

## JNT - FACIT BUSINESS AND TECHNOLOGY JOURNAL ISSN: 2526-4281 - QUALIS B1



**CRIANÇAS CONECTADAS: O IMPACTO  
DAS TECNOLOGIAS NO ATO DE BRINCAR**

**CONNECTED CHILDREN: THE IMPACT OF  
TECHNOLOGIES ON THE ACT OF  
PLAYING**

**Janailson Nunes da SILVA**  
Universidade Federal de Alagoas UFAL  
E-mail: [janailsonnunesdasilva@hotmail.com](mailto:janailsonnunesdasilva@hotmail.com)

**Táise Silva COSTA**  
Universidade Federal de Alagoas UFAL  
E-mail: [taisecosta@outlook.com](mailto:taisecosta@outlook.com)

**Maria Cecilia SOARES**  
Universidade Estadual da Bahia UNEB  
E-mail: [mceliciasoes1967@gmail.com](mailto:mceliciasoes1967@gmail.com)



## RESUMO

O avanço tecnológico vem se tornando cada vez mais intenso e acelerado na sociedade contemporânea. Hoje a tecnologia está inserida na vida da criança, e a mídia digital tornou-se nos últimos anos, um elemento da cultura infantil. A pesquisa teve como objetivo analisar o impacto das tecnologias no ato de brincar para pessoas de diferentes gerações, destacando as divergências e singularidades. Identificando os jogos digitais mais utilizados pelas crianças da contemporaneidade e seus benefícios e malefícios para o seu desenvolvimento. A metodologia foi à pesquisa qualitativa, utilizamos a aplicação da entrevista semiestruturada contendo perguntas de suma relevância para a análise de discurso da pesquisa. Através da análise de discurso podemos perceber que tanto os jogos eletrônicos, quanto o uso das tecnologias trazem de certa forma benefícios e malefícios para o desenvolvimento infantil, assim como as brincadeiras tradicionais possui benefícios extraordinários. Os estudos demonstraram a necessidade de mais pesquisas empíricas a respeito do uso das tecnologias digitais no desenvolvimento infantil, contemplando as transformações sociais, conduzindo a criança à compreensão destes fenômenos que o cercam. É possível entender que a brincadeira é fundamental no desenvolver da criança.

**Palavras-chave:** Criança. Desenvolvimento. Infantil. Jogos digitais. Tecnologias.

## ABSTRACT

Technological advance has become increasingly intense and accelerated in contemporary society. Today technology is embedded in the life of children and digital media has become in recent years an element of children's culture. The research aimed to analyze the impact of technologies in the act of playing for people of different generations, highlighting the divergences and singularities. Identifying the digital games most used by contemporary children and their benefits and harms to their development. The methodology was qualitative research; we used the application of semi-structured interview containing questions of great relevance to the discourse analysis of the research. Through discourse analysis we can see that both electronic games and the use of technologies bring some benefits and harms to child development, just as traditional games have extraordinary benefits. Studies have shown the need for more empirical research on the use of digital technologies in child development, contemplating social transformations,

leading children to understand these phenomena that surround them. It is possible to understand that play is fundamental in the child's development.

**Keywords:** Child. Development. Children's Digital games. Technologies.

## INTRODUÇÃO

A tecnologia dos jogos eletrônicos vem pactuando como polêmico elemento de estudo. A mídia digital tornou-se, nos últimos anos, definitivamente um elemento da cultura infantil. É inegável que cada vez mais, as crianças de dois a sete anos, se interessem por jogos através do incentivo do meio onde estão inseridas. Despertando a curiosidade por meio de jogos e brincadeiras disponíveis em videogames, tablets e smartphones. Essa transformação da realidade tem desencadeado dúvidas, preocupações e questionamentos por parte de pais, educadores e pesquisadores, que direta e indiretamente lidam com esse fenômeno.

Este artigo tem como objetivo analisar o impacto das tecnologias no ato de brincar para pessoas de diferentes gerações, destacando as divergências e singularidades, com o intuito de identificar os jogos digitais mais utilizados pelas crianças da contemporaneidade e seus benefícios e malefícios para o seu desenvolvimento.

Em era de contemporaneidade e de avanços tecnológicos, o cotidiano das pessoas passou a ter mais facilidade. O homem como ser histórico, tem e vem transformado seu cotidiano criando e inovando, melhorando a sua movimentação, construindo novos princípios e valores, e assim modificando o seu progresso de ensino e aprendizagem. Esses avanços tecnológicos têm alterado até a forma de nossas crianças brincarem. Segundo Rosado (2006), o avanço tecnológico transforma cada vez mais a vida de crianças e adolescentes, que se relacionam intimamente com as mídias digitais e com a era da informação.

O que nos motivou a realizar essa pesquisa foi à necessidade de compreender o porquê das brincadeiras tradicionais vem sendo esquecidas e substituídas cada vez mais pelos jogos digitais. Porém esperamos fazer com que ocorra um estímulo na interação e na socialização das crianças em relação ao tema, promovendo o interesse e a curiosidade, sendo capaz de resgatar a cultura popular e o reconhecimento da brincadeira como um dos elementos fundamental para o desenvolvimento infantil, uma vez que a mesma não precise ser substituída definitivamente pelos jogos digitais.

Podemos perceber que os entrevistados não possuíam conhecimento a cerca da concepção de criança e infância.

Essa pesquisa teve como intuito estudar os impactos da tecnologia no ato de brincar para pessoas de diferentes gerações e quais os benefícios e malefícios do uso das tecnologias para o desenvolvimento infantil. Para entendermos melhor a problemática, buscamos entrevistar pessoas de faixa etárias distintas de: 02 a 05 anos, 06 a 12 anos e de 36 a 45 anos. Com finalidade de atingir os pais e os filhos e a sociedade em geral.

Queremos mostrar através desse artigo a importância das brincadeiras tradicionais e o uso das ferramentas tecnológicas no ato de brincar, e o quanto isto é indispensável hoje para o desenvolvimento dos nativos digitais.

A metodologia utilizada nesse estudo foi à pesquisa qualitativa na qual utilizamos a aplicação da entrevista semi-estruturada contendo perguntas de suma relevância para a análise de discurso da pesquisa.

Segundo Manzini (1990/1991, p. 154):

A entrevista semi-estruturada está focalizada em um assunto sobre o qual confeccionamos um roteiro com perguntas principais, complementadas por outras questões inerentes às circunstâncias momentâneas à entrevista. Para o autor, esse tipo de entrevista pode fazer emergir informações de forma mais livre e as respostas não estão condicionadas a uma padronização de alternativas.

Para obtermos a análise, entrevistamos pessoas de diferentes gerações sobre o impacto da tecnologia no ato de brincar na era contemporânea.

Conforme Mozzato e Grzybovski (2011, pp. 737-738):

A análise do Discurso consiste numa técnica de análise que explora as relações entre discurso e realidade, verificando como os textos são feitos, carregando significados por meio dos processos sociais. Os textos podem ser considerados tanto uma unidade discursiva como manifestação material do próprio discurso.

## CONCEPÇÕES A CERCA DE INFÂNCIA E CRIANÇA

Vários são os pensadores que desde a antiguidade aos dias atuais, vem influenciando o pensamento pedagógico sobre os entendimentos sobre infância e criança. No final do século XIX e início do século XX começaram a surgir preocupações e estudos sobre a criança e infância, resultando em muitas investigações e pesquisas; e possível citar vários autores, tais como: Maria Montessori, Célestin Freinet, Jean Piaget, Lev S.

Vygotsky, Paulo Freire, Henri Wallon, Johann Heinrich Pestalozzi, Friedrich Froebel, entre outros. Adiante serão apresentadas as ideias de alguns desses estudiosos.

Em um determinado período da sociedade a criança foi tratada como “mini adulto”, pois não se compreendia que esta era uma fase da vida que possuía peculiaridades é, portanto, que as crianças precisavam de ações dotadas de sentidos e significados específicos. Hoje sabemos que toda criança possui sua singularidade, sua forma e tempo de desenvolver, tem direitos que estão previstos por lei e, além disso, ocupam um papel muito importante na sociedade.

Foi questionado aos 10 entrevistados, o que é ser criança? E obtêm-se as seguintes respostas:

**Quadro 1:** o que é ser criança?

Entrevistado 1- E brincar, correr...  
Entrevistado 2- E a pessoa viver no mundo da fantasia.  
Entrevistado 3- E ter direito a tudo.  
Entrevistado 4- E poder fazer tudo de bom, brincar, correr.  
Entrevistado 5- Brincar, se divertir, fazer amizades.  
Entrevistado 6- Brincar com brinquedos, correr.  
Entrevistado 7- Gostar de brincar, fazer amizades.  
Entrevistado 8- Brincar na rua, brincar de casinha com amigas.  
Entrevistado 9- Brincar  
Entrevistado 10-Correr, brincar...

**Fonte:** Arquivo pessoal dos pesquisadores.

Dessa forma percebe-se que toda criança é uma criança em ato e, ao mesmo tempo, um adulto em potência, um ser que só alcançará sua completude e finalidade na sua maturidade. Assim, toda criança representava um ser humano imperfeito e incompleto, essa falta e completude estendia-se aos planos ético e político.

Corroborando com Froebel (2007, p. 58), por sua vez, ver “[...] a criança como um ser ativo, que estabelece conexões internas, que tem o dom inato da aprendizagem, que usa sua experiência por intermédio da auto atividade, que faz reflexões com o auxílio de adultos e, assim, chega à autoconsciência”.

Já para Montessori (2007, p. 106) “[...] a criança é o ser que reserva em si mesmo as melhores potencialidades, as quais precisam ser despertadas para melhor desenvolvimento da pessoa”. Assim como para Vygotsky (1998), afirma que a criança é um ser social e faz parte de um contexto macrossocial, o qual interfere no seu comportamento através de atividades mediadas entre este ser e a linguagem.



Através das opiniões dos autores entendemos que a criança é o ser humano (o sujeito) na fase da infância, que vai do nascimento à puberdade. Ou seja, aquele sujeito de direitos.

Assim como o termo criança teve seus estudos realizados por pensadores, a infância também teve suas contemplações. A seguir estão algumas considerações de alguns autores sobre o conceito de infância.

Rousseau criou o conceito de infância (apud CERIZARA, 1990, p. 82) ao dizer que:

A criança não é um adulto inacabado, ela possui seu valor nela mesma. Em certo sentido, que é o mais importante, cada idade se basta a si mesma. Esta passagem se explica pelo fato de que nessa época em que Rousseau viveu, a criança era vista como um pequeno adulto, o qual precisava se adaptar ao que era desenvolvido para os adultos. Onde pra ele e para todas as crianças da época não havia uma preocupação em construir ou criar coisas para a criança. Na qual não se admitia que ela fosse respeitada como criança.

Assim como também contempla GHIRALDELLI, (1997, p. 124) que:

A infância é um elemento interno e indispensável à construção da subjetividade moderna, na versão iluminista ou na versão romântica, sua relação com o entendimento contemporâneo da subjetividade ganha outra dimensão. Nesse caso, nosso entendimento a respeito das possibilidades da infância é dado pelas respostas a respeito do que vem a ser a subjetividade.

De acordo com os autores a infância é o período que é compreendido desde o nascimento até o desenvolvimento do sujeito. Muitas transformações físicas, psicológicas e sociais mediadas pela cultura acontecem com a criança durante essa jornada. Com isso tornando-a cada vez mais capaz de compreender o que acontece no seu entorno estimulada pelas brincadeiras, a escolarização, a convivência com outras pessoas e outras formas de interação com o mundo.

É notório que a infância é o período onde o ser humano sofre grandes mudanças de tamanho e peso, além de ser a fase onde adquirimos nossa personalidade, isso porque nos desenvolvemos psicologicamente, mudando assim os nossos comportamentos.

## **OS NATIVOS DIGITAIS E OS JOGOS ELETRÔNICOS**

A revolução tecnológica moderna modificou e continua modificando e influenciando o modo de viver e pensar das pessoas, interferindo diretamente em todos os

setores da sociedade. Os nativos digitais, segundo Prensky (2001), possuem a capacidade de realizar múltiplas tarefas, o que representa uma das características principais dessa geração.

Para os nativos digitais, o mundo sem internet não existe, e o online e o off-line não se separam. Os “nativos” digitais são crianças, adolescentes e jovens adultos que nasceram a partir da década de 1980 e que sempre conviveram com o mundo informatizado.

Nesse sentido,

O cérebro dos “nativos” se desenvolveu de forma diferente em relação às gerações pré-internet. Eles gostam de jogos, estão acostumados a absorver (e descartar) grande quantidade de informações, a fazer atividades em paralelo, precisam de motivação e recompensas frequentes, gostam de trabalhar em rede e de forma não linear (TORI, 2010, p. 218). (aspas do texto original).

Para trabalhar com os criativos nativos digitais, de modo a prender sua atenção na construção do conhecimento de maneira significativa, em meio a tantas inovações e informações que a era digital proporciona, é um desafio constante.

Com um tablete ou smartphone em mãos, não é difícil para os pais entreterem os seus filhos pequenos. Os aparelhos móveis despertam o fascínio e a curiosidade nas crianças, principalmente com os diversos jogos. No entanto, é um desafio para os pais, encontrar algo que seja voltado para eles. É necessário encontrar algo que seja atraente, e que tenha uma temática condizente para a faixa etária do seu filho. São tantas variáveis que, em muitos casos, os próprios adultos ficam sem saber como lhe dá com a situação, e com isso acabam deixando seus filhos à vontade no uso das ferramentas tecnológicas.

Levando em consideração essa temática, foi questionado aos 07 entrevistados o seguinte, qual é um dos maiores erros que os pais cometem quando o assunto é o uso das tecnologias no ato de brincar? E obtêm-se as seguintes respostas.

**Quadro 2:** Qual é um dos maiores erros que os pais cometem quando o assunto é o uso das tecnologias no ato de brincar?

Entrevistado n° 1– Deixar os filhos à vontade no computador ou celular; Entrevistado n° 2– Deixar os filhos à vontade no computador ou celular; Entrevistado n° 3– Deixar os filhos à vontade no computador ou celular; Entrevistado n° 4– Deixar os filhos à vontade no computador ou celular; Entrevistado n° 5– Deixar os filhos à vontade no computador ou celular; Entrevistado n° 6– Deixar os filhos à vontade no computador ou celular; Entrevistado n° 7– Não cronometrar o tempo de uso da tecnologia;
--

**Fonte:** Arquivo pessoal dos pesquisadores.

Percebe-se que os pais reconhecem o seu próprio erro em relação a essa temática. Que de fato ao deixarem seus filhos à vontade no uso das ferramentas tecnológicas, eles estarão expostos a uma série de problemas graves, tais como obesidade infantil, insônia, mau comportamento, entre outros. Nota-se que não é um exagero se preocupar com o uso irresponsável ou a falta de planejamento com essas ferramentas.

Cordeiro e Coelho (2006, p. 887) afirmam que:

[...] existe uma urgência na preparação das crianças para o contato com o bombardeio de informações de tão fácil acesso, primando pela construção de um filtro capaz de selecionar àquelas de maior qualidade além do trato com a acuidade visual, eficaz no entendimento das imagens que povoam nosso cotidiano.

Utilizar a tecnologia como aliada para passar um bom tempo de qualidade com seu filho lhe mostrando fatos e sites interessantes, bem como jogos que podem ser divertidos e educativos, pode ser uma excelente oportunidade para educar seu filho para o mundo digital.

Outro aspecto importante é a limitação do tempo de uso das tecnologias. Hoje em dia podemos perceber que boa parte dos jovens e crianças passam em média de 3 a 4 horas por dia em frente a TVs, computadores, tablets e celulares, dentre outras ferramentas tecnológicas.

Questionamos aos 04 entrevistados a seguinte pergunta: Quantos minutos em média você passa conectado por dia? E com isso obtém-se o seguinte resultado.

**Quadro3:** Quantos minutos em média você passa conectado por dia?

Entrevistado nº 1 - 1 hora
Entrevistado nº 2- 50 minutos
Entrevistado nº 3-1 hora
<b>Entrevistado nº 4- 1 hora</b>

**Fonte:** Arquivo pessoal dos pesquisadores.

Nota-se que os pais devem estabelecer regras e trabalhar para que os pequenos não acabem exagerando na hora de usar os dispositivos eletrônicos. No entanto, os pais precisam também ficar atentos à questão da segurança dos seus pequenos ao usar dispositivos que permitem o acesso à internet.



## JOGOS DIGITAIS: BENEFÍCIOS E MALEFÍCIOS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O jogo eletrônico vem cada vez mais ganhando espaço na sociedade, e assim atraindo inúmeras crianças e jovens, por diversão e entretenimento. Deixando-as de certa forma comprometidos com os jogos eletrônicos.

Segundo Kirriemuir (2004) os jogos digitais são jogos executados nos videogames, computadores pessoais e dispositivos móveis. Passando assim a apresentar ao seu usuário as seguintes características: o fornecimento de informações visuais digitais, recebem alguma entrada dos jogadores, processam as entradas de acordo com um conjunto de regras programadas e alteram suas informações digitais.

Com o frutífero campo do desenvolvimento de games hoje, já conta com dezenas de gêneros diferentes de jogos. Esses vão desde jogos de esportes (como futebol, basquete e corrida de carros), passando por jogos de aventura, guerra e mistério, até jogos que simulam administração de cidades, fazendas e clubes de futebol. Cada tipo possui metas e objetivos diferentes, onde os mesmos exigem que os jogadores tenham habilidades cognitivas diferentes para executar cada tipo de jogo conforme seus objetivos.

Através da procura excessiva das crianças e dos jovens por esse tipo de artefato eletrônico, foi questionado a 04 entrevistados, Qual dos jogos você mais gosta? E obtêm-se as seguintes respostas:

### Quadro 4. Qual dos jogos você mais gosta?

Entrevistado nº 1- Free fire- ação-aventura
Entrevistado nº 2- Free fire- ação-aventura
Entrevistado nº 3- Free fire- ação-aventura
Entrevistado nº 4- Fifa - jogo esportivo
Fonte: Arquivo pessoal dos pesquisadores

**Fonte:** Arquivo pessoal dos pesquisadores.

Percebe-se que as crianças e jovens de hoje, possui certa preferencia em jogos de Ação-aventura, jogos extremamente perigosos, ao invés dos jogos voltados a esporte e lazer. Expondo a violência, na qual por muitas vezes podem alterar o comportamento da criança de forma negativa, apresentando diversos riscos que afetam a saúde mental das crianças e dos jovens. Um jogo de Ação/Aventura é um jogo que tem ação suficiente para não ser chamado de um jogo de Aventura, mas não o suficiente para ser chamado de um jogo de Ação.

O uso da tecnologia em excesso é um assunto em que os pais, vêm se preocupando de forma constante, pois com essa era tecnológica, as crianças estão cada vez mais viciadas nesse mundo de múltiplas informações, e com isso vem causando fatores negativos no desenvolvimento infantil e na saúde.

Segundo Dora Góes, psicóloga do Programa de Dependências Tecnológicas do IPQ (Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas). O uso descontrolado da tecnologia causa prejuízos na vida das pessoas como um todo. Elas perdem o foco das coisas realmente importantes e têm uma qualidade das relações empobrecida. Isso é pouco percebido, principalmente por quem é viciado em jogos. A pessoa perde o foco, ficam mais distraídas, retém menos informações e tem uma diminuição da memória.

Percebemos que o mau uso da ferramenta tecnológica, outros malefícios podem surgir, tais como: distúrbio psicológico, problemas físicos, tais como também o Sedentarismo, Lesões, Escapismo Social, agressividade, entre outros. São esses os resultados que surgem quando uma criança ou adolescente não possui controle ao jogar os jogos eletrônicos.

Os jogos eletrônicos assim como os jogos tradicionais, trazem influências positivas não só para no que diz respeito à aprendizagem, mas também possibilita aos usuários se relacionarem com vários aspectos simultaneamente, como a memória (visual, auditiva, cenestésica), a orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões), a coordenação sensório-motor (ampla e fina), a percepção auditiva, a percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação), o raciocínio lógico-matemático, a expressão linguística (oral e escrita), o planejamento e a organização (SILVA, 1999).

O ato de se divertir por meio de games eletrônicos ajudam não apenas a manter os pequenos ocupados por um bom tempo, como também, pode trazer à criança uma melhor percepção da realidade, vem a melhorar o raciocínio lógico, a coordenação motora, a visão, a educação, a formação de personalidade e até mesmo a criatividade. Já para os jovens e adultos, servem para aliviar o stress, os jogos não violentos, tais como corrida e aventura são recomendados para diminuir a tensão e manter a pessoa, por instantes, longe de problemas que os venham a perturbar.

## **TECNOLOGIA: BENEFÍCIOS E MALEFÍCIOS DO PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Percebemos nas crianças de hoje que há utilização demasiada das ferramentas tecnológicas. Onde somos responsáveis pelo direcionamento das tecnologias utilizadas

pelos infantes. Num mundo cada vez mais marcado pela tecnologia, é fácil encontrar crianças que ainda não sabem nem amarrar os sapatos navegando na internet e usando smartphones ou tabletes.

Foi questionada aos 07 entrevistados, a seguinte pergunta: você acha que o mau uso das tecnologias pode causar algum malefício no desenvolvimento das crianças? E obtêm-se as seguintes respostas:

**Quadro 5.** Você acha que o mau uso das tecnologias pode causar algum malefício no desenvolvimento das crianças?

Entrevistado n° 1– Sim.
Entrevistado n° 2– Sim.
Entrevistado n° 3– sim.
Entrevistado n° 4– sim.
Entrevistado n° 5– sim.
Entrevistado n° 6– sim.
Entrevistado n° 7–sim.

**Fonte:** Arquivo pessoal dos pesquisadores.

É obvio que ninguém deve ficar o dia inteiro grudado no celular ou no videogame, até porque isso não faz bem para a saúde. Porém sempre é bom ter um horário reservado para jogar, como também para realizar atividades ao ar livre, porem isso e algo fundamental para o desenvolvimento das crianças, mas muitos pais preferem só criar restrições sem dar contra partida.

A exposição da criança a celulares, internet, iPad e televisão está relacionada ao déficit de atenção, atrasos cognitivos, dificuldades de aprendizagem, impulsividade e problemas em lidar com sentimentos como a raiva.

Dialogar com crianças e adolescentes é a uma ferramenta indispensável que os pais e responsáveis devem utilizar, ao perceber que o jogo não seja adequado para idade dela. A presença da figura paterna na vida da criança e fundamental para amenizar os riscos que os jogos eletrônicos podem vim a acarretar futuramente.

A tecnologia pode ser usada a favor das características cognitivas e sensório-motor, existem alguns consoles que englobam essa interação entre esses dois fatores psicomotores como o Xbox Kinect e Nintendo Wii, por exemplo, estes tem por objetivo maior interação da criança com o jogo através de movimentos corporais, adquiridos quando elas realizam ao jogar a partida do game.

Foi questionado aos 07 entrevistados, o seguinte: você acha que o uso das tecnologias pode trazer algum benefício para o desenvolvimento infantil? E obtêm-se as seguintes respostas:

**Quadro 6.** Você acha que o uso das tecnologias pode trazer algum benefício para o desenvolvimento infantil?

Entrevistado n° 1– Sim.
Entrevistado n° 2– Sim.
Entrevistado n° 3– Sim.
Entrevistado n° 4– Sim.
Entrevistado n° 5– Sim.
Entrevistado n° 6– Sim.
Entrevistado n° 7– Sim.

**Fonte:** Arquivo pessoal dos pesquisadores.

E notório que o uso das ferramentas tecnológicas estimula e reforçam as interações e os relacionamentos entre as crianças e os adultos. Sendo capaz de chegar a certo ponto em que essas mídias interativas possam ser modificadas e melhoradas, mas nunca substituídas, através de brincadeiras criativas, explorações de jogos educativos, atividades físicas, tais como a inclusão de esportes e interações sociais.

A tecnologia tem vantagens para todas as crianças, mas para crianças com deficiências cognitivas ela tem um impacto ainda mais significativo. Os computadores e os dispositivos móveis oferecem agora aplicativos e softwares que dão ajuda extra às crianças com necessidades especiais, como ampliação de tela para crianças com deficiência visual, software de leitura em tela para crianças com deficiência visual e autismo a completarem suas rotinas diárias. Esses aplicativos dão às crianças um senso de confiança e independência que raramente alcançam de outra forma.

Diante do exposto, defende-se que as crianças tenham acesso às tecnologias e as mídias digitais com o acompanhamento de adultos. Recomenda-se que os pais observem o que os filhos estão assistindo e jogando e, se possível, bloqueiem alguns aplicativos ou sites inapropriados para elas. A mesma recomendação se aplica para a televisão, o smartphone e os demais aparatos tecnológicos.

## A IMPORTANCIA DAS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A brincadeira tradicional é um ato que proporciona a construção do conhecimento de forma natural e agradável, é um grande agente de socialização, cria e desenvolve a autonomia. O ato de brincar é uma necessidade que toda criança tem.

Para Kishimoto (2011), enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar.

As crianças da contemporaneidade brincam cada vez menos, porém, a cada dia estão ficando dependentes dos brinquedos eletrônicos e produtos tecnológicos, os quais o mercado vem oferecendo em grande massa. Dessa forma nota-se que elas vêm perdendo o contato com as brincadeiras tradicionais.

Foi questionado aos 04 entrevistados, sobre o que eles preferiam: jogos ou brincadeiras? E obtêm-se as seguintes respostas:

### Quadro 7. O que você prefere: jogos ou brincadeiras?

Entrevistado n° 1- 12 anos- Jogos.
Entrevistado n° 2- 10 anos- Brincadeiras
Entrevistado n° 3- 12 anos – Jogos
Entrevistado n° 4- 11 anos – Jogos.

**Fonte:** Arquivo pessoal dos pesquisadores.

Percebe-se que antigamente algumas brincadeiras eram vista com mais frequência no dia a dia das crianças. Porém hoje raramente se ver uma criança brincando na rua, se divertindo com seus pais ou amigos, como se via nas gerações passadas, assim conclui-se que hoje as crianças dão mais preferência os jogos eletrônicos.

A prática do brincar é, portanto fundamental, é por intermédio dela que a criança desenvolve uma serie de benefícios, como: criatividade, a imaginação, aprende a dividir, a aceitar regras de convivência e socializar-se.

Foi questionado aos 09 entrevistados, sobre o que elas mais gostam de brincar? E obtêm-se as seguintes respostas:



**Quadro 8.** Do que você mais gosta de brincar?

Entrevistado nº 1- 12 anos- Esconde-esconde, pula-corda e amarelinha.  
Entrevistado nº 2- 10 anos- Amarelinha.  
Entrevistado nº 3- 12 anos – Passa o anel  
Entrevistado nº 4- 11 anos – Pula corda  
Entrevistado nº 5- 11 anos – Jogar no tablete  
Entrevistado nº 6- 09 anos- Jogar futebol  
Entrevistado nº 7- 05 anos - Amarelinha e Boneca  
Entrevistado nº 8- 04 anos – Jogar vídeo- games  
Entrevistado nº 9- 05 anos – Jogar no celular

**Fonte:** Arquivo pessoal dos pesquisadores

Percebe-se que algumas das brincadeiras tradicionais ainda hoje são utilizadas pelas crianças, mas com uma frequência bem menor. A criançada dessa geração não é mais como as crianças das gerações anteriores, as quais gostavam de se sentirem-se livres para correr, pular, etc. Vygotsky (2007, p. 134) ressalta que na brincadeira:

[...] a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. De acordo com o autor, o brincar dessa forma assume um lugar muito importantíssimo na vida das crianças, pois por intermédio dele, que elas agregam valores que contribuem para sua formação e constituem suas formas de ser e estar no mundo. As brincadeiras também oportunizam a criança a vivenciar o lúdico e descobrir a si mesma, tornando-se capaz de desenvolver suas potencialidades.

As brincadeiras mudaram muito com o passar dos anos, devido aos avanços tecnológicos. A geração adulta de hoje era acostumada a brincar na rua, descalço, debaixo de chuva e sol. Antigamente não existiam muitos brinquedos de alta tecnologia e as crianças se divertiam com brincadeiras simples e saudáveis.

De acordo com o que foi exposto acima, foi questionado aos 07 entrevistados, o seguinte: Do que você brinca ou brincava? E obtêm-se as seguintes respostas:

**Quadro 9.** Do que você brinca ou brincava?

Entrevistado nº 1- 36 anos – Policia e ladrão, esconde-esconde, pega-pega, etc.  
Entrevistado nº 2- 37anos – Antigamente de Pega-pega e esconde-esconde, etc.  
Entrevistado nº 3- 36 anos – Antigamente de ciranda, esconde-esconde, pega-pega, etc..  
Entrevistado nº 4- 45 anos – Antigamente de cobra cega, amarelinha, etc.  
Entrevistado nº 5- 40 anos – Eu brinco com meus filhos de futebol, mais também gostava de Amarelinha, pega-pega, roda, passa anel, ciranda etc.  
Entrevistado nº 6- 42anos –Boneca, casinha, pula corda, amarelinha.  
Entrevistado nº 7- 38 anos- Esconde-esconde, pega-pega, bola de gude.

**Fonte:** Arquivo pessoal dos pesquisadores.

Percebe-se que as antigas gerações ficam bastante empolgadas ao relembrar das brincadeiras infantis que alegravam a época da infância, porém, pra alguma dessas pessoas e muito prazeroso ter que brincar com seus filhos, relembrando sua infância e repassando seus conhecimentos a cerca das brincadeiras tradicionais, para que seu filho tenha um bom desenvolvimento.

Segundo destaca Chaves (2014), que as brincadeiras são tidas como parte da cultura de um povo, sendo, por esta razão, transmitidos de geração para geração, especialmente por meio da oralidade. Antigamente as brincadeiras eram repassadas de geração em geração, de acordo com a cultura e os valores de cada família, hoje em dia percebe-se que esse compartilhar entre as gerações está sendo deixado de lado e esquecida em virtude das novidades que a sociedade contemporânea vem nos apresentando. .

Tanto a brincadeira tradicional quanto os jogos eletrônicos são benefícios que irão ajudar as crianças em vários setores e também faz parte do desenvolvimento infantil. As duas atividades apresentam características distintas e que podem ser inseridas na vivencia da criança. A mudança na renovação de práticas culturais faz parte da vida humana, umas permanecem outras não, as brincadeiras tradicionais não devem morrer, mas e pais ou responsáveis, devem inserir novas tecnologias no desenvolvimento da criança, pois a mesma faz parte da atualidade.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

De acordo com os dados obtidos na pesquisa e a partir da visão dos entrevistados, foi possível concluir o quanto a mídia digital tornou-se nos últimos anos, um elemento da cultura infantil. E que os jogos eletrônicos ajudam de alguma forma no desenvolvimento infantil, mas desde que seja acompanhado por um adulto, pois o mau uso pode trazer malefícios.

Portanto a utilização dos jogos eletrônicos colabora para que a criança tenha um bom desempenho das suas funções sensoriais e também é capaz de melhorar as habilidades cognitivas como, a atenção, concentração, a visão, habilidades estratégicas e raciocínio lógico. Os jogos eletrônicos assim como as brincadeiras tradicionais, apresentam os mesmos propósitos, que é favorecer ao jogador divertimento, lazer, um momento para “fugir” da realidade e do seu cotidiano.

Há vários tipos de jogos online que aproxima as pessoas sem o contato real, isso só acontece através dos jogos eletrônicos. A criança que aprende a usar essas ferramentas de

maneira certa trazem muitos benefícios, auxiliam na educação e no desenvolvimento da criança, os jogos favorecem o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral do sujeito.

É fundamental a brincadeira tradicional na vida da criança, pois a relação com as pessoas se tornam mais fortes, pois é importante o contato real. O brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. O lúdico permite o reequilíbrio, a reciclagem de emoções, o conhecimento, o inventarem, o reinventar, desenvolve a atenção, a concentração.

A brincadeira não é apenas uma atividade recreativa ela traz para as crianças um aprendizado significativo e prazeroso. Para alguns pesquisadores, é uma necessidade que toda criança tem que ter. O ato de brincar faz parte do dia-a-dia de toda criança, auxiliando assim no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social; um meio de aprender a viver, e não apenas um passa tempo.

É brincando que a criança mergulha na vida, sentindo-a na dimensão de suas possibilidades. O momento voltado a ludicidade pode permitir ainda a expressão de uma realidade interior que pode estar bloqueada pela necessidade de ajustamento às expectativas sociais e familiares. Devemos destacar outro fator importante, é que os pais devem ter clareza que não é papel apenas da escola educar as crianças, essa educação deve vir de casa. Pois compete a eles o dever de ensinar, proteger, cuidar, educar, respeitar, dialogar, compreender e amar seus filhos.

## REFERÊNCIAS

CERIZARA, B. Rousseau, **A educação na Infância**. São Paulo: Scipione, 1990.

CHAVES, I. C. G. **Tecnologia e infância: um olhar sobre as brincadeiras das crianças**. Trabalho de Conclusão de Curso – TCC (Curso de Pedagogia, Universidade Estadual de Maringá), Maringá, 2014.

CORDEIRO, Sandro da Silva; COELHO, Maria das Graças Pinto. **Descortinando o conceito de infância na história: do passado a contemporaneidade**. VI Congresso Luso Brasileiro de História da Educação. 2006. Disponível em: [http://www.faced.ufu.br/colubhe06/anais/arquivos/76SandroSilvaCordeiro\\_MariaPintoCoelho.pdf](http://www.faced.ufu.br/colubhe06/anais/arquivos/76SandroSilvaCordeiro_MariaPintoCoelho.pdf). Acesso em: 07/08/2019.

GHIRALDELLI, P. Jr (Org). **O que é filosofia da educação?** Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

\_\_\_\_\_. **Infância, Escola e Modernidade**. São Paulo: Cortez, 1997.

Janailsom Nunes da SILVA; Taíse Silva COSTA; Maria Cecilia SOARES. **Crianças Conectadas: O Impacto das Tecnologias no Ato de Brincar**. JNT- Facit Business and Technology Journal. QUALIS B1. 2021. Junho. Ed. 27. V. 1. Págs. 185-200. ISSN: 2526-4281 <http://revistas.faculdefacit.edu.br>. E-mail: [jnt@faculdefacit.edu.br](mailto:jnt@faculdefacit.edu.br).

HEYWOOD, Colin. **Uma história da infância: da Idade Média á época contemporânea no Ocidente**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

J. Kirriemuir and A. McFarlane. **Literature Review in Games and Learning**. Technical report, 2004.

KISHIMOTO, TizukoMorchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez. 2011.

MANZINI, E. J. **A entrevista na pesquisa social**. Didática, São Paulo, v. 26/27, p. 149-158, 1990/1991.

MOZZATO, A. R.; GRZYBOVSKI, D. **Análise de Conteúdo como Técnica de Análise de Dados Qualitativos no Campo da Administração: Potencial e Desafios**. RAC, Curitiba, v. 15, n. 4, p. 731-747, jul./ago. 2011.

OLIVEIRA-FOMOZINHO, Julia. KISHIMOTO, Tizuko Morchida, Tizuko. PINAZZA, Mônica Appezzato. **Pedagogia(s) da infância: dialogando com o passado: construindo o futuro**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia**. Editora Forense.

PRENSKY, M. **Digital Native, digital immigrants. Digital Native immigrants**. On the horizon, MCB University Press, Vol. 9, N.5, October, 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 07 de agosto de 2019.

SANTOS, B. S. (2003) **Um discurso sobre as ciências**, Cortez, São Paulo.

TORI, Romero. **Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distância em ensino e aprendizagem**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1991. 4ª ed.

\_\_\_\_\_. **A formação social da mente**. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

\_\_\_\_\_. **O desenvolvimento psicológico na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.