-10-20180630%20(2).pdf)>.

Vygotsky, L. S. (2007). *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.

Vygotsky, L. S. (2004). *Psicologia pedagógica*. São Paulo: Martins Fontes.

Wamser, A. de C. F. (2005). Reaproveitamento de materiais na construção de brinquedos pedagógicos. *Revista do Professor*, Rio Pardo, RS: CPOEC. Ano XXI, nº. 84. p.11.

Recuperado de < <https://www.unaerp.br/documentos/1249-reaproveitamento-de-materiais-reciclavéis-na-construção-de-brinquedos-na-educacao-infantil/file>>.

Winnicott, D. W. (2008). *O brincar e a realidade*. Trad. J. O. A. Abreu e V. Nobre. Rio de Janeiro: Imago Editora.

Porcentagem de contribuição de cada autor no manuscrito

Ivonilda Soares Petri – 50%

Raquel Flores de Lima Rodrigues – 50%