



TECNOLOGIA E BRINCAR: os Impactos no Desenvolvimento Infantil

Technology and Play: the Impacts on Child Development

Willian Tihago Quirino Sales¹, Risonete Castro Almério²

RESUMO

A utilização cada vez precoce pode impactar diretamente em fatores cognitivos do desenvolvimento infantil, em que esta criança poderá apresentar dificuldades relacionadas ao aprendizado e lidar com suas emoções. Priorizar o ato de brincar, envolvendo toda a família, pode ser uma prática que aparentemente tenha ficado ultrapassada, mas é através dela que o desenvolvimento cognitivo dessa criança se fortalecerá cada vez mais. Diante disto, este artigo tem como objetivo debater e compreender como a tecnologia pode influenciar de maneira negativa a criança em seus primeiros estágios de desenvolvimento infantil. Visando nortear a pesquisa, esta pesquisa possui como problemática a ser respondida a seguinte pergunta: “Qual a influência que a tecnologia pode ter durante o desenvolvimento da criança em sua primeira infância e segunda infância, e qual a importância do brincar durante este processo?”. Como preceitos metodológicos, utilizou-se a pesquisa bibliográfica básica, enriquecida por diversos autores da temática, tais como Winnicott (1971; 1975), Jerusalinsky (2007), Machado (2011), Piaget (2013), entre outros. Conclui-se que mudanças comportamentais podem estar diretamente ligadas ao acesso sem restrições às tecnologias, uma vez que a utilização pela criança pode prejudicar os aspectos cognitivos e comportamentais deste indivíduo. Ressalta-se ainda que não há uma desvalorização do uso da tecnologia, mas que se precisa ter grande controle por parte dos responsáveis, uma vez que para o desenvolvimento infantil deve-se priorizar o brincar e o envolvimento de toda a família em seus primeiros estágios de vida da criança.

Palavras-chave: Tecnologia. Brincar. Desenvolvimento. Infantil.

ABSTRACT

The increasingly early use can directly impact cognitive factors of child development, in which this child may have difficulties related to learning and dealing with their emotions. Prioritizing the act of playing, involving the whole family, may be a practice that has apparently become outdated, but it is through it that the cognitive development of this child will be strengthened more and more. Given this, this article aims to discuss and understand how technology can negatively influence children in their early stages of child development. To guide the research, this research has as a problem to be answered the following question: "What influence can technology have during the child's development in their early childhood and second childhood, and what is the importance of playing during this process?". As methodological precepts, basic bibliographic research was used, enriched by several authors on the subject, such as Winnicott (1971; 1975), Jerusalinsky (2007), Machado (2011), Piaget (2013), among others. It is concluded that behavioral changes can be directly linked to the unrestricted access to technologies, since the use by the child can harm the cognitive and behavioral aspects of this individual. It should also be noted that there is no devaluation of the use of technology, but that great control is needed on the part of those responsible, since for child development, play and the involvement of the whole family in its early stages must be prioritized. of the child's life.

Keywords: Technology. Play. Development. Childish.

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo fala sobre o brincar, que pode ser uma fase relevante para a crianças entender e aprender coisas novas sobre o mundo. Relata sobre as fases do desenvolvimento infantil na visão de Piaget, que segundo ele, aparecem de forma gradativa e são modelados de acordo com o meio. Além de, citar sobre os possíveis impactos que a tecnologia pode influenciar com o uso precoce, numa reflexão sobre as desvantagens de apresentar como primeiro contato para as crianças em fase de aprendizado.

¹ Especialista e Professor Titular da Faculdade Cathedral, Boa Vista-RR. E-mail: willian.tihago@outlook.com.br

² Graduada em Psicologia pela Faculdade Cathedral, Boa Vista-RR. E-mail: risonetecastro606@gmail.com

Fala-se sobre o brincar numa visão de importância nas vivências das crianças que encontram como uma forma de exprimirem suas angústias e desejos. A família pode ser responsável pela apresentação do brincar, de maneira que facilite o desenvolvimento físico, psicológico e social da criança de forma saudável. Visto que, a criança imita o adulto que pode ser responsável por repercutir nos comportamentos desta criança.

Percebe-se que, a mídia e os dispositivos digitais vêm ganhando destaque e o interesse das crianças, o que pode ter deixado de lado as atividades que trabalham o movimento e a interação com as pessoas. Além disso, ficou bem mais visível devido a violência, a insegurança, o que possivelmente restringiu o espaço do brincar tanto das crianças, como o brincar da criança com o adulto. Dessa forma, o artigo não busca desvalorizar as tecnologias, mas relatar sobre a importância dos pais nessa relação de equilíbrio entre vida real, de forma a priorizar a infância e o brincar saudável nesse primeiro momento de crescimento.

Este estudo tem como objetivo geral, entender sobre a importância do brincar e como a tecnologia pode influenciar de forma negativa as crianças nos seus primeiros estágios de desenvolvimento infantil. Já nos objetivos específicos, foi citado sobre os estágios do desenvolvimento infantil na visão de Piaget, que segundo ele, ver o ser humano como um sujeito propício a mudanças de acordo com o ambiente que está inserido. Cita sobre a tecnologia e sua influência quando usada precocemente. Ainda mais, sobre a influência da família no repasse de conhecimento e habilidades adquiridas pela criança.

Com a pesquisa surge a questão: Qual a influência que a tecnologia pode ter durante o desenvolvimento da criança em sua primeira infância e segunda infância, e qual a importância do brincar durante este processo? Para que se possa responder a problemática, foi citado alguns autores que respondem à questão: Winnicott (1971; 1975), Jerusalinsky (2007), Machado (2011) Piaget (2013), entre outros.

Diante do que foi exposto a pesquisa pode ser importante, pois visa entender como a tecnologia tem influência no desenvolvimento infantil quando apresentada de forma precoce e excessivo, para o meio social pode ser relevante para a conscientização dos pais e demais grupos da sociedade sobre como a família e as brincadeiras repassadas têm ligações na formação do sujeito.

A pesquisa possibilita o conhecimento sobre a temática, além de ressaltar sobre a modernidade em que se vive, a fim de abrir ideias de outras formas de desenvolver a criança para o seu crescimento saudável em todos os aspectos de vida, seja o cognitivo, social, físico ou psicológico.

Nota-se que é algo possivelmente bastante falado, porém de forma bastante presente nos lares das famílias o uso precoce das tecnologias como forma de brinquedos, surgiu o tema depois de trabalhos com crianças, foi analisado que elas se desenvolvem através de brincadeiras e que podem ter efeitos positivos na compreensão no indivíduo a tomar consciência da sua existência.

A metodologia de pesquisa citada foi a bibliográfica básica, enriquecida por diversos autores. Dessa forma, descobrir o papel do brincar no crescimento saudável pode ser de certa forma alertar os impactos psicológicos, físicos, sociais e emocionais na criança, até mesmo refletindo à cerca de pessoas que vivem esta realidade, como uma forma de conscientização para pais, cuidadores e instituições de ensino que de forma natural têm introduzido a tecnologia pela facilidade que ela proporciona, porém esquecendo os males futuros que ela pode gerar se não houver um controle precoce.

O trabalho foi desenvolvido em três capítulos. No capítulo um, será abordado sobre o desenvolvimento infantil de forma geral, as contribuições de Piaget falando sobre os quatro estágios do desenvolvimento infantil, que são o sensório- motor até o pré-operacional, operatório concreto e operatório formal e as contribuições de Winnicott, já no capítulo dois, sobre a tecnologia e sua influência na criança. Por fim, no terceiro parágrafo, foi relatado sobre o brincar na visão de Winnicott e a influência que a família tem nesse aspecto.

Conclui-se que mudanças comportamentais podem estar diretamente ligadas ao acesso sem

restrições às tecnologias, uma vez que a utilização pela criança pode prejudicar os aspectos cognitivos e comportamentais deste indivíduo. Ressalta-se ainda que não há uma desvalorização do uso da tecnologia, mas que se precisa ter grande controle por parte dos responsáveis, uma vez que para o desenvolvimento infantil deve-se priorizar o brincar e o envolvimento de toda a família em seus primeiros estágios de vida da criança.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O desenvolvimento infantil se caracteriza pelas etapas de aprendizagens que ocorrem desde o nascimento até a fase de vida adulta. São mudanças que ocorrem tanto no aspecto físico, cognitivo, sociais e comportamentais, e costumam acontecer de forma gradativa, ou seja, de acordo com o crescimento da criança (Quintão; Almeida, 2010).

Nestes termos, a Organização Mundial de Saúde (OMS) relata que este fato se dá desde o nascimento da criança até a morte, e estão interligados aos aspectos de cognição, emocionais e motores, tendo o ser humano como responsável para tender às demandas das suas necessidades de acordo com o meio que ele está inserido (OMS, 1946).

A infância logo nos primeiros instantes são fontes fundamentais no processo de desenvolvimento, acontece através da influência de qualidades biopsicológicas, que são advindas do ambiente ofertados e experiências vividas, ou até mesmo da genética. A criança recebe os estímulos e aprende habilidades de acordo com o que lhe é oferecido. Por isso, o cuidado oferecido a criança durante o seu processo de desenvolvimento, contribui para que se alcance cada vez mais a excelência em cada fase, influenciando assim para o crescimento de forma positiva e, conseqüentemente, uma vida adulta saudável (Souza; Verissimo, 2015).

Para uma melhor compreensão acerca do processo de desenvolvimento infantil, os tópicos a seguir abordarão sobre os estágios deste desenvolvimento sob a ótica de Piaget, além de das contribuições feitas na área da psicanálise sob o olhar de Winnicott.

2.1.1. Os Estágios do desenvolvimento infantil na visão de Piaget

Os estágios do desenvolvimento infantil foi um longo período de trabalho e muito estudo definidos por Piaget. Com o seu estudo no campo de Psicologia no estágio do desenvolvimento infantil, o autor identificou que o ser humano também está sujeito à mudanças de acordo com o ambiente em que está inserido (Pulaski, 1980).

Segundo Piaget (2013), o aprendizado de cada sujeito é visto no contexto que o indivíduo está locado no ambiente. Quando ele entra em novas experiências de vida, ocorre a busca por ajuste e readaptação com o conhecimento adquirido naquela etapa de desenvolvimento, ou seja, qualquer estímulo ou conduta executado no pensamento, já faz parte de uma readaptação por ser algo novo.

Ainda de acordo com o autor, a adaptação faz parte do aprendizado, acomodação e apropriação de acordo com as fontes adquiridas no processo em que se está. Para uma melhor compreensão do sujeito, ocorre a assimilação do ser humano com os objetos, pensamento e ação, ou seja, são moldados dependendo da ocasião que ocorrem nas mudanças do ambiente, buscando o indivíduo se adaptar e equilibrar às simulações e acomodações da situação (Piaget, 2013).

O processo chamado de assimilação e acomodação, refere-se ao nível de ligação que se estabelece de um estágio de desenvolvimento para outro. Sob a ótica de desenvolvimento infantil construído por Piaget (1999), a criança passa por quatro distintos estágios, mas que ao mesmo tempo estão interligados entre si, a saber: a) sensorio motor; b) pré-operacional; c) operacional concreto; e d) operações formais (Piaget, 1999).

Sobre o estágio sensorio motor, este é o primeiro a ser desenvolvido pela criança, a qual, desde o momento de seu nascimento até os dois anos de idade, aprende consigo mesmo e com o meio em que está inserido. A partir do momento em que o bebê começa a observar o seu meio

externo, passando assim a compreender cada vez mais objetos que estão à sua volta, tudo acontece de forma natural e de acordo com o que lhe é ensinado (Rappaaport, 1981).

Nestes termos, a partir desta percepção do que há ao seu redor, a criança começa também a ter noção sobre seu corpo e seus movimentos, e com o que é capaz de fazer, sendo algo novo e motivador. Ou seja, esse primeiro estágio de desenvolvimento permite que o bebê comece a se desenvolver de acordo com o ambiente em que está inserido, lidando com situações e desafios que, em grande parte, devem ser instigados pelos seus pais, de tal maneira que cada vez mais essa criança possa se desenvolver (Rappaaport, 1981).

A partir desse contato com desafios, Papalaia (2006) explica que com o avanço e melhoria dos movimentos, os bebês começam a demonstrar interesse e buscar alcançar objetos para pegá-los e explorá-los cada vez mais. Esse processo demonstra a realização, em termos de ação física e de mente a criança, de um desejo que a mesma tinha, que era de alcançar o objeto, o que refletirá futuramente na sua capacidade de compreender todo o espaço em que está inserido.

O segundo período de desenvolvimento é o pré-operacional, que se estabelece entre os dois e sete anos de idade. Neste processo, a criança apresenta mudanças significativas que foram desenvolvidas no período anterior, mesmo que de maneira desordenada em sua cabeça, mas de total relevância para a continuidade do ato de descobrir o seu potencial e as coisas ao seu redor. Ressalta-se que, ainda nesta fase, a criança possui certas limitações, como de olhar apenas para si, tendo em vista que ainda não é capaz de se relacionar com outros de uma forma mais racional (La Taille, 1992).

Segundo Piaget (1964), essa limitação de olhar apenas para si da criança está relacionada ao egocentrismo que, ao esbarrar em uma mesa, por exemplo, ela acredita que a culpada foi a mesa pela situação ocorrida, e não a sua falta de coordenação ou baixo senso de localização.

Ainda de acordo com o autor, o egocentrismo situa-se entre a confusão do que é real e do que é imaginário, não havendo certeza em que momento algumas ações acontecem, o que gera certas confusões relacionados à alguns fatos. Logo, diante deste momento de confusão entre real/imaginário, o estágio pré-operacional é mais concreto, pois volta-se aos objetos e não às suas mudanças propriamente ditas (Piaget, 1964).

Silva, Santos e Jesus (2016) explicam que a visão de Piaget sobre o sujeito estabelece uma relação de troca com o meio, o qual interliga duas dimensões, a assimilação e a acomodação. No processo de assimilação, o indivíduo utiliza o que já possui, de acordo com a forma que interpreta o mundo e, caso não seja suficiente, passa a buscar novas estruturas, o que se denomina de acomodação, a qual é a modificação do indivíduo em busca de se ajustar à um problema que ainda não foi solucionado.

Quando a criança chega na fase dos 7 anos, elas entram no estágio de operações concretas, quando já é possível usar a mente para resolver problemas concretos que são existentes. As crianças são então capazes de criar uma lógica para suas atividades cotidianas. Além disso, a criança já é capaz de incluir pensamentos e a questionar fatos, formando as operações concretas (Piaget, 1999).

Sendo assim, com a capacidade de organização de pensamentos com maior autonomia, a criança terá uma noção espacial bem melhor no período das operações concretas. O que ajuda no contexto de locomoção, habilidades motoras, definindo o que é perto ou longe, a criança já tem uma capacidade de gravar trajetos de um lugar para o outro. Sendo assim, a criança deduz uma possível resposta intuitiva, são feitos de erros e acertos na expectativa de acertar, gerando o aprendizado (Papalia, 2006).

A criança já tem a noção sobre os sentimentos dos outros. O egocentrismo já é diminuído pois já tem uma certeza de que o outro também sente e existe ali, a criança precisa de ideias concretas para se ter uma conclusão de alguma coisa. Ou seja, o pensamento concreto é fruto de uma ação possível e que está presente (Rappaaport, 1981).

Já o último estágio do desenvolvimento infantil é chamado de operações formais, comum a partir dos 12 anos. Já é possível que o adolescente seja capaz de raciocinar e solucionar problemas

cotidianos, o pensamento formal é então hipotético-dedutivo, capaz de procurar possíveis conclusões e não somente observar o que é real. Sendo assim, exige bem mais trabalho mental do que o pensamento concreto (Piaget, 1999).

O adolescente já tem uma capacidade de pensamento abstrato no desenvolvimento cognitivo. Começam a ter a consciência da razão, já podem entender sobre conceitos amplos que envolvem teorias e conceitualizar o que significam. Portanto, através do conhecimento adquirido já são capazes de discutir sobre valores morais com seus pais, sobre o que consideram certo ou errado, constituindo assim autonomia (Rappaport, 1981).

Por conta desse processo surge então a busca pela a própria identidade, o que gera conflitos internos na busca da sua autonomia pessoal. Isso faz com que o adolescente desenvolva uma personalidade própria, por algumas ideias ir contra o que ele acredita. Pela sua personalidade em formação, costuma colocar-se na mesma posição com o mais velho, mas dependente de si, pelo contexto que o cerca da sua verdade. São estes os termos que cerca o adolescente, que ao mesmo tempo de sentimentos generosos são cheios de projetos altruístas, de mistérios ou de egocentrismo consciente (Piaget, 1999).

Silva, Santos e Jesus (2016) explicam que a visão de Piaget sobre o sujeito estabelece uma relação de troca com o meio, o qual interliga duas dimensões, a assimilação e a acomodação. No processo de assimilação, o indivíduo utiliza o que já possui, de acordo com a forma que interpreta o mundo e, caso não seja suficiente, passa a buscar novas estruturas, o que se denomina de acomodação, a qual é a modificação do indivíduo em busca de se ajustar à um problema que ainda não foi solucionado.

Dessa forma, o desenvolvimento cognitivo é um processo que envolve estágios, que acontecem de forma gradativa com as crianças e dependem do outro para construir o estágio seguinte. Ou seja, de acordo como a criança interage com o mundo, elas vão formando o seu aprendizado e conceito sobre o mundo, baseado no que já aprenderam e adaptando com o novo. Desse modo, o desenvolvimento cognitivo citado por Piaget contribui para os processos mentais, e evolui de acordo com o processo de crescimento e as experiências ambientais vivenciadas pelo sujeito durante na vida (Piaget, 1999).

2.1.2. Contribuições de Winnicott para o desenvolvimento infantil

Winnicott contribuiu para o desenvolvimento infantil na questão do falar sobre o brincar, para ele não está só focado em diversão, e sim no prazer e na significação, a brincadeira não está focalizada só no brinquedo ou na atividade e feita com a criança, e sim na representação que ela traz. Visto que, começa logo na primeira infância, Winnicott situou como espaço potencial, é a relação mãe- bebê que depois é substituído por outras coisas. De forma geral, o autor pontua que a brincadeira é universal e contribui para o desenvolvimento infantil em todas as fases de vida da criança (Kawagoe; Sonzogno, 2006).

Para o autor, o ambiente refere às condições físicas e psicológicas, necessárias para que o indivíduo amadureça emocionalmente. A relação do ambiente com o sujeito propicia a satisfação, sem necessidade de ser perfeito, sendo importante os defeitos para que o sujeito se constitua de forma integral para o desenvolvimento humano (Rios, 2022).

De modo geral, Winnicott expressa que através do brincar e um ambiente adequado a criança é capaz de se expressar de forma espontânea, o que gera influência na sua personalidade. O brincar, fornece organização na vida da criança e nas relações sociais, importantes para o crescimento saudável. Portanto, torna-se essencial para a vida em sociedade, e nas relações com as pessoas, que desde pequeno já vem desenvolvendo em formas de brincadeiras (Winnicott, 1982).

2.2. A TECNOLOGIA E A SUA INFLUÊNCIA NA CRIANÇA

Com a atual configuração das sociedades globalizadas, em que desde muito cedo a criança passa a ter contato com algum tipo de tecnologia, o que tem gerado cada vez mais questionamentos

sobre a influência que esse contato prematuro tem sobre o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança, uma vez que muitas crianças acabam escolhendo permanecer apenas no mundo virtual, ao invés de se envolver com brincadeiras que exijam algum tipo de interação social e exercícios físicos (Previtale, 2006).

Ainda de acordo com Previtale (2006), devido a essa falta de interação social, grande parte da geração de crianças atual não costuma expressar seus sentimentos, aflições e desejos de forma a compartilhar com o outro, buscando isolar-se em seus ambientes que proporcionem satisfação por meio deste acesso à tecnologia.

A diversão e os compromissos escolares da criança estão praticamente dentro de casa, na tecnologia e nas redes sociais, buscando ainda constituir atividades e rotinas escolares dentro de casa, sem haver necessidade de estabelecer o contato físico com outras crianças, ou seja, torna-se mais viável esse comodismo, por não exigir muito do indivíduo (Hanaver, 2005).

Nestes termos, aos poucos a tecnologia acaba substituindo os hábitos que são ligados ao contato físico e à interação com o seu ambiente, o que acaba ensinando termos de comunicação de forma abreviada, dificultando assim essa criança desenvolver uma linguagem mais assertiva durante suas relações, tanto sociais, como familiares e internamente, uma vez que a dependência da tecnologia gera uma certa frustração, pelo fato desta criança sempre ter toda informação que queira com fácil acesso, bem como de não expressar-se e comunicar-se com seus pares (Paiva; Costa, 2015).

O uso em excesso de tecnologias desconstrói o vínculo afetivo entre os membros da relação um dia construíram, e essa ausência de referenciar-se com o seu cuidador dificulta o equilíbrio entre o cognitivo e o afetivo, prejudicando então no âmbito das relações desta criança, visto que é em casa que se aprende sobre relações e, posteriormente, esses indivíduos colocarão isto em prática quando forem de fato viver em sociedade (Paiva; Costa, 2015).

Segundo Silva (2017), a tecnologia modificou as brincadeiras de uma certa forma compreendidas como tradicionais, ou seja, o autor explica que muitas crianças atualmente não possuem habilidades de subir em árvores, por exemplo, bem como não se vê crianças nas ruas descalças, jogando bola como antigamente, o que constrói cenários cada vez mais raros.

Ainda segundo o autor, muitos pais limitam essas brincadeiras das crianças, por um sentimento de constante insegurança e perigo contra a condição física desse indivíduo, o que faz com que essa se restrinja a brincar ou fazer atividades que, na sua concepção, lhe dão prazer através do explorar, pois se descobre a sensação do novo, algo agradável aos seus olhos (Silva, 2017).

Padilha (2015) explica que os meios de comunicação costumam influenciar a criança, geralmente em coisas que a ela gosta, com personagens de determinado desenho ou série, o que influencia diretamente sobre a construção da identidade deste indivíduo que ainda está em processo de construção e, através deste acesso facilitado, acaba gerando muitas confusões ou falta de distinção do real para com o imaginário desta criança.

Machado (2011) explica que em outras gerações, as atividades e brincadeiras das crianças eram coisas mais saudáveis, pois incentivava estes a cada vez mais se relacionar com outros indivíduos, além de se exercitarem naturalmente por meio de suas brincadeiras. Em comparação às atuais gerações, muitas crianças estão restritas a esse desenvolvimento, uma vez que a utilização da tecnologia em grande parte não é limitada, provocando assim desequilíbrio emocional, físico e psicológico, limitando assim a criança de se desenvolver nos âmbitos afetivo, físico, cognitivo e social.

Paiva e Costa (2015) afirmam que crianças que usam de forma descontrolada a internet, acabam tendo suas capacidades de valorização sobre atividades tradicionais extinguidas, ou seja, essas perdem ou não criam vínculos com, por exemplo, brincadeiras de roda, correr na rua e pular, tendo em vista que os aparelhos eletrônicos condicionam os seus estímulos.

Logo, a criança aprendeu que o seu lazer está condicionado apenas em seu aparelho tecnológico, o que possivelmente se faz sentado na frente de um computador, televisão ou

videogame, havendo assim uma limitação em conhecer qual a diferença do lazer e do estudo, que é fundamental para o seu aprendizado (Paiva; Costa, 2015).

Segundo Padilha (2015), os aparelhos tecnológicos têm sido cada vez mais incluídos, de forma precoce, na vida de muitas crianças, e utilizados pelos adultos em excesso. Todos os apetrechos apresentados nestes meios, como a luminosidade, o som e a facilidade de acesso à informação e interação, desviam a atenção destes pequenos indivíduos, para que os mesmos se interessem pelo item, servindo ainda, em muitos casos, como meio de não interagir com a criança.

Com os constantes avanços tecnológicos, tem sido cada vez mais comum deparar-se mais pessoas doentes e que aparecem com problemas psicológicos diariamente, devido a grande utilização de aparelhos tecnológicos. Com a grande comodidade, a rapidez e a flexibilidade de acesso a informação, acabam diminuindo os esforços das pessoas em buscarem fontes alternativas que saiam dessa realidade virtual, seja para lazer, estudo ou trabalho (Mattoso, 2010).

Com essa facilidade, os índices de sedentarismo têm aumentado cada vez mais, e essa realidade tem feito com que crianças apresentem sintomas e diagnósticos de doenças psicológica, física, dificuldade de relacionamentos e conviver bem com os costumes das outras pessoas (Mattoso, 2010).

2.3. O BRINCAR E A FAMÍLIA

O brincar é algo natural que acontece na infância, facilita o crescimento saudável e o descobrimento sobre coisas novas que existe no mundo. É prazeroso para as crianças no envolvimento da realidade com os brinquedos e as diversas maneiras de imaginação dentro das brincadeiras (Winnicott, 1975).

É necessário que esse descobrir seja na primeira infância com a mãe ou seu primeiro cuidador, o desenvolvimento do trabalhar em conjunto proporciona no indivíduo a qualidade de vida, além de relacionamentos futuros saudáveis (Winnicott, 1975).

Existem fatos que abordam que quase toda criança escolhe alguém com características maternas, para que em situações de desconforto, e que na ausência dessa proteção, procure outra pessoa, de preferência alguém próximo que seja conhecido. Nesses casos, as crianças procuram alguém disponível, até mesmo um estranho gentil poderá ser abordado como seu tutor na procura de atenção e proteção (Bowlby, 1989).

Winnicott (1982) afirma que com o brincar a criança é capaz de ter experiências. Assim como o adulto consegue se desenvolver através das experiências de vida, a criança não é diferente, ela consegue desenvolver as suas sob a influência do brincar, sendo a brincadeira a responsável por abrir oportunidades e experiências durante o desenvolvimento da criança. Estes momentos são criados tanto de forma externa como interna, através de imaginação e fantasias criadas, tão úteis quanto as vivências que o adulto possui ao decorrer de sua vida.

As programações envolvendo as brincadeiras, são associações com o que o adulto produz e repassa à criança, de modo consciente ou não, formas e mecanismos que influenciarão em sua vida. A criança, através do brinquedo, simbolicamente demonstra seus desejos e seus medos, na tentativa de dominar o que está sentindo no momento, sendo sentimentos conscientes ou inconscientes do seu mundo interno que são externalizados (Jerusalinsky, 2007).

Segundo Winnicott (1975), através do brincar a criança constrói o *self*, que é o eu de uma pessoa, ou seja, a construção de si próprio. O *self* é constituído pelo aparelho psíquico, o *id*, *ego* e *superego*, pois a construção do narcisismo se dar pelo *self*, e são resultados de convivência com os pais, que representa o que é vivido no cotidiano. Por isso, o *self* costuma utilizar objetos externos apresentados pelo seu primeiro cuidador, como a criança ainda não tem noção das coisas costumam imitar comportamentos ensinados pelos pais.

Os pais presentes nesse desenvolvimento, conforme a criança for crescendo, deve dar a vez para o brincar e preencher essa ausência da presença dos pais. Por isso que através das brincadeiras, as crianças buscam resolução de problemas mostrando criatividade no que estão fazendo. Quando

ela expressa sentimentos e criatividade, está repassando o *self* da sua personalidade aprendida, e é dele que a criança aprende e se descobre (Winnicott,1975).

O brincar e o brinquedo são importantes na fase do desenvolvimento infantil, visto que são peças-chaves para elaboração de conflitos. A criança é capaz de reproduzir simbolicamente situações prazerosas ou dolorosas do cotidiano da sua vida diária. Ou seja, é uma prática fundamental na vida da criança e deve ser valorizada pelo público que acompanha (Aberastury, 1992).

O brinquedo abre possibilidades de ensino através da brincadeira no início do desenvolvimento infantil. Por ser algo que é aberto a possibilidades de expressão da criança, o brinquedo pode abrir espaço para a imaginação, habilidades e interesses de aprendizado. Por isso, é muito utilizado como ferramenta nas interações sociais, clínicas e inseridas no cotidiano das crianças (Padilha, 2015).

Nas brincadeiras é possível observar vivências do dia a dia das crianças, através dos brinquedos inseridos na sua rotina diária, ela expressa seus sentimentos. Muitas vezes atitudes que expressam agressividade, por exemplo, que não deve ser ignorada, pois pode ser dos próprios cuidadores em determinadas situações de vida. A criança tende a expressar como se sente, como não consegue falar, demonstra brincando, o desafio é achar a raiz do comportamento apresentado (Winnicott,1975).

No ambiente em que a criança está, é possível analisar como tem sido o seu processo de formação, principalmente se há um ambiente hostil, tendo em vista que existem crianças que podem apresentar comportamentos de ansiedade e baixa autoestima. Já em famílias em que estão sempre atentos às suas crianças, estas apresentam sentimentos e atitudes que demonstrem segurança e com uma autoestima alta (Ribeiro; Bessia, 2022).

A família modernizada pode influenciar o empobrecimento de experiências infantis durante seus estágios de desenvolvimento. Algumas famílias têm preocupação exagerada com a limpeza, com a saúde, e criam possibilidades de regras que dificultam as descobertas do se sujar, brincar com areia ou jogar bola. Logo, dificulta a interação social com o outro, evita uma série de possibilidades, mas na visão da família é visto como uma preservação da criança no ambiente (Padilha, 2015).

As crianças costumam observar e reproduzir os comportamentos dos adultos, podendo essas serem influenciadas de forma positiva ou negativa, tendo em vista que o observado é o que a criança acredita ser o certo, além de ser a sua fonte de conhecimento. Ou seja, a família induz a socialização, passa o conhecimento que são importantes para a sua formação como indivíduo (Ribeiro; Bessia,2022).

Para Kaloustian (1998), a família surge com laços afetivos, e oferecem suportes necessários para o desenvolvimento do que é preciso para o crescimento do indivíduo. Seu desempenho é decisivo na formação formal e informal do sujeito. Ou seja, de seus padrões são projetados os valores éticos e humanitários aplicados na sociedade que é inserida.

A família tem um papel bastante importante visto que são influências na formação da personalidade da criança durante toda a vida, onde as lembranças ficam gravadas na mente da criança, sejam prazerosas ou não, este contato com a família fica em recordação (Parolari; Prado, 2010).

A aprendizagem da criança começa muito antes dela ir à escola. Pelo meio das vivências adquiridas em família, que se aprende sobre ética, moral e o social. Ou seja, a família em hipótese alguma é descartada do processo, sendo o papel da escola, por exemplo, de ajudar no desenvolvimento das capacidades psicológicas, físicas e afetivas na modelação da personalidade infantil (Ribeiro; Bessia, 2022).

A criança passa a entender que o lúdico não serve só para se divertir, mas para contribuir com o seu aprendizado, sendo os adultos os responsáveis neste desenvolvimento de habilidades da criança. Ou seja, mesmo sem ter consciência dessa importância, geram uma relação afetiva através de experiências repassadas para a criança, ajudando então na sua construção de vida (Parolari;

Prado, 2010).

Segundo Padilha (2015), na família, a criança desenvolve seus sentimentos e simula comportamentos da família. Costuma ser a base da sociedade, deve cuidar e assegurar os deveres da criança, até que ela se torne responsável por si mesmo. Com isso, o educar é desafiante, cansativo, porém é bastante gratificante, e envolvem a sociedade em que a criança está inserida.

Vale lembrar que, a família forma o sujeito como pessoa. Por isso, desde pequeno as crianças aprendem a compartilhar com o outro, entender, e a seguir regras estabelecidas pela família e pela sociedade. Ou seja, o mundo influencia seus comportamentos e atitudes durante o percurso da vida, conforme o que lhes foi ensinado, cada sujeito se comporta de uma tal forma (Ribeiro; BÉSSIA, 2022).

Por isso que, na família, a criança deve encontrar abrigo para acalmar seus sentimentos e angústias, no seu desenvolvimento como sujeito. Os pais precisam comprometer-se no seu crescer saudável, dando-lhes suporte na educação, transferindo afeto nas relações, para que ela possa se sentir segura. Por isso, é importante que o papel da família seja de maneira ativa, dentro de aspectos que sejam capazes de ensinar comportamentos positivos, autoconfiança e que facilite para que a criança seja capaz de ter várias conquistas futuras com autonomia (Ribeiro; BÉSSIA, 2022).

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Para se atingir os objetivos deste estudo, foi realizada uma pesquisa do tipo bibliográfica básica, uma vez que não teve por finalidade a resolução imediata de um problema. A vantagem em adotar esta modalidade de pesquisa consiste na possibilidade de uma maior cobertura espacial do fenômeno a ser investigado (Gil, 2008).

Preliminarmente, para compor o Referencial Teórico foi realizada uma ampla pesquisa em títulos de referência nos sites Google acadêmico, *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), que fazem parte do portal de periódicos eletrônicos de Psicologia (PePSIC). Também foram usados livros digitais e escaneados, acerca do tema "Tecnologia e o brincar: os impactos no desenvolvimento infantil". As palavras-chave desta pesquisa foram: Tecnologia, Brincar, Desenvolvimento, infantil, serviram como critério de inclusão. As demais foram descartadas da seleção do estudo.

Após a delimitação do estudo, uma busca aprofundada foi realizada acerca do tema. O objeto de pesquisa deste estudo foi composto por artigos científicos que foram publicados na base de dados SciELO, PEPSIC e livros no formato *online*. O critério de inclusão contemplou os artigos científicos correlatos à questão norteadora deste estudo que é: Qual a influência que a tecnologia pode ter durante o desenvolvimento da criança em sua primeira infância e segunda infância, e qual a importância do brincar durante este processo? Diante disto, todos os demais casos foram excluídos do estudo.

O método de coleta de dados foi o de levantamento direto no acervo das bibliotecas e sites acima especificados. A natureza da pesquisa é qualitativa. O método de abordagem utilizado foi o dedutivo, pois a proposta do estudo concerne melhor clarear o fenômeno de forma a partir do geral para o específico (Lakatos; Marconi, 2003). Os métodos de procedimentos adotados para o tratamento dos dados coletados foram o método comparativo, que relaciona indivíduos e qualitativo que identifica características de indivíduo.

4 DISCUSSÃO

Segundo Santos, Quintão e Almeida (2010), e Souza e Verissimo (2015), o desenvolvimento infantil está ligado desde as etapas que envolvem o aprendizado ao longo dos anos até a fase adulta, essas mudanças acontecem de forma gradativa e estão em sintonia com o ambiente que a criança vive. A criança aprende o que lhe foi ensinado, a como lidar com situações diárias, para que possa ter autonomia na vida adulta, desenvolvendo aspectos relacionados à cognição, motricidade e emocional. Com isso, os autores pontuam que o desenvolvimento humano acontece de forma

natural em cada indivíduo, o que pode dificultar ou facilitar essa estruturação são as oportunidades que lhes são oferecidas.

Piaget (1999), Rappaport (1981) e Papalaia (2006) afirmam que logo nos primeiros estágios de desenvolvimento, a criança já é capaz de aprenderem através da observação, tem capacidade de reconhecer pessoas e objetos situados à sua volta, bem como a capacidade de noção acerca de seu corpo e espaço. Ou seja, com essa descoberta é notado a busca que a criança faz em querer sentir ou tocar algo que encontra ao seu alcance, tornando-se esse um dos estágios bem mais relevantes no contexto de conhecimento e descobertas.

Piaget (1964) e La Taille (1992) defendem que na idade dos dois anos aos sete a criança já está mais evoluída do que a fase anterior, algumas coisas fazem sentidos outras nem tanto. Porém existe o que é chamado de egocentrismo, o que se configura como uma confusão feita pela criança, acerca do que é real e imaginário, não havendo certezas de algumas ações, a criança tem limitações para olhar somente para ele mesma, pois ainda não possui capacidades de se relacionar de uma forma mais direta, estando esse estágio mais envolvido com o objeto e as mudanças dele.

Através do entendimento acerca do termo modernidade, encontrado em Previtalo (2006), Hanaver (2005), e Paiva e Costa (2015), nota-se que este objeto de primeiro contato que a criança deveria ter está sendo substituído por algum tipo de tecnologia, o uso cada vez precoce, prejudicando cada vez mais as crianças, tanto no aspecto de aprendizagem como no afetivo. De certa forma, a criança não tem mais procurado interagir com a família e amigos, não procuram dialogar e brincar ao ar livre, e não havendo limites e nem regras de acesso às tecnologias, a criança acaba se restringindo à interação social e afetiva, por querer estar conectada o tempo todo.

Para Silva (2017) e Machado (2011), as brincadeiras têm mudado com o uso da tecnologia, em como as crianças brincam, ou seja, o que antes se via as crianças brincando de forma mais livres, explorando as brincadeiras e desenvolvendo todos os aspectos motores do corpo, atualmente vê-se muitos pais impondo regras que evitem maior contato com o externo, com medo do que pode acontecer, e acabam utilizando a tecnologia como estratégia para manter essa criança dentro de casa, mas o que muitos acabam não vendo é que o uso de forma descontrolada é prejudicial para o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social.

Winnicott (1975) e Bowlby (1989) atentam-se ao fato de que a brincadeira é algo natural da infância, e a criança se desenvolve através de experiências, o brincar torna-se prazeroso nesse envolvimento da realidade e a imaginação que os brinquedos proporcionam. Para isso, as crianças geralmente procuram pessoas de confiança para partilhar emoções, visto que, quando não encontram alguém da família disponível, até mesmo um estranho gentil pode ser o seu amigo para partilhar afeto e amor.

Aberastury (1992) e Padilha (2015) afirmam que tanto o brincar como os brinquedos são peças-chaves para investir no desenvolvimento da criança, pois através destes ela é capaz de exprimir sentimentos que enfrentam no dia a dia. Além de abrir espaço para os requisitos como a aprendizagem, situações de conflitos interesse com o outro. Por isso que, sempre é aliado como recurso de atendimento com criança, nos lares da família e espaços terapêuticos.

Padilha (2015), e Ribeiro e Bessia (2015) defendem que a família é capaz de empobrecer, ou não, as primeiras experiências da criança, além do ambiente influenciar tanto positivamente como negativamente. Existem famílias que colocam muitas regras de vivência, quando na verdade acaba dificultando a interação social e as descobertas da criança. Ou seja, a família é a principal responsável em formar o sujeito como pessoa para viver em sociedade.

Piaget (2013), e Ribeiro e Bessia (2022) explanaram ainda que o indivíduo aprende de acordo com o ambiente em que está inserido, e que, essa aprendizagem começa muito antes da criança frequentar outros ambientes, como a escola, que ajuda no desenvolvimento da personalidade já formada em si. A família não é descartada do processo, só depois que a criança entra em novas experiências de vida, ela é capaz de se readaptar naquela etapa, só de executar um estímulo novo pra ela já e uma adaptação de algo novo.

Winnicott (1975) e Jerusalinsky (2007) afirmam que é produzido pela criança associações repassadas pelo adulto de forma consciente ou não. De uma forma simbólica, ela apresenta desejos e medos nas brincadeiras, o que Winnicott denomina de construção do *self*, foi reaprendido e agora repassados, visto que, o *self* é uma construção do aparelho psíquico, o *id*, o *ego*, e o *superego*, a construção do narcisismo se dar através dele. Por isso que, da forma que o cuidador apresenta para a criança, ela imita, visto que ela ainda não tem uma formação de personalidade.

Por fim, Ribeiro e Bessia (2022), e Padilha (2015) defendem que a criança aprende desde cedo a seguir regras, e a entender sobre compartilhar, o mundo influencia os seus comportamentos e atitudes durante a vida. Por isso a criança deve encontrar abrigo para colher seus sentimentos e angústias, dando então o suporte necessário para a formação de sujeito. Por isso, uma família ativa na relação afetiva, transfere afeto e constrói uma base segura para este processo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao se utilizar precocemente tecnologias, inúmeras podem ser as consequências para o desenvolvimento infantil, as quais podem gerar implicações se usadas de forma excessiva, afetando assim o desenvolvimento cognitivo e emocional, que envolvem desde a aprendizagem em família, como o contato com o outro.

A família tem um forte papel no desenvolvimento cognitivo e emocional da criança. Além disso, o lar em que a criança habita, precisa ser bom o suficiente para acolher suas angústias e incentivar o aprendizado através das brincadeiras, de forma que a criança encontre confiança no seu lar e então crie uma própria personalidade baseados no que aprendeu nas vivências em família.

Esse artigo teve como objetivo entender como o brincar é importante, bem como de explanar como a tecnologia pode influenciar de forma negativa se usada precocemente, logo nos primeiros estágios de desenvolvimento infantil.

Como problemática, buscou-se saber: Qual a influência que a tecnologia pode ter durante o desenvolvimento da criança em sua primeira infância e segunda infância, e qual a importância do brincar durante este processo?

Portanto, cumprindo com o objetivo proposto, bem como respondendo à problemática levantada, conclui-se que mudanças comportamentais podem estar diretamente ligadas ao acesso sem restrições às tecnologias, uma vez que a utilização pela criança pode prejudicar os aspectos cognitivos e comportamentais deste indivíduo.

Ressalta-se ainda que não há uma desvalorização do uso da tecnologia, mas que se precisa ter grande controle por parte dos responsáveis, uma vez que para o desenvolvimento infantil deve-se priorizar o brincar e o envolvimento de toda a família em seus primeiros estágios de vida da criança.

REFERÊNCIAS

ABERASTURY, A. **A criança e seus jogos**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 1992.

BOWLBY, J. **Uma base segura: aplicações clínicas da teoria do apego**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989. p.40.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GUEDES D.P. **Educação para a saúde mediante programas de Educação Física escolar**. São Paulo: Motriz, v.5, n.1, jun,1999. Disponível em: <https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/6619>. Acesso em mai. 2022.

JERUSALINSKY, Alfredo. **Desenvolvimento e Psicanálise**. Artes e Ofícios, Porto Alegre, p. 23-21, 2007.

SALES, W. T. Q.; ALMÉRIO, R. C. *Tecnologia e brincar: os impactos no desenvolvimento infantil*.

KALOUSTIAN, Sílvio Manoug. **Família brasileira: a base de tudo**. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNICEF, 1998.

KAWAGOE, Vanêssa R.P; SONZOGNO, MARIA CECÍLIA. Uma investigação sobre o brincar de Winnicott, no tempo e no espaço da creche: contribuições da psicanálise para a educação. **Rev. psicopedagogia**, São Paulo, p. 203-212, 25 set. 2006. Disponível em: <https://bit.ly/3FRpATB>. Acesso em: 25 set. 2022.

LA TAILLE, Yves; OLIVEIRA, Marta Kohl De; DANTAS, Heloysa. Piaget Vygotsky Wallon: **Teorias Psicogenéticas em discussão**. 26º ed. São Paulo: SUMMUS, 1992.

MACHADO, Y. Sedentarismo e suas Consequências em Crianças e Adolescentes. **Muzambinho**, 2011. Disponível em: <http://www.muz.ifsuldeminas.edu.br/attachments/1681_17.pdf>. Acesso em 21 de agosto.2022.

MATOSSO, R. Tecnologia X Sedentarismo. **Saladatextual**, 2010. Disponível em: <<http://saladatextual.wordpress.com/2010/04/04/tecnologia-x-sedentarismo/>>. Acesso em 21 de agosto de 2022.

OMS. ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE. **Constitution of the World Health Organization**. New York,1946. Disponível em: <https://apps.who.int/gb/bd/PDF/bd47/EN/constitution-en.pdf?ua=1>. Acesso em set. 2022.

PADILHA, Andrielle Regina. A INFÂNCIA, O BRINCAR E A FAMÍLIA CONTEMPORÂNEA. **UNIJUÍ**, Rio Grande do Sul, p. 1-36, 2015.

PAIVA, Natália Moraes Nolêto; COSTA, J. A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça. **Psicologia. pt**, v. 1, p. 1-13, 2015. Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>. Acesso em mai. 2022.

PAPALIA, Diane E.; OLDS, Sally Wendkos; FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento Humano**. 8ºed. Porto Alegre: ARTMED, 2006.

PAROLARI, Valeria maria; PRADO. jogos e brincadeiras: a importância do brincar desde a primeira infância até a adolescência, e a influência da família. **Emef**, São Paulo, p. 1-9. 2010. Disponível em: <<http://www2.fe.usp.br/~gpef/semef2010/44-relato-Valeria-Maria-Parolari.pdf>>. Acesso em: 22 ago. 2022.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho imagem e representação**. 3º ed. Rio de Janeiro: LTC, 1964.

_____. **A psicologia da inteligência**. Tradução: Guilherme João de Freitas Teixeira. ISBN978-85-326-4680-4 – Edição Digital. Petropolis, RJ: VOZES, 2013.

_____. **Seis estudos de psicologia**. Tradução: Maria Alice Magalhães D' Amorim e Paulo Sergio Lima Silva - 24º Ed. Rio de Janeiro: FORENSE UNIVERSITARIA, 1999.

PULASKI, Mary Ann Spencer. **Compreendendo Piaget**. Rio de Janeiro: LTC, 1980.

RAPPAPORT, Clara Regina; FIORI, Wagner da Rocha; DAVIS, Cláudia. **Psicologia do Desenvolvimento**. São Paulo: EPU, 1981.

RIBEIRO, Natálio Vieira; BÉSSIA, JF de. As contribuições da família para o desenvolvimento da criança na educação infantil. **Anais da Jornada de Iniciação Científica-Faculdades Integradas de Aracruz**, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/3E7ysTL>. Acesso em: 23 ago. 2022.

RIOS, Alice Boianovsky Veiga. **Contribuições de Winnicott para a compreensão do fenômeno do fracasso escolar**. 2022. Monografia (Especialização em Teoria Psicanalítica) - Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2022. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/prefix/15791>. Acesso em: 17 mar. 2022.

SANTOS, Marcia Elena; QUINTÃO, Nayara Torres; ALMEIDA, Renata Xavier. avaliação dos marcos do desenvolvimento infantil segundo a estratégia da atenção integrada às doenças prevalentes na infância. **PESQUISA RESEARCH - INVESTIGACIÓN**, Rio de Janeiro, p. 591-598, 14 jul. 2010. Disponível em: <https://bit.ly/3E2FBUf>. Acesso em: 18 set. 2022.

SILVA, A.P. de ANDRADE, M.F. DE P. TORRES, G.C.C. AMORIM. As brincadeiras das crianças de ontem e hoje no contexto sociocultural. **HOLOS**. ANO 33, v. 3, p. 1/13, 24 jul. 2017. Disponível em: <<https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/5763>>. Acesso em: 21 de agosto de 2022.

SILVA, Edvânia Santos; SANTOS, Stefanny Alves; JESUS, Vanessa Matias. O desenvolvimento cognitivo infantil sob a ótica de Jean Piaget. **FLSF**, [S. l.], p. 1-11, 22 ago. 2016. Disponível em: <https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/tcc9-6.pdf>. Acesso em: 21 ago. 2022.

SOUZA, JULIANA MARTINS; VERISSIMO, MARIA DE LA. Desenvolvimento infantil: análise de um novo conceito. **Rev. Latino-Am. Enfermagem**, São Paulo, p. 1097-1104, 23 nov. 2015. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rlae/article/view/108021/106364>. Acesso em: 19 set. 2022.

WINNICOT. D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro.1975.

_____. **A criança e o seu mundo**. 6. ed. Rio de Janeiro.1982.