

O BRINCAR NA ERA DA TECNOLOGIA: IMPLICAÇÕES NAS VIVÊNCIAS DAS CRIANÇAS

Larissa Oliveira da Silva¹

Mariléia Mendes Goulart²

RESUMO

O presente artigo visa analisar o brincar na era da tecnologia: implicações das vivências das crianças no contexto educativo. Acredita-se que a brincadeira desempenha um papel fundamental no desenvolvimento integral da criança, tanto no âmbito social, quanto educacional, além de ser um direito assegurado por lei. A pergunta que norteou a pesquisa foi: Quais as implicações envolvendo o brincar na era da tecnologia no contexto educativo? Como objetivo geral estabelecemos: Compreender o espaço que as tecnologias ocupam nas brincadeiras das crianças e suas implicações em seus contextos de vida. Logo, desdobramos os objetivos específicos, tais como identificar quais são as brincadeiras utilizadas pelas crianças atualmente; observar a influência da tecnologia nas brincadeiras; listar as implicações dos jogos tecnológicos na aprendizagem; A pesquisa constituiu-se de forma exploratória, de natureza bibliográfica e qualitativa, configurada com um estudo de caso. A coleta de dados se deu por meio de contação de história, roda de conversa e entrevistas. A amostra foi realizada com um grupo de 23 crianças do segundo ano do ensino fundamental e 2 professoras que atuam nessa etapa de ensino educacional de uma escola da rede privada de ensino. Os dados permitiram perceber que sim, a brincadeira se modificou ao longo do tempo, mas sua essência segue a mesma, divertindo e auxiliando no ensino-aprendizado.

Palavras-chave: Brincadeiras. Recursos tecnológicos. Aprendizagem.

¹ Larissa Oliveira da Silva, Acadêmica(o) do Curso de Licenciatura em Educação Pedagogia, da Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL). E-mail: larissa.oliveiracopa@gmail.com

² Mariléia Mendes Goulart, Professor(a) do curso de Licenciatura em Educação em Pedagogia, da Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL). E-mail: marileia.goulart@animaeducacao.com.br

1. INTRODUÇÃO

Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor pra formação do homem.
(Carlos Drummond de Andrade)

Nas sociedades contemporâneas, compreendemos que a infância se constitui pelo brincar e, que, nas brincadeiras as crianças se relacionam, se desenvolvem, aprendem e produzem culturas a partir das situações cotidianas que vivenciam, em suas famílias, escolas e lugares que transitam.

A brincadeira permite à criança realizar experiências subjetivas e coletivas, apreender a realidade e desenvolver suas potencialidades criativas e imagéticas. Contraditoriamente, quase sempre temos concebido as brincadeiras como uma manifestação natural, como recreação ou como meio de ensino.

Assim, neste estudo pretende-se pensar a brincadeira como algo que precisa ser levado a sério e, que precisa ser investigado, porque como cultura ela reflete os modos de ser das crianças e dos adultos. As crianças aprendem a se relacionar com o mundo a partir das materialidades e relações estabelecidas entre esses, e, com os sujeitos à sua volta.

Com esse entendimento, e, sustentada em algumas experiências observadas atuando como estagiária em escolas públicas e privadas durante o percurso na graduação, foquei minha investigação nos modos como as crianças estão brincando nos dias atuais, pensando no tempo, materialidades e espaço, organizado ou não, uma vez que vivemos em um cenário rodeado de recursos tecnológicos.

Sempre me chamou a atenção o fascínio que as crianças têm diante de um computador, de um celular, e como esses objetos ocupam tanto tempo na vida delas. O interesse pelo tema traz inquietações quanto ao uso de tecnologias na infância, pois apesar de serem grandes aliadas no processo formativo e socializante atualmente, também requerem um olhar atento quanto ao seu uso.

Diante desse contexto, apresentamos como questão problema: Quais as implicações envolvendo o brincar na era da tecnologia no contexto educativo? Como objetivo geral traçou-se: Compreender o espaço que as tecnologias ocupam nas

brincadeiras das crianças e suas implicações em seus contextos de vida. E, específicos: identificar quais são as brincadeiras utilizadas pelas crianças atualmente; identificar a influência da tecnologia nas brincadeiras; listar as implicações dos jogos tecnológicos na aprendizagem.

Para o percurso metodológico, definiu-se a pesquisa como exploratória, de natureza bibliográfica e qualitativa, configurada como estudo de caso. A amostra foi realizada com um grupo de 23 crianças do segundo ano do ensino fundamental e 2 professoras que atuam nessa etapa de ensino educacional, de uma escola da rede privada de ensino. A coleta de dados efetivou-se por uma roda de conversa com as crianças, subsidiada por uma contação de história, seguida de registro escrito das crianças. Para as professoras foi enviado um questionário via *Google Forms* com questões abertas.

Alguns pesquisadores, como Sarmiento (2008) e Kramer (2006), vêm discutindo questões referentes às pesquisas com as quais buscam observar, ouvir, registrar e interpretar as representações sociais das crianças no interior da escola. Esses pesquisadores falam sobre a necessidade de ouvir e interpretar as falas das crianças para buscar “pistas” que contribuam para modificar a dura realidade das escolas e das crianças, em particular. Assim, nessa pesquisa, fizemos a proposição de ouvir as crianças e trazer suas falas, como uma possibilidade metodológica para a coletas de dados. “A pesquisa com crianças nos impõe muitos desafios. Precisamos dar visibilidade à alteridade das infâncias, distinguindo as representações que estas fazem do mundo em relação às representações dos adultos.” (GOULART, 2010, p.25)

O desafio é grande porque nas pesquisas com crianças é necessário romper com a visão hierarquizada entre adulto e criança. Assim, me propus observar, escutar e registrar sobre a necessidade de disponibilizar para as crianças espaços para o movimento e as relações mais presenciais, e, além disso, para atender as demandas que a sociedade impõe, os docentes precisam se atualizar constantemente, visando qualidade no ensino e atendimento respeitoso para com as crianças.

O artigo está organizado em item 1. Introdução, item 2. apresentamos referenciais teóricos que definem os conceitos de brincadeira e jogo, as tecnologias como influência na vida das crianças e o compromisso das escolas e famílias em

organizar espaços para as brincadeiras. No item 3. Análise dos dados e, por fim, as considerações finais.

2. A LINGUAGEM DA BRINCADEIRA: CONCEITOS E PERSPECTIVAS NA INFÂNCIA.

Para começar, é necessário compreender o objeto de estudo o qual estaremos nos referindo: a criança. Essa, deve ser tratada como ser constituinte da sociedade, individual em suas vivências, mas ativa na construção da comunidade onde está inserida, além de ser detentora de direitos. Para Kramer,

Crianças são sujeitos sociais e históricos, marcadas, portanto, pelas contradições das sociedades em que estão inseridas. A criança não se resume a ser alguém que não é, mas que se tornará (adulto, no dia em que deixar de ser criança). Reconhecemos o que é específico da infância: seu poder de imaginação, a fantasia, a criação, a brincadeira entendida como experiência de cultura. Crianças são cidadãs, pessoas detentoras de direitos, que produzem cultura e são nela produzidas. Esse modo de ver as crianças favorece entendê-las e também ver o mundo a partir do seu ponto de vista. A infância, mais que estágio, é categoria da história: existe uma história humana porque o homem tem infância. As crianças brincam, isso é o que as caracteriza. (KRAMER, 2007, p. 15)

A autora apresenta uma criança ativa, potente e construtora de cultura, que não é apenas alguém que precisa aprender, mas é aquela que ensina a partir das suas relações.

Ao longo do tempo, os conceitos de criança foram se modificando de acordo com as vivências das sociedades, ela passa por mudanças que vão do adulto em miniatura à sujeito de direitos, que é o conceito que hoje temos difundido. Assim, o que se propõe é que passemos a compreender a infância como uma categoria social e as crianças como atores sociais que participam e posicionam-se frente às experiências vivenciadas em seu cotidiano.

Nessa premissa, trazemos para o cenário a brincadeira, porque é parte da criança e do seu desenvolvimento. “Ela será compreendida como sendo mais do que expressão de um momento de um dado estágio do desenvolvimento, será concebida como uma atividade caracteristicamente humana.” (GOULART, 2010, p. 64). A

situação imaginária, na brincadeira não é algo casual para as crianças, é a manifestação da sua emancipação em relação às relações que ela estabelece. Sobre o assunto, Souza menciona: “Na infância, a imaginação, a fantasia, o brinquedo não são atividades que podem se caracterizar apenas pelo prazer que proporcionam. Para a criança, o brinquedo é uma necessidade”. (VYGOTSKY, 1984 apud SOUZA, 1996, p. 49).

A brincadeira tem uma dimensão política, de ousar, imaginar e criar outras realidades, é também o espaço em que o lúdico, o estético, e o artístico se manifestam. De acordo com Vygotsky, o brinquedo é fundamental para a criança, ele é uma referência dos valores das gerações que a antecederam.

O brinquedo serve de mediação para que a criança construa sua história, seus conhecimentos e suas relações sociais. “Uma criança não se comporta de forma puramente simbólica no brinquedo; ao invés disso, ela quer e realiza seus desejos, permitindo que as categorias básicas da realidade passem através de sua experiência”. (VYGOTSKY; LURIA; LEONTIEV, 1988, p. 114).

Segundo o autor, acima citado, a brincadeira nasce da necessidade de um desejo frustrado pela realidade. Logo, o brincar é cercado de significado e de incertezas, pois “neste não-saber, neste desconhecimento do que vai acontecer, sentir, fazer, construir, produzir, imaginar, fantasiar, é que se encontra a essência das produções cênicas da criança”. (LEVIN, 2001, p. 15).

Nesse contexto, Vygotsky (1991) afirma que a brincadeira, ainda que livre e não estruturada, possui regras, as quais conduzem o comportamento das crianças. O autor explicita a essencialidade do brincar para o desenvolvimento cognitivo da criança, uma vez que os processos simbólicos levam ao pensamento abstrato.

Cordazzo e Vieira (2007) pontuam que

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. (CORDAZZO, VIEIRA, 2007, p. 90).

Com o pressuposto de que o brincar não é uma atividade que serve apenas como diversão, mas como uma experiência que as crianças vivem por meio dos jogos, brincadeiras, contos de fadas, ela torna-se hoje também um direito que deve ser assegurado por lei, como previsto no Estatuto da Criança e do Adolescente

(ECA/1990), [...] “O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: [...] IV - brincar, praticar esportes e divertir-se;” (BRASIL, 1990).

Considerando as singularidades da infância, temos que esse é o tempo de a criança brincar, explorar, conhecer e descobrir, atuando sobre os objetos do cotidiano e agregando sentido por meio da imaginação, bem como criando e recriando experiências e saberes sobre si próprio e sobre a sociedade que a cerca (ALVES e SOMMERHALDER, 2006). Brincando a criança percebe o seu papel no meio que vive, e ao descobrir sobre si mesma e sua realidade, torna-se capaz de desenvolver seu potencial criativo. Benjamin (1984) acrescenta que

a criança quer puxar alguma coisa, torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se, torna-se ladrão ou guarda e alguns instrumentos do brincar arcaico desprezam toda a máscara imaginária (na época, possivelmente vinculados a rituais): a bola, o arco, a roda de penas e o papagaio, autênticos brinquedos, tanto mais autênticos quanto menos o parecem ao adulto. (Benjamin, 1984, p. 76-77).

O autor ressalta que quando brinca, a criança reconstrói a sua realidade e desenvolve a criatividade, dando novos sentidos aos objetos comuns, de forma simbólica, uma vez que “A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê.” (VYGOTSKY, 1998, p. 127).

A brincadeira sempre esteve presente na vida das crianças de forma singular, já que por meio dela, são resgatados conhecimentos sobre a cultura e diferentes classes sociais, levando-as a experimentarem e renovarem as dinâmicas brincantes, estando sujeitas a mudanças e influências. Assim, de acordo com Zatz (2006)

Brincadeiras tradicionais vêm sendo transmitidas de uma geração à outra, de um país a outro, há centenas, milhares de anos. É comum as pessoas não se darem conta da grandeza e da riqueza que há nesta transmissão. Não é simplesmente a mecânica de determinado jogo, uma parlenda ou rima infantil que está sendo ensinada. Por trás dessa forma, uma concepção de mundo se manifesta. Diferentes realidades e contextos sociais e culturais se expressam por meio das brincadeiras realizadas pelas crianças. (ZATZ 2006, p. 15)

O brincar é tão essencial quanto outras atividades da vida do sujeito, uma vez que, é a primeira conduta inteligente do ser humano, tornando-se tão indispensável quanto o sono e a alimentação (SANTOS, 2014). Assim, é importante propiciar

momentos para a brincadeira livre, sem qualquer interferência, para que as crianças possam usufruir desse direito fundamental. Zóia Prestes (2011) conceitua, que

A brincadeira de faz-de-conta, como campo de liberdade da criança não pode ser limitada por tempo, espaço e objetos específicos. Para exercer seu papel de atividade-guia a brincadeira de faz-de-conta precisa ser levada a sério, pois desempenha um papel de suma importância em determinada etapa da vida da criança. (PRESTES, 2011, p. 4).

Pela brincadeira, a criança constrói significados para as ações que realiza e utiliza-se de instrumentos e da própria fala para a organização do seu brincar e das suas construções mentais. Por isso, entender como ela se relaciona, como se desenvolve e aprende é um dos grandes desafios para os educadores, pois essa compreensão faz toda a diferença na organização dos espaços e tempos escolares.

2.1. A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS NO CONTEXTO SOCIAL DA CRIANÇA

É inegável a rapidez em que a tecnologia vem avançando atualmente, com grandes conquistas e facilidade na obtenção de informações. Por isso, percebe-se que o mundo virtual adentrou o universo infantil, pois como seres sociais e que consomem aquilo que estão sendo expostas, as crianças acabam navegando pelas mídias mais cedo do que o recomendado, e, em determinados casos, deixando de lado as tradicionais brincadeiras de rua, como futebol, pega-pega, pular corda e até mesmo brincar de boneca, para jogar vídeo game e assistir vídeos no *Youtube*.

Em decorrência dessas transformações, os costumes familiares acabaram se modificando, trazendo a tecnologia como item essencial do dia a dia e fazendo com que cada integrante da família tenha posse de um objeto tecnológico, desencadeando em um distanciamento na interação familiar. Por isso, interagir fisicamente está cada vez mais escasso, já que as crianças e adolescentes dependem da tecnologia muitas horas por dia, provocando ansiedade e falta de equilíbrio (PAIVA; COSTA, 2015).

A tecnologia acaba substituindo hábitos tradicionais que envolvem a interação social e com o meio ambiente, resultando em crianças que não expressam

seus sentimentos, aflições e desejos por meio do mundo real, isolando-se em casa, pois a tecnologia satisfaz as suas necessidades (PREVITALE, 2006).

Desse modo, a ausência de referência emocional dificulta o desenvolvimento cognitivo da criança no âmbito escolar, comprometendo o desempenho escolar dos alunos, uma vez que “não há como ter uma vida, uma visão de mundo adequada quando se passa o dia inteiro conectado à internet.” (RIBEIRO, 2018, p. 6)

Nessa esfera, as crianças do século XXI já estão habituadas com a tecnologia e a sua forma de utilização, em determinados casos, acreditando ser impossível viver sem, já que desde bebês têm acesso e aprendem como manuseá-la antes mesmo de desenvolver outros sentidos, como a fala e alfabetização, já que é cada vez mais comum vê-las no computador dos pais digitando seu nome, ao invés de praticar sua escrita no caderno de caligrafia (PAIVA; COSTA, 2015).

Postman (1999), argumenta que a infância está visivelmente desaparecendo, por influência do consumismo e agora com a ajuda da internet, sendo ela, mais uma ferramenta que incentiva na adultização das crianças. Isso ocorre muitas vezes sem a supervisão de um adulto, o qual não está a par do que a criança está tendo acesso.

Entretanto, sabe-se da grande importância que a tecnologia carrega na vida das pessoas na atualidade, sendo assim, é fundamental o seu inserimento no âmbito escolar de forma consciente e que agregue no ensino-aprendizado, uma vez que

Essas novas tecnologias trouxeram grande impacto sobre a Educação, criando novas formas de aprendizado, disseminação do conhecimento e especialmente, novas relações entre professor e aluno. Existe hoje grande preocupação com a melhoria da escola, expressa, sobretudo, nos resultados de aprendizagem dos seus alunos. Estar informado é um dos fatores primordiais nesse contexto. Assim sendo, as escolas não podem permanecer alheias ao processo de desenvolvimento tecnológico ou à pena de perder-se em meio a todo este processo de reestruturação educacional (FERREIRA, 2014, p.15).

Além disso, Martines et al. (2018, p. 1) ressalta a relevância e o diferencial das TICs, otimizando o tempo das atividades e “favorecendo assim a troca de experiências, ampliando a conexão entre educador e educando em relação ao conhecimento.”

Mendes (2020, p. 2) aponta a mudança nas formas de brincar e se relacionar, pois “os objetos eletrônicos se tornaram novos brinquedos para as

crianças, [...] alterando as formas de brincar e de tempo livre, trazendo novas linguagens e novas necessidades de consumo [...]”. Do mesmo modo, o brincar se remodela e se adequa às transformações do tempo, mas sua essência de divertir e ensinar permanece, uma vez que a tecnologia não é uma vilã, e sim uma aliada no desenvolvimento integral da criança, se usada de forma correta.

2.2. COMPROMISSO DA FAMÍLIA E ESCOLA NA ORGANIZAÇÃO DE TEMPOS E ESPAÇOS PARA A BRINCADEIRA

Com o grande avanço tecnológico das últimas décadas, os jogos eletrônicos se tornaram uma das principais atividades de lazer de crianças e adolescentes, o que torna cada vez mais difícil arranjar tempo para a brincadeira. Por isso, os familiares e professores devem propiciar tempos e espaços adequados para o brincar livre, tendo o intuito de resgatar a cultura lúdica infantil.

A riqueza de experiências vivenciadas pela criança a partir do brincar, é indispensável como espaço de aprendizagem. Em vista disso, a escola desempenha um compromisso importante no desenvolvimento integral da criança, o que inclui momentos dedicados à brincadeira. Do mesmo modo, Junior (2016) destaca que

[...] é interessante resgatar as brincadeiras no ambiente escolar de maneira que o mesmo desperte a vontade de aprender, brincando, o desenvolver com a atividade lúdica o simbolismo das atividades e as brincadeiras de criança, desenvolve-se o aprender, o socializar-se, a convivência com o perder, o ganhar, por isso, as brincadeiras e jogos conduzem as crianças a novas descobertas e experiências, enriquecendo assim o processo de ensino-aprendizagem e a introdução de valores os quais a escola também ensina. (JUNIOR et al., 2016, p. 1)

Por isso, visando despertar o interesse e a curiosidade dos alunos, os jogos e brincadeiras são grandes aliados no âmbito escolar, dado que brincando, pode-se aplicar atividades dirigidas e direcionadas a determinados propósitos educativos, pois “É uma excelente estratégia de se transmitir às crianças as “informações” desejadas, considerando-se o interesse que elas demonstram pela atividade lúdica.” (ALVES e SOMMERHALDER, 2006, p. 130)

Ao direcionar para a prática pedagógica, o brincar acaba perdendo a sua essência, a qual é pautada pela imaginação e criatividade, sem grande interferência

do professor. Dessa forma, o brincar na escola acaba resultando na perda de identidade e ludicidade, uma vez que

A escola, como espaço formal de educação da criança, ao desenvolver o brincar não deve utilizá-lo de forma 'didatizada', ou seja, pré-estabelecendo o desenvolvimento da atividade lúdica, com o propósito de transmitir conteúdos curriculares. Ao estabelecer a priori os rumos do jogo ou da brincadeira, o professor limita as possibilidades de criação e descoberta, essência do brincar. (ALVES, SOMMERHALDER, 2006, p. 130).

Já quando falamos do papel do adulto na brincadeira, os autores ainda pontuam que "normalmente, seu envolvimento com o brincar infantil se resume na observação, na proposta de uma ou outra brincadeira às crianças e/ou disponibilizando materiais e brinquedos a elas." Logo, são raros os momentos em que os responsáveis pela criança ou os professores participam das brincadeiras.

Ainda, "A brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar" (KISHIMOTO, 2002, p. 139), e, continua com seus pares. A família também é essencial na promoção de condições adequadas para a brincadeira, já que é o núcleo principal na vida da criança e seu primeiro espaço de aprendizagem.

3. O BRINCAR PELO OLHAR DAS CRIANÇAS E DAS PROFESSORAS

Neste item, trazemos as falas das crianças e professoras, esperamos que por elas os significados sejam desvelados e que possamos compreender como são as manifestações das crianças sobre as brincadeiras nesse tempo.

Como já mencionado na introdução, ouvimos crianças e professoras de uma escola da rede privada do município de Tubarão/SC, em uma turma do 2º ano do ensino fundamental. Apresentamos, primeiramente, as falas das crianças e, em seguida, as falas das professoras.

Segundo Goulart (2010, p. 25), "É preciso que o pesquisador dispa-se de sua adultez para entender as falas, as interações, as reações da criança, ou seja, sair de si mesmo, para ir ao encontro do outro, da criança." Por isso, ao realizar a investigação procurei alicerçar a mesma na observação e na escuta das crianças e, das professoras, como também, considerar a interação entre as elas.

3.1. O QUE DIZEM AS CRIANÇAS SOBRE SUAS BRINCADEIRAS

Cresci brincando no chão entre formigas. De uma infância livre e sem comparamentos. Eu tinha mais comunhão com as coisas do que comparação. Porque se a gente fala a partir da experiência de criança, a gente faz comunhão: de um orvalho e sua aranha, de uma tarde e suas garças, de um pássaro e sua árvore. Então eu trago das minhas raízes crianceiras a visão comungante e oblíqua das coisas.

Manoel de Barros, Memórias inventadas

Brincar é o principal modo de a criança se relacionar com mundo. Pela brincadeira elas criam e transformam cenários e produzem sentidos e significados. Para que as crianças me falassem sobre suas experiências com as brincadeiras e brinquedos e para que tivessem mais espontaneidade e liberdade em suas falas, organizei um ambiente aconchegante na brinquedoteca, com almofadas e tapetes, e, assim, as recebo para uma roda de conversa, onde inicialmente fiz contação de história. Participaram desse momento 23 crianças com 08 anos de idade, que me receberam calorosamente e ficaram empolgadas com a experiência.



Imagem 1 - Contação de história "A menina da cabeça quadrada" –
Fonte: acervo pessoal da pesquisadora.

Tendo em vista a temática da brincadeira em meio à atualidade tecnológica e pensando em ouvir a voz das crianças sobre esse assunto, para fazer a contação de história escolhemos a literatura infantil: *A menina da cabeça quadrada*, escrito por Bruna Assis Brasil (2020), que conta a história de Cecília, uma menina que de tanto usar o celular e o tablet, acorda com a cabeça quadrada! O enredo da narrativa mostra os prazeres das brincadeiras tradicionais e a importância delas na infância, contada de forma sutil e cativante.

O momento da contação foi leve e cheio de atenção, pois com os olhinhos brilhando, todos estavam atentos à jornada de Cecília e aos desdobramentos da história, o que tornou a experiência muito marcante e significativa. Dessa forma, ao fim da contação, as crianças já estavam empolgadas, com as mãozinhas levantadas para fazerem perguntas. Elas estavam cheias de curiosidades e opiniões próprias sobre o que ocorreu com a protagonista do livro.

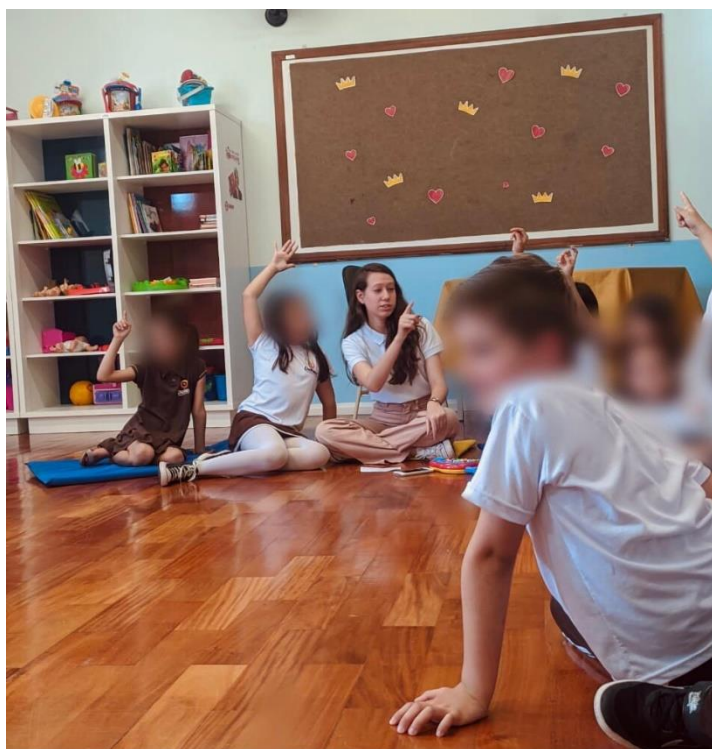


Imagem 2 - Roda de conversa –
Fonte: Acervo da pesquisadora.

Quando questionadas sobre o enredo da história, as crianças apresentaram as suas hipóteses e falavam: “a menina estava com a cabeça quadrada por causa da televisão, ela também usava muito o celular e o tablet”, ou ainda “ela tinha a cabeça quadrada igual ao *Minecraft* e o *Roblox*, lá [nos jogos] todo mundo é

quadrado”. Ainda, apontaram como funcionam esses jogos: “é uma plataforma de montar *skin* e conversar com os amigos, tia”.

Diante dessa observação sobre o jogo “*Minecraft*”, pode-se perceber o olhar atento à história e a associação feita através da vivência prévia com o mundo virtual, desencadeando um bom argumento, uma vez que o jogo eletrônico consiste apenas em blocos, que são utilizados para construir casas e cenários, assim como os avatares personalizados, remetendo ao formato da cabeça da protagonista do livro literário.

Ainda se referindo às brincadeiras apresentadas no livro, demonstraram interesse e mencionaram brinquedos e brincadeiras “redondas” que mais gostam, principalmente de bola de futebol, vôlei e até tênis, bem como pega-congela e esconde-esconde, sendo as mais citadas. Entretanto, 3 crianças relataram que o tablet é a brincadeira favorita delas.

Na conversa surgiu também, o assunto das brincadeiras de antigamente. As crianças dizem que houve mudanças nas brincadeiras da época de seus pais para hoje em dia, porque segundo elas, não tinha tablet, nem bebê reborn, era só na rua e com boneca de pano. Nos pareceu que elas conseguem ter uma visão das transformações ocorridas no universo infantil com a industrialização e tecnologia nas brincadeiras e nos brinquedos.

Por fim, foi perguntado: O que vocês preferem, brincar com jogos e brinquedos eletrônicos ou brincar com os amigos?

Surpreendentemente, de 23 crianças, somente 5 alegaram preferir a companhia dos recursos tecnológicos, as demais mencionam os amigos.

Essa revelação, fez com que algumas crianças brincassem com a situação, dizendo: __ “Ah, tu preferes o celular do que brincar comigo? Bom saber [risos]”.

Cheias de opiniões, as crianças participaram ativamente na conversação, muitas vezes guiando o assunto através de apontamentos pessoais que não foram previstos, uma vez que transbordavam personalidade e pensamentos próprios, tornando a vivência ainda mais significativa, pois além da interpretação da história, conseguiram trazer a simbologia da narrativa para o “mundo real”.

Ao término da roda de conversa, retornamos para a sala de aula a fim de que as crianças respondessem a um questionário, previamente preparado, com 6

perguntas voltadas à história contada, à brincadeira e à tecnologia. Dentre as respostas destacamos, algumas.

Ao questionar, das brincadeiras que a menina conta no livro, quais você mais gosta?



Gráfico 1 – Brincadeiras que o livro me mostra.
Fonte: Acervo da pesquisadora.

O gráfico representa as respostas, e, nos dá a dimensão de que a bola é a brincadeira preferida delas, já que apareceu 11 vezes nas respostas, seguida por “bicicleta”, “ciranda” e “bolha de sabão”, todas citadas 4 vezes. O futebol foi mencionado diversas vezes, uma vez que, é a brincadeira que a turma mais gosta no horário de brincadeira ao ar livre, segundo os relatos dos alunos.

Desse modo, percebe-se o apreço das crianças pelas brincadeiras tradicionais e o entusiasmo em mencionar os momentos de brincar livre, proporcionados pela professora.

As brincadeiras tradicionais são expressivamente transmitidas de uma geração a outra, fora das instituições oficiais, na rua, nos parques, nas praças etc. Assimiladas pelas crianças de maneira espontânea, mudam de forma com o passar do tempo - variam suas regras, culturas e grupos sociais, mas seu conteúdo permanece o mesmo. (FRIEDMAN, 2006, p. 78)

Em vista disso, Friedman (2006) salienta como as brincadeiras antigas fazem parte da cultura popular e ultrapassam a barreira do tempo, passando de geração

em geração, de modo que sejam praticadas não só nas instituições de ensino, como também nos momentos de lazer e em diversos ambientes, sendo assimiladas de maneira espontânea.

Se na questão anterior, a indagação estava vinculada a história contada, dessa vez a pergunta se amplia e questiono: Qual a sua brincadeira favorita?



Gráfico 2 – Brincadeiras preferidas pelas crianças.
Fonte: Acervo da pesquisadora.

As respostas surpreenderam pela diversidade, mas ao mesmo tempo, conseguimos perceber que juntando todas as brincadeiras de rua citadas, elas estão em maior número, juntando bola e pega-pega, teremos 15 citações, embora os jogos eletrônicos tenham aparecido também, 5 vezes. Categorizamos essa última resposta em jogos eletrônicos, contudo, nas respostas o que escreveram foi: “celular”, “videogame” e “computador”.

Para Yan (2017), o uso de celulares é um fenômeno de desenvolvimento complexo e incomparável, crianças podem usá-los para diversas atividades. Em nosso entendimento, esse dado nos acende um alerta, afinal, são crianças de 8 anos e, embora nossa pesquisa não se ateve ao tempo de uso que cada uma das crianças destina a esse equipamento, caberia aqui algumas inquietações sobre esse fator.

A pergunta seguinte: Você usa celular, tablet ou computador para brincar?



Gráfico 3 – Uso de eletrônicos.
Fonte: Acervo da pesquisadora

20 crianças mencionaram que utilizam recursos tecnológicos para brincar, sendo assim a maioria, uma vez que apenas duas dizem que não e uma cita que usa às vezes. Aqui, fica notável a presença do celular, tablet e computador nas brincadeiras e nos momentos de lazer das crianças, o que de certa forma enfatiza as mídias como capazes de oferecer à criança novas formas de ver o mundo “[...] longe de como vítimas passivas das mídias, as crianças passam a ser vistas como dotadas de uma forma poderosa de ‘alfabetização midiática’, uma sabedoria natural espontânea de certo modo negada aos adultos”. (Buckingham, 2007, p. 65).

Assim, as crianças da atualidade já crescem cercadas pela tecnologia e por isso têm facilidade de manusear e navegar pela internet antes mesmo de se alfabetizarem, diferente das gerações anteriores que precisaram se adequar a essa nova realidade. Além do que, os aparelhos eletrônicos passam a ser considerados brinquedos, já que ao adentrarem o universo infantil, começam a serem pensados para divertir e entreter as crianças, com jogos e infinitas possibilidades de encantar os pequenos.

Em vista disso, seguindo na temática da tecnologia, a pergunta seguinte dizia: que jogos ou aplicativos você mais gosta?

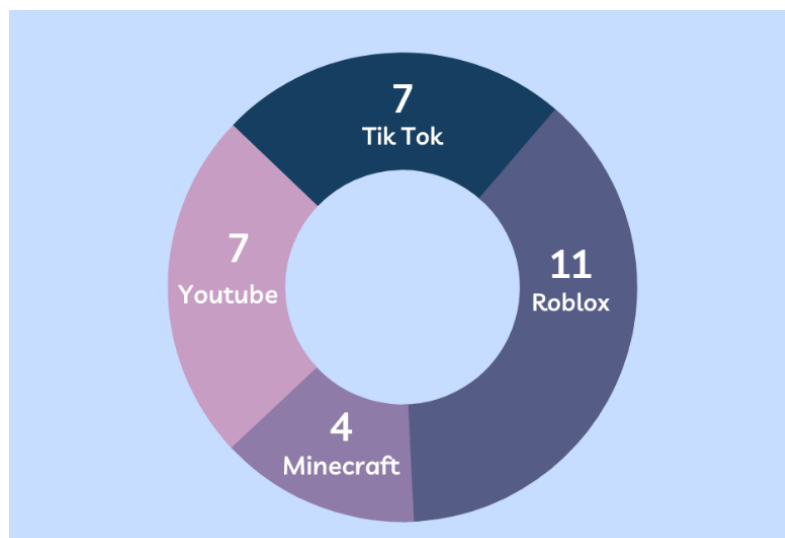


Gráfico 4 – Aplicativos que as crianças mais gostam.
Fonte: Acervo da pesquisadora

Procuramos conhecer quais aplicativos as crianças fazem uso em seus aparelhos eletrônicos. O mais citado foi a plataforma de jogos “Roblox”, que permite aos usuários desenvolverem seus próprios jogos e até ganhar dinheiro com eles, além de navegar pelas criações de outras pessoas. Seguido pelo “Tik Tok” (7) e “Youtube” (7), ambas plataformas de vídeo. A primeira é um sucesso da atualidade, consistindo em vídeos curtos das mais diversas categorias, porém o que chama a atenção do público infantil são as famosas “dancinhas”, que muitas vezes são derivadas de músicas com vocabulários inapropriados para essa faixa etária. Já o Youtube, possui um aplicativo derivado voltado apenas para os pequenos, o “Youtube Kids”, sendo um ambiente mais controlado para as crianças explorarem a plataforma com segurança. Por fim, o jogo de videogame “Minecraft” (4), sendo esse citado anteriormente na roda de conversa pela semelhança com a história contada.

Em seguida a pergunta foi sobre as redes sociais e seus usos. O gráfico no indica que das 23 crianças entrevistadas, 17 conhecem e fazem uso das redes sociais, elas apontam “Tik Tok”, “Youtube” e, por último, com apenas 3 citações, o “Instagram”. As respostas, dão visibilidade ao que ABREU; EISENSTEIN; ESTEFENON (2013, p. 36) apontam: “As crianças estão estabelecendo cada vez mais precocemente o contato com as mídias e as novas tecnologias”.

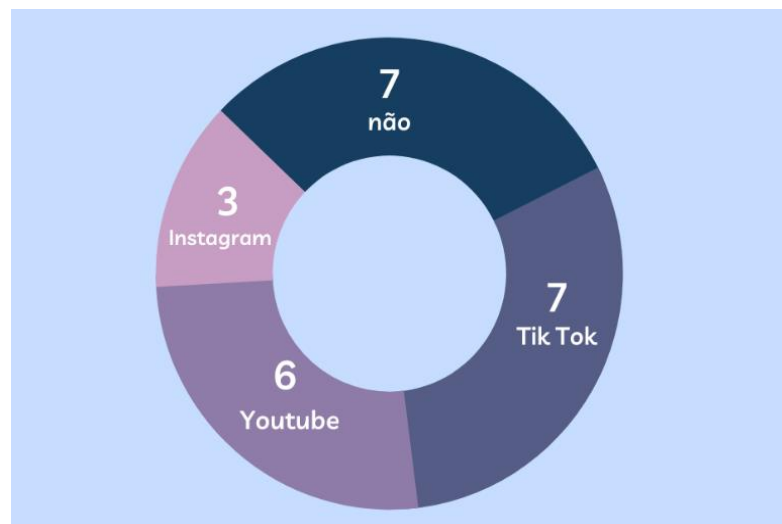


Gráfico 5 – Redes sociais usadas pelos alunos.
Fonte: Acervo da pesquisadora

Segundo García (2003 apud OLIVEIRA e NUNES, 2011, p.187) as redes são “formas de interação social, espaços sociais de convivência e conectividade”. Portanto, apesar de estarem conectadas entre si e com outras pessoas de seu convívio social, estreitando algumas relações, as redes sociais apresentam perigos às crianças, já que inicialmente não foram projetadas para o público infantil e sem a supervisão dos responsáveis podem ocasionar em diversos males, como o *cyberbullying* e golpes aplicados por pessoas mau intencionadas.

Para pensar um pouco mais sobre o tema, questiono quais horários elas brincam ou usam os aparelhos tecnológicos.



Gráfico 6 – Tempo de uso.
Fonte: Acervo da pesquisadora

O gráfico representa em números, as respostas, e nos mostra que a noite, somando-se as respostas teríamos 16 crianças, o que representa quase 80% das entrevistadas. Ficamos a refletir que esse talvez seja o único tempo que os pais teriam durante o dia para estar com os filhos. Constata-se que apenas 3 crianças utilizam pela manhã, 5 somente à noite e 3 em todos os períodos do dia. Considerando que a turma analisada é pertencente ao período vespertino, percebe-se a grande exposição às telas em momentos em que antecedem ou sucedem o horário de aula, ou em ambos os momentos do dia.

Entretanto, a resposta de uma das crianças chamou a atenção: __“Eu jogo de manhã e de noite nos dias que tem aula e jogo o dia inteiro no sábado e domingo”.

Essa resposta chamou-me a atenção, demonstrando que a criança só fica longe das telas no período em que está na escola, o que de certa forma enfatiza a ideia de que o ambiente escolar deve propiciar momentos de brincadeira. Diante disso, para saber se de fato há planejamento e disponibilidade de tempos e espaços para o brincar na turma analisada, foi organizada uma entrevista com questões abertas sobre a temática e aplicada, via *Google Forms*, com duas professoras atuantes no 2º ano da instituição, o que nos esclarece algumas dúvidas pré-existentes.

3.2. O QUE DIZEM AS PROFESSORAS SOBRE AS BRINCADEIRAS

A questão que permeou e permeia nossas inquietações mais imediatas é a constatação de que o homem cada vez mais se afasta de suas necessidades essenciais em troca de necessidades fabricadas pela sociedade de consumo. (Solange Jobim e Souza, 1995.)

A constatação de Souza, 1995, também nos inquieta, uma vez que as crianças atualmente, estão inseridas numa cultura digital e, por vezes afastando-se de necessidades primordiais para o seu desenvolvimento. Brincar não é somente direito constitucional da criança, brincar é prazeroso e brincar estimula as potencialidades da criança. Para compreender como as brincadeiras acontecem no contexto educativo, coletei dados por meio de um questionário com 6 perguntas

abertas, aplicado com duas professoras que atuam no 2º ano do Ensino Fundamental, uma delas regente da turma envolvida na pesquisa.

A história e os estudos nos mostram que o brincar acompanha o trajeto da humanidade porque “o homem brinca e joga independente de seu tempo”. (MELLES DE OLIVEIRA apud VASCONCELOS, 2006, p. 58). Nessa perspectiva de pensar o tempo presente e as possibilidades de brincar que ele suscita atualmente, questionamos as professoras: Você percebeu mudanças no modo de brincar de seus alunos? Como respostas obteve-se:

Professora 1: __ Sim. As crianças brincam menos com brinquedos “tradicionais”, preferem os brinquedos industrializados e tecnológicos.

Professora 2: __ Sim. A criança que fica muito nos jogos eletrônicos tem dificuldade em socializar as brincadeiras. Não sabem dividir, aceitar o não e resolver os conflitos na hora de brincar. Por outro lado, a tecnologia ajuda no raciocínio lógico e na concentração.

As duas professoras concordam que a brincadeira se modificou. A professora 1 aponta a preferência das crianças pelos brinquedos industrializados e tecnológicos. A resposta nos faz pensar que as brincadeiras a partir das tecnologias estão aí e não há como ‘tirá-las’, ‘invisibilizá-las’, da vida das crianças. Por outro lado, conforme apontam os estudiosos sobre o desenvolvimento da criança, é pela brincadeira que a criança se desenvolve, imagina, sente, produz cultura, se relaciona. Então, é compromisso dos professores planejar com intencionalidade esse tempo para a brincadeira, dentro e fora da sala, uma vez que esse momento é importante para a constituição das crianças e a brincadeira é um direito previsto em leis internacionais e nacionais.

O tempo para as crianças não é o tempo vazio, homogêneo, que está a serviço de outras etapas da vida, mas é pleno de sentido no momento presente enquanto existe. O lúdico, manifesto na infância pelo brincar, também não é o espaço somente da imitação para a aquisição de aprendizagens, mas é também o modo pelo qual as crianças podem reinventar, re(produzir), criar possibilidades diferentes de interpretar e produzir o real. (GOULART, 2010, p. 57)

A autora, afirma que o tempo da brincadeira não pode estar vinculado a outras etapas, ou a outras aprendizagens, mas aquele momento presente deve ser rico de experiências e significados.

Entende-se que “a função do brinquedo é a brincadeira. O brinquedo tem como princípio estimular a brincadeira e convidar a criança para esta atividade.” (CORDAZZO, VIEIRA, 2007, p. 91). Entretanto, com o avanço da industrialização nota-se mudanças na relação imagética envolvida no brincar com os brinquedos, já que esses vêm com funções preestabelecidas e pouco espaço para o estímulo da criatividade. Dito isso, Benjamin (1984, p. 70) adverte: “[...] quanto mais atraentes forem os brinquedos, mais distantes estarão de seu valor como ‘instrumentos’ de brincar; quando ilimitadamente a imitação anuncia-se neles, tanto mais desviam-se da brincadeira viva”.

A professora 2 adentra outra perspectiva envolvida no brincar atual: os malefícios do uso inapropriado da tecnologia. Pois, quando utilizada de forma indiscriminada pelas crianças, são causados desequilíbrios físicos e psicológicos, enfatizando o isolamento social e acentuando o sedentarismo e obesidade, além de embotamento afetivo, despersonalização, ansiedade e depressão, prejudicando o pleno desenvolvimento e amadurecimento afetivo, físico, cognitivo e social das crianças (MACHADO, 2011).

Nessa premissa, trazemos a questão feita: Quanto aos efeitos do uso abusivo de tecnologia, você conhece o caso de alguma criança que afetava de certa forma a aprendizagem, as relações ou o comportamento em sala de aula? Curiosamente, a professora 1 diz que não e a professora 2, diz que sim. Desse modo, as respostas não nos deram respaldo para analisarmos a fundo as questões mencionadas na pergunta.

Ao perguntarmos se a tecnologia transformou as brincadeiras, as duas professoras concordaram que sim, uma delas ressalta: “os brinquedos tecnológicos chamam muito a atenção das crianças”. (Professora 1).

Os brinquedos atuais, que estão cada vez mais modernos e atrativos, vêm tomando o espaço dos antigos, deixando as crianças dominadas por eles. (QUEIROZ, 2019, p. 12). Alguns autores, como Souza (2013), defendem que, “as mídias são importantes na educação e que seus benefícios são visíveis quando trabalhadas de forma correta disponibilizada a todos. (SOUZA, 2013).

Quando indagadas se consideram a tecnologia uma aliada no contexto educativo, obtivemos como resposta:

Professora 1: ☐ Sim. A tecnologia quando usada como recurso metodológico, com objetivos traçados previamente, pode servir como uma grande aliada no processo ensino/aprendizagem.

Professora 2: ☐ Precisamos estar sintonizados com as novas tecnologias para entendermos e direcionarmos o trabalho na sala de aula.

Para Gomes (2013, p. 50), o professor é o mediador, cujo desafio é fazer com que a criança faça uso adequado da tecnologia como meio para desenvolver diferentes capacidades e ampliar seus conhecimentos e conquistas. Inseridas num mundo digital, vivendo na cultura em rede, as crianças recriam o sentido do brincar e das brincadeiras. As crianças acabam sendo influenciadas por aquilo que consomem na internet, sejam conteúdos inadequados para a sua idade, ou até mesmo jogos violentos, desencadeando transformações em sua forma de pensar e agir na vida cotidiana.

Pergunto para as professoras se ao analisar as brincadeiras atuais das crianças, elas percebem uma relação com o que elas consomem na internet.

Professora 1. ☐ Em muitos casos, sim. É comum observar as crianças reproduzindo comportamentos observados e desejarem produtos que conheceram na internet.

Professora 2. ☐ Tem relação.

Em nossa visão as professoras embora mencionem que há uma relação, não dizem o porquê, foram um pouco subjetivas em suas respostas, a professora 1, fala de alguns comportamentos, mas também não diz quais.

Assim como destaca Silva et al. (2017, p. 65) “Na contemporaneidade, surge uma gama de brinquedos e brincadeiras que envolvem a tecnologia que se aperfeiçoam cada vez mais rápido. O aparato tecnológico, com o seu incessante crescimento interfere na forma de brincar das crianças”. Não é difícil ouvir conversas em que as crianças incorporam personagens de desenhos animados, seriados e jogos, agindo de acordo com o que visualizaram nas telas e reproduzindo essas

falas e comportamentos. Além disso, seus desenhos, roupas e brinquedos também possuem influência com o que consomem na internet.

Para compreender um pouco mais do cotidiano do segundo ano, as educadoras foram indagadas se propiciam tempos e espaços dedicados à brincadeira em horário de aula. Ambas afirmaram disponibilizar períodos dedicados especificamente à prática. A professora 1 ainda complementa: “por entender que a brincadeira é fundamental durante a fase da infância”.

Nessa perspectiva, Alves e Sommerhalder (2006) enfatizam a essencialidade do brincar como aprendizagem, principalmente para a criança, pois potencializa a exploração e a construção do conhecimento.

Na última pergunta, tendo como foco as brincadeiras tradicionais, perguntamos se as entrevistadas procuram trazê-las para o cotidiano escolar e se elas conversam sobre essas culturas. Obteve-se o seguinte retorno:

Professora 1: __ Sim. Criança gosta de brincar. Acredito que se as crianças tiverem contato e forem incentivadas a brincar com brincadeiras tradicionais, elas irão gostar.

Professora 2: __ Sempre. Relembrar brincadeiras tradicionais é um resgate histórico e possibilita novas oportunidades de brincar.

As professoras mencionam que as brincadeiras tradicionais são um modo de possibilitar momentos de divertimento para as crianças. É papel da escola valorizar a brincadeira em suas mais diversas formas, tanto as ditas tradicionais ou de rua, quanto as que envolvem as tecnologias. E, o discurso das docentes vai de encontro às palavras de Vasconcelos (2006), quando denota que

Negar o universo simbólico lúdico, sob o argumento de que esse não é o papel da instituição escolar, é negar o trajeto do desenvolvimento humano e sua inserção cultural. É desviar a função da escola do processo de construção de valores e de um sujeito crítico, autônomo e democrático. É negar, principalmente, as possibilidades da criatividade humana (VASCONCELOS, 2006, p.72).

Para o autor, a escola isenta-se de sua função quando ela não organiza experiências de brincadeiras porque essa promove o desenvolvimento das crianças. As brincadeiras são importantes para o processo de desenvolvimento cognitivo da

criança, não somente como uma atividade prazerosa, mas para promover conhecimentos acerca de si e da realidade.

Alves e Sommerhalder (2006, p. 130) salientam: “O encontro com o brincar exige do professor disponibilidade (interna) para acolher a brincadeira das crianças em toda sua plenitude, com toda curiosidade própria da infância colocada em jogo como uma busca inventiva e exploratória de um mistério.” Em suma, o educador desempenha um papel indispensável na promoção de condições à brincadeira de forma intencional, tal como o brincar livre, sem qualquer interferência.

Portanto, o brincar modificou-se com a chegada da tecnologia, pois ela trouxe uma nova forma de enxergar a brincadeira, com infinitas possibilidades de integrar o cotidiano das crianças, tanto enquanto estão fazendo uso de seus recursos digitais, quanto estão em contato com seus pares, incorporando personagens e dialogando sobre o que vêm nas mídias. Por isso, compreende-se a linha tênue entre o que é saudável de se consumir, com tempo e conteúdos adequados, quanto o lado obscuro da internet, o qual não é apropriado para a diversão infantil, e é papel dos responsáveis e educadores fazerem essa observação e mediação, uma vez que as crianças ainda não possuem tal discernimento.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente artigo, apresentamos a pesquisa que teve como intuito e objetivo compreender o espaço que as tecnologias ocupam nas brincadeiras das crianças e suas implicações em seus contextos de vida. De forma específica, identificamos as brincadeiras utilizadas pelas crianças atualmente e a influência da tecnologia no brincar, pois como foi observado, as brincadeiras tradicionais permanecem presentes no cotidiano infantil, entretanto com a adição de recursos digitais, o que impacta os assuntos e comportamentos desses sujeitos.

Além disso, listamos as implicações dos jogos tecnológicos na aprendizagem, bem como a função social do brincar e a responsabilidade dos pais e professores na promoção de tempos e espaços adequados para a brincadeira livre e saudável.

Através de pesquisa de caráter exploratória, de natureza bibliográfica e qualitativa, configurada como estudo de caso, relacionamos as opiniões e vivências dos alunos e professoras do 2º ano do Ensino Fundamental de uma instituição

privada de ensino no município de Tubarão/SC, demonstrando por meio dos dados coletados o ponto de vista das protagonistas do brincar: as crianças.

Verificamos a presença do brincar e dos brinquedos na infância atual, que mesmo com a influência e presença das mídias, pega-pega, bicicleta, bolha de sabão e brincar de bola continuam sendo as atividades favoritas das crianças, principalmente na hora de brincadeira ao ar livre. Mas, quando estão em casa no contraturno da escola, fazem uso de seus tablets, celulares e vídeo games.

É importante ressaltar que não defendemos a extinção da tecnologia das crianças, uma vez que essas já nascem em um mundo digital que apresenta diversas e importantes possibilidades para a humanidade, e sim, compreender a fundo a forma de brincar atualmente, o que reflete nos recursos digitais utilizados por elas.

Ao ouvir as professoras, notamos o comprometimento e efetivação do direito das crianças em propiciar tempos e espaços adequados para a brincadeira, além de conversas sobre brincadeiras tradicionais, o que foi ao encontro às falas das crianças quando mencionam suas brincadeiras favoritas e os momentos em que brincam na escola.

Portanto, o educar nos tempos atuais deve estar pautado em diversos aspectos e, como exposto ao longo dessa análise, a essencialidade de promover o brincar, compreender o que as crianças estão consumindo além dos muros da escola e o impacto disso em sua aprendizagem, bem como integrar a tecnologia nas aulas, pois devemos utilizá-la a favor do ensino-aprendizado e em detrimento do desenvolvimento integral da criança.

REFERÊNCIAS

ABREU, CN; EISENSTEIN, E; ESTEFENON, SG. **Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Artes Médicas, Porto Alegre, 2013.

ALVES, Fernando Donizete; SOMMERHALDER, Aline. **O brincar: linguagem da infância, língua do infantil**. Motriz, Rio Claro, v.12 n.2 p.125-132, mai./ago. 2006.

BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

BRASIL. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o **Estatuto da Criança e do Adolescente** e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 16 jul. 1990.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias: após a morte da infância**. Tradução de Gilka Girardello e Isabel Orfino. Florianópolis. 2006.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento**. UFSC – Florianópolis, SC, 2007.

FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar / Adriana Friedmann**. – São Paulo: Moderna, 2006.

GOULART, Mariléia Mendes. **Escola e Infância: a voz da criança**. 2010. 154f. Dissertação/Mestrado em Educação-Curso de Pós-graduação em Educação, Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2010.

JOBIM e SOUZA, Solange. **Infância e Linguagem: Bakhtin, Vygotsky e Benjamin**. Campinas: Papirus, 1995.

LEVIN, E. **A infância em cena: constituição do sujeito e desenvolvimento psicomotor**. Petrópolis: Vozes, 1997.

MACHADO, Y. L. **Sedentarismo e suas Consequências em Crianças e Adolescentes**. Muzambinho, 2011.

MARTINES, Régis dos Santos, et al. **O uso das TICs como recurso pedagógico em sala de aula**. CIET EmPED. Santa Maria, RS, 2018.

MASETTI, M. **Soluções de palhaços**. São Paulo: Palas Athena, 1998.

MENDES, E. D. **Impasses Na Constituição Do Sujeito Causados Pelas Tecnologias Digitais**. Revista Subjetividades, 20 (Especial 2): e8984, 2020.

POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância**. Graphia, Rio de Janeiro, 1999.

PRESTES, Zoia. **A brincadeira de faz-de-conta como atividade-guia.** Florianópolis, SC, 2011.

PREVITALE, Ana Paula. **A Importancia do Brincar.** Campinas: UNICAMP, 2006.

RIBEIRO, Bruna Mayara Moraes. **Desafios da infância: o uso indiscriminado da tecnologia.** UNILEÃO, Juazeiro do Norte, Ceará, 2018.

RIBEIRO, Débora. **Significado de brincadeira.** Dicio – Dicionário Online de Português, 2020. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/brincadeira/>>

SANTOS, S. M. P. **Os jogos, brinquedos e dinâmicas – Metodologia lúdicovivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas.** 3 ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SARMENTO, Manuel Jacinto, CERISARA, Ana Beatriz. **Crianças e miúdos: perspectivas sociopedagógicas sobre educação.** Portugal: Asa, 2004.

SIAULYS, M. O. C. **Brincar para todos.** Brasília: MEC/SEESP, 2005.

SILVA, MF DOS S. et al. **As brincadeiras das crianças de ontem e de hoje no contexto sociocultural.** HOLOS, v. 3, p. 62-74, 2017.

VASCONCELOS, Mario Sérgio. **Ousar Brincar.** In: ARANTES, Valéria Amorim (org.). Humor e alegria na educação. São Paulo: Summus, 2006.

VIGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone, 1988.

YAN, Z. **Child and adolescent use of mobile phones: an unparalleled complex developmental phenomenon.** Child Development, jan. v. 89, n. 1, 2017.

ZATZ, Silvia; ZATZ, Andre; HALABAN, Sergio. **Brinca comigo!: tudo sobre brincar e os brinquedos.** Marco Zero, 2006.