

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO PEDAGOGIA

DAYCE KELLY POMPEU CHAVES

**A INDUSTRIALIZAÇÃO DO BRINCAR: DA INTERAÇÃO A SOLIDÃO**

BELÉM

2018

DAYCE KELLY POMPEU CHAVES

A INDUSTRIALIZAÇÃO DO BRINCAR: DA INTERAÇÃO A SOLIDÃO

Trabalho de Conclusão de Curso como requisito parcial  
para obtenção de grau em Licenciatura plena em  
Pedagogia Universidade Federal do Pará.

Orientador: Prof. Drº. Leandro Klineyder Gomes de Freitas

BELÉM

2018

DAYCE KELLY POMPEU CHAVES

A INDUSTRIALIZAÇÃO DO BRINCAR: DA INTERAÇÃO A SOLIDÃO

Trabalho de Conclusão de Curso como requisito parcial  
para obtenção de grau em Licenciatura plena em pela  
Universidade Federal do Pará.

Data de aprovação em:29/08//2018.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Leandro Klineyder Gomes de Freitas (ICED/UFPA)  
(Orientador)

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Sônia Maria Maia de Oliveira (ICED/UFPA)  
(Examinadora)

---

Prof. Mestrando Raimundo Nonato Leite de Oliveira (ICED/UFPA)  
(Examinador)

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus por me conceder sabedoria para lidar com todas as dificuldades encontradas pelo caminho, pois sem sua ajuda eu não teria conseguido.

Aos meus familiares que sempre me apoiaram e motivaram para que eu não desistisse, pois muitas vezes pensei em desistir, principalmente quando fiquei desempregada, pois na época ainda cursava o 3º semestre e não sabia como iria me manter financeiramente ao longo do Curso.

As minhas amigas de curso Amanda Borges, da Silva, Ana Caroline Soares da Silva e a Jéssica Quaresma Fonseca que contribuíram para realização desse objetivo e as dificuldades tornam-se mais leves quando encontramos pessoas que querem vencer apesar dos obstáculos.

Ao professor Leandro Klineyder Gomes de Freitas que se disponibilizou em fazer minha orientação, visto que vivíamos períodos tensos na Universidade com muitas atividades curriculares, estágio, entre outros, precisava de um orientador que me proporcionasse tranquilidade e além disso é uma pessoa muito inteligente que me fez perceber a importância dos conhecimentos especializados para uma formação educacional que possibilite aos educandos saírem de sua condição de exclusão .

A professora Ana Tancredi apresentou em sua disciplina Educação Infantil: Concepções e práticas o livro da Adriana Friedmann, Culturas e Linguagens infantil que foi a base do meu Trabalho de conclusão de Curso, pois tornou possível perceber as peculiaridades do Universo Infantil e verificar como as crianças têm perdido a sua principal forma de expressão cultural que é o brincar espontâneo.

E a todos que de alguma forma contribuíram para a realização desse objetivo e a única palavra que me vem à mente nesse momento é gratidão.

# A INDUSTRIALIZAÇÃO DO BRINCAR: DA INTERAÇÃO A SOLIDÃO<sup>1</sup>

DAYCE KELLY POMPEU CHAVES<sup>2</sup>

## RESUMO:

A presente pesquisa investiga como as tecnologias têm influenciado a perda do repertório lúdico espontâneo e a interação entre as crianças na contemporaneidade e como o brincar industrializado tem conduzido as crianças para ambientes restritos e solitários. Abordaremos o contexto histórico das modificações em relação à infância, o brincar e sua importância para o desenvolvimento das crianças, os brinquedos e as brincadeiras ao longo do tempo até a contemporaneidade. A pesquisa realizada foi a bibliográfica exploratória com a finalidade de apropriação dos principais conceitos referente a temática e como os teóricos analisaram as modificações em relação ao brincar. Brincar é o maior bem cultural que as crianças possuem e o uso excessivo das tecnologias por parte das crianças, desde a tenra idade tem sido alvo de preocupação de educadores, pais e profissionais da área médica. Percebe-se que as modificações em relação a infância, o brincar, as brincadeiras, modificam-se com os avanços da sociedade, onde se parte de um período em que não havia o conceito de infância até os tempos modernos, onde os equipamentos eletrônicos interferem no brincar espontâneo da infância contemporânea e que gradativamente está perdendo espaço para o brincar industrializado.

**Palavras-chave:** infância. Brincar. Brinquedos. Tecnologias.

---

1. Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da UFPA (Campus Belém). Orientado pelo Prof. Dr. Leandro Klineyder G. de Freitas da Faculdade de Educação/ICED/UFPA. Defendido em 29/08/2018.

2. Graduanda do curso de Pedagogia (Campus Belém) da Universidade Federal do Pará (UFPA).E-mail: [daycekellypompeu@hotmail.com](mailto:daycekellypompeu@hotmail.com)

## **THE INDUSTRIALIZATION OF PLAYING: FROM INTERACTION TO SOLITUDE**

### **Abstract:**

The present research aims to investigate how technologies have influenced the loss of the spontaneous play repertoire and the interaction between children in the contemporary world and how industrialized play has led the children to restricted and solitary environments. We will approach the historical context of the modifications in relation to childhood, play and its importance for the development of children, toys and games over time to the present. The research was the exploratory bibliography for the purpose of appropriation of the main concepts related to the theme and how theorists analyzed the changes in relation to playing. Playing and the greatest cultural asset that children have and the excessive use of technology by children, from a young age has been the concern of educators, parents and medical professionals. It is noticed that the modifications in relation to childhood, play, play, modify with the advances of society, where it starts from a period in which there was no concept of childhood until the modern times, where the electronic equipment interferes in the spontaneous play of contemporary childhood and that is gradually losing space for the industrialized play.

**Key words:** childhood. Play.Toys. Technology

## INTRODUÇÃO

Esta pesquisa investigou como o uso das tecnologias na sociedade contemporânea influenciam as relações sociais, principalmente entre as crianças e o brincar. O tema de pesquisa a industrialização do brincar: da interação a solidão, é relevante visto que, as crianças gradualmente vêm perdendo a autonomia para criar seu repertório lúdico espontâneo, as brincadeiras que eram realizadas nas ruas e com outras crianças estão a cada dia mais restritas ao ambiente doméstico. E o que tem colaborado para modificações em relação ao brincar são os aparatos eletrônicos, que são um forte atrativo para o brincar solitário, outros fatores como a insegurança das cidades e a redução de espaços recreativos tem conduzido às crianças ao brincar mais recluso.

A utilização das tecnologias transmite aos pais a falsa sensação que seus filhos estão mais seguros dentro das residências do que na rua, pois assim, podem ter um certo controle do que os filhos fazem. Contudo, nesta era tecnológica, onde os nativos digitais, que são os nascidos sob o advento da internet, entre os meados dos anos 80 e 90 ou geração y, como alguns autores se referem. Detém maior domínio que seus pais (os imigrantes digitais) das tecnologias e alguns pesquisadores pontuam as mudanças de papéis influenciados pelas tecnologias, onde são os filhos que ensinam os pais.

Certos pais por não possuir domínio dos recursos tecnológicos desconhecem, o que os filhos acessam no mundo virtual e aos perigos que estão expostos, tais como; a pedofilia, o *cyberbullying*, o roubo de identidade e até suicídios, como se observa atualmente como os casos do jogo da Baleia Azul, que ganhou destaque na mídia e uma novela brasileira popularizou o tema do suicídio entre os jovens e as ameaças aos familiares que se posicionavam para ajudá-los a sair dessa influência. Todos esses transtornos se deram por falta de critérios com o uso da internet. Esse jogo fez e faz muitas vítimas em várias partes do mundo.

Então, constata-se que o brincar tecnológico apresenta riscos, mas há os que defendem o uso de tais recursos para o processo de aprendizagens e o desenvolvimento habilidades motoras e cognitivas, também que esse novo brincar, ainda continua a exercer seu papel tradicional lazer para as crianças.

Não obstante, o que se analisou, não visa condenar o uso das tecnologias ou que as crianças não devam utilizá-las, mas alertar quanto ao uso sem critérios e as suas influências no brincar. Já que as crianças cada vez mais cedo tornam-se usuárias de tecnologias. Esta problemática tem preocupado os pais, educadores e profissionais da área médica, uma vez que são crescentes os casos de obesidade infantil por faltas de atividades física, problemas de visão por exposição à luz das telas de computadores, *tablets* e televisão, assim como carência de vitamina D, por falta de banho de sol.

E o que tem contribuído para as transformações em relação ao brincar na contemporaneidade são: indústria Cultural, a mídia e as fábricas de brinquedos, que tem prosperado com o mercado do brincar e isto tem mudado as relações entre a infância e o brincar.

De acordo com Canciani (2015, p.7) na sua pesquisa afirma “que a Sociedade capitalista é marcada pelo esfacelamento da subjetividade humana que acaba por levar a desumanização dos indivíduos”. Essas palavras são fortes e sérias, uma vez que, na sociedade capitalista, onde o lucro é primordial até mesmo o brincar sofre as pressões para se adaptar aos objetivos do capitalismo.

O interessante dessas palavras é justamente que, o capitalismo ao adentrar no universo infantil, retira a subjetividade das crianças, o brincar neste contexto é tratado como mero produto podendo ser vendido e substituído em um modelo perverso de obsolescência programada (obsolescência programada é termo usado na indústria e mercadologicamente para que os produtos tenham a durabilidade reduzida e sejam substituídos rapidamente ou que se lance novos produtos em curto período de tempo e que o consumidor esteja constantemente insatisfeito e deseje obter esses produtos que aparentemente apresentam novas tecnologias)tal qual ocorre com os produtos da era tecnológica.

Diante de todas essas modificações em relação ao brincar, que o objetivo desta pesquisa é expor quais as consequências do brincar industrializado pelo uso excessivo das tecnologias e as suas influências para a perda do repertório lúdico espontâneo entre as crianças da contemporaneidade.

Para atingir este objetivo, os objetivos específicos que nortearam a pesquisa, são identificar as principais consequências para o desenvolvimento cognitivo, lúdico,

subjetivo das crianças do brincar tecnológico, conceituar os principais fundamentos empregados relacionados ao ato de brincar e brincadeiras, demonstrar a importância do brincar para a construção de aprendizagens, detectar os benefícios que as brincadeiras, proporcionam ao processo ensino-aprendizagem da infância contemporânea, esclarecer em que momentos o uso de equipamentos eletrônicos começou a interferir no brincar infantil na sociedade contemporânea?

Para a realização deste artigo foi utilizada a pesquisa bibliográfica exploratória que de acordo com Gil (2002, p.41) visa “proporcionar maior familiaridade com o problema, com vista a torná-lo mais explícito” esta metodologia é baseada na leitura de livros, artigos, revistas científicas e teses. Segundo Gil(2002) Os livros constuí-se como fontes bibliográficas por excelência. As pesquisas bibliográficas exploratórias são bastante flexíveis, pois possibilitam o aprimoramento de idéias relativos aos fatos estudados.

As pesquisas bibliográficas exploratórias podem ser classificadas de acordos com os objetivos que se pretendem atingir e podem ser classificadas em descritivas e explicativas. Para este artigo a pesquisa adotada foi a pesquisa bibliografia exploratória explicativa. Pois, Visa investigar quais são os fatores que determinam ou contribuem para ocorrência de determinado fenômeno( Gil,2002,p42).

As consultas foram embasadas em autores como: Áries(1978),que trata da historiografia da criança, Piaget (1978), que aborda a interação como fator importante para o desenvolvimento das crianças Friedmann(2013),que discorre sobre o universo infantil e suas particularidades Postman(1999),que se mostra inquieto com o desaparecimento da infância na modernidade, Zagury(2018),que explicita sobre os perigos do mundo virtual na atualidade.

Este estudo possibilita uma percepção mais consciente valor do brincar para as relações humanas, principalmente para as crianças, visto que, é por meio do lúdico que as crianças expressam de forma natural as suas aprendizagens é primordial que os pais, educadores desenvolvam atitudes empáticas para compreender “o micromundo das crianças “como afirmaFriedmann(2013,p10).

Para que estes cresçam de forma integral, agindo e interagindo com o melhor modo de aprender, criando e recriando os seus repertórios lúdicos de forma

espontânea e criativa sem interferências, seja ela do capitalismo, dos meios eletrônicos e do consumismo.

O artigo está organizado em três seções que apresentam respectivamente a infância e suas concepções da era medieval aos tempos atuais, o brincar como instrumento para desenvolvimento da criança suas relações com a infância e a infância e tecnologias, o uso das tecnologias e suas interferências em relação ao brincar.

Todavia, nem sempre a infância e o brincar se constituíram como algo inerente às crianças, essas relações mudam ao longo da história, com as mudanças sociais, essas questões trataremos nos tópicos a infância, o brincar e os brinquedos.

## **A INFÂNCIA, O BRINCAR E OS BRINQUEDOS - CONTEXTO HISTÓRICO:**

A Infância nem sempre teve a mesma importância em diversos períodos. Pois, o conceito de infância é algo construído historicamente, mediante as mudanças que ocorrem na sociedade, atualmente a concepção de infância entende que as crianças são indivíduos com direitos e estão amparadas legalmente, como podemos constatar no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) no seu Art. 3.º que diz:

As crianças e o adolescentes gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo a proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade.

Parágrafo Único: Os direitos enunciados nesta Lei aplicam-se a todas as crianças e adolescentes sem discriminação de nascimento, situação familiar, idade, sexo, raça, etnia ou cor, religião ou crença, deficiência, condição pessoal de desenvolvimento e aprendizagem, condição econômica, ambiente social, região e local de moradia ou outra condição que diferencie (LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990).

As crianças têm seus direitos assegurados nacional e internacionalmente, no Brasil é o estatuto da criança e do adolescente e internacionalmente estão amparadas pelo tratado de convenção das Nações Unidas como se observa abaixo:

Os direitos das crianças e dos adolescentes são direitos humanos para as pessoas de até 18 anos de idade. A Convenção sobre os Direitos da Criança, adotada pela Organização das Nações Unidas (ONU) em 1989, é um acordo legal internacional (ou "tratado") que reconhece direitos específicos para as crianças e os adolescentes. Direitos são as vantagens, permissões e oportunidades que cada criança ou adolescente deve ter. Todas as crianças e todos os adolescentes têm os mesmos direitos. Esses direitos estão listados na Convenção sobre os Direitos da Criança e 196 países concordaram em respeitá-los na prática. Todos os direitos estão conectados, e todos são igualmente importantes – eles não podem ser tirados das crianças e dos adolescentes. Crianças e adolescentes têm direito a: Proteção, Participação, Provisão, Proteção específica e provisões (UNICEF/convenção sobre o direito das crianças p.03)

Contudo, para se chegar aos atuais direitos das crianças e adolescentes houve um longo período histórico, por exemplo, na época medieval não existia o conceito de infância, as crianças eram compradas a pequenos adultos conforme Áries (1978). Philippe Áries, em sua obra *A história social da criança e da Família*, analisou três períodos históricos sobre a concepção de infância, que tem início no período medieval do século XVII, no período industrial e na contemporaneidade.

Áries(1978) em suas pesquisas apontou que não havia a concepção de Infância e do sentimento de infância, nesta época as crianças não eram percebidas como um ser em desenvolvimento e com características próprias, mas como homens em tamanho reduzido. Segundo o autor a arte medieval desconhecia a infância não por falta de competência ou habilidades dos artistas, mas porque não havia lugar para a infância nesse mundo, Áries analisou algumas obras do período, e ficou impressionado com as deformações que os artistas impunham aos corpos infantis que se apresentam muito distantes de nossa visão de infância(ARIÉS,1978,p.18).

Por exemplo, cita uma obra, onde a cena retrata parte do evangelho em que Jesus pede que deixe vir a ele as criancinhas, Áries descreve que o miniaturista representou em torno de Jesus, oito verdadeiros homens, sem nenhuma característica da infância, foram apenas reproduzidos em uma escala menor. (ARIÉS,1978, p.18).

Outra pintura, são às três crianças ressuscitadas por são Nicolau, uma obra Francesa do final do século XI, onde as crianças estão figuradas em uma escala menor que os adultos, sem nenhuma diferença de expressão ou traços (ARIÉS,1978, p.18).

Observou também que quando era retratada a nudez, em alguns casos em que eram expostas, as musculaturas dos infantes eram de adultos e no livro dos Salmos de São Luís e Leyde, que representava o nascimento de Ismael sua musculatura abdominal e peitoral eram iguais a de um homem adulto (ARIÉS,1978, p.18).

Identificou que no período medieval as crianças possuíam as mesmas responsabilidades dos adultos. Ao completar sete anos já estavam inseridas no ambiente de trabalho e o que as diferenciava dos adultos somente eram suas estaturas, as obras artísticas deste período, retratam as crianças no trabalho e no ambiente doméstico com roupas de adultos e realizando os mesmos serviços dos mais velhos

De acordo com Ariés (1978), as crianças participavam dos mesmos jogos dos adultos e muitos dele não eram adequados para as crianças, os hábitos de higiene eram precários e havia um alto índice de mortalidade infantil, ou seja, a passagem das crianças neste mundo era breve.

A história social da infância no Brasil também apresenta um lado obscuro, A roda dos expostos que tem origem na idade média foi praticada no Brasil até o ano de 1950, o Brasil foi o último país a acabar com o triste sistema da roda dos enjeitados. A roda dos expostos foi criada com a finalidade de oferecer às crianças desvalida assistência social, visto que muitas crianças eram abandonadas em locais inapropriados, deixadas ao relento e muitas acabavam devoradas por animais como afirma Marcílio, (2011 p.54).

Com os avanços da sociedade Capitalista a infância começa a ser percebida em suas peculiaridades, os pais passam a usufruir mais plenamente a companhia de seus pequenos. Percebem suas graciosidades ingenuidade, fantasias e ludicidades das crianças e o brincar, segue esse mesmo caminho e o mesmo acontece com os brinquedos, pois, eram os adultos que os produziam.

Os primeiros brinquedos foram construídos por fabricantes de estanho e entalhadores de madeiras, fabricantes de velas que produziam as bonecas de cera, os soldadinhos de chumbo eram confeccionados nas oficinas de torneiro de chumbo. Com avanços do sistema capitalista, a infância e o brincar começa a ganhar novos status passam a ser de interesse do capital.

Segundo Perrotti (1990):

A expansão capitalista tem se tornado a grande responsável pela mudança no mundo das crianças, pois tudo aquilo que era vital para a mesma, foi sendo pouco a pouco tomado, Como o quintal, as ruas, e os demais espaços de convivência lúdica, ocorrendo um refluxo do espaço público para dentro do espaço doméstico. (PERROTI, 1990 p 170).

As interferências da indústria cultural são notadas no cotidiano da infância contemporânea e a televisão contribui para reforçar o consumo destes produtos que são percebidos, nas músicas, roupas e brincadeiras. As atividades relacionadas a infância têm mudado significativamente a partir da expansão capitalismo, e tem produzido interferências no desenvolvimento infantil (VAROTTO & SILVA,2004 p.170).

Arruda ao citar Trevisan e Gomes (1999, p.331) reafirma que a sociedade capitalista está organizada para a produção e geração de lucro e os brinquedos não fogem dessas regras. Arruda (2011, p.95) reitera que não se trata de negar esses brinquedos, mas que estes retiram da criança sua dimensão criativa, coletiva e educacional, predispondo seu imaginário a constituição de sujeitos adaptados a reprodução deste modelo organizacional social.

Para compreender a relação entre crianças e brincar abordaremos na próxima seção a importância do brincar para o desenvolvimento infantil.

## **O BRINCAR E SUA IMPORTÂNCIA PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA:**

O Brincar é primordial nas relações humanas e durante a infância exerce papel essencial para a formação e o desenvolvimento físico, emocional e intelectual do futuro adulto conforme Zatz,Zatz e Halaban(2007) ,o brincar é essencial para a criança, pois assim, ela descobre o mundo e aprende a interagir com ele, além de ser uma atividade intrínseca ao desenvolvimento infantil, contribui para a formação da autonomia, personalidade, convivência com os seus pares, aquisição de

conhecimento e possibilita conhecer o ambiente que a cerca, aprende a compartilhar as coisas, se comunicar e expressar suas ideias e sentimentos.

Pois, de acordo com Dantas, (2017):

Brincar é uma dinâmica intrínseca ao comportamento infantil, que implica assim como em outras atividades de cunho sociocultural, aprendizagens e elaboração, construídos por meios das representações e vivências criativas e imaginação, contextualização do tempo e espaço, etc. (DANTAS,2017 p.3)

O brincar constitui-se como um bem cultural para o autodesenvolvimento das crianças, e é direito garantido na Constituição Federal de 1988, onde as brincadeiras tradicionais configuram-se como uma fonte de cultura e um patrimônio cultural e imaterial.

Os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

I – as formas de expressão;

II – os modos de criar, fazer e viver;

III – as criações científicas, artísticas e tecnológicas;

IV – as obras, objetos, documentos, edificações, e demais espaços

Destinados às manifestações artístico-culturais;

V- os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, Artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico. (art.216, BRASIL/CONSTITUIÇÃO, 1988)

O Brincar desempenha papel indispensável na vida das crianças, possibilita aquisição de habilidades relevantes à formação humana, além, cooperar com relações sociais, tais como: o respeito, solidariedade, obediência às regras, senso de responsabilidade.

De acordo com Haidt (1995):

Brincando e jogando, a criança reproduz suas vivências, transformando o real de acordo com os seus desejos e interesses. Por isso pode-se dizer que é através do brinquedo e do Jogo que a criança expressa, assimila e constrói sua realidade. (HAIDT p, 176).

O brincar e suas vertentes despertam interesses de diversos teóricos conforme Dantas (2017), dentre eles Jean Piaget, sua formação inicial foi em Ciências Naturais (Biologia), mas foram os seus estudos da psicologia do desenvolvimento que contribuíram significativamente para se compreender o desenvolvimento mental e que influenciaram a pedagogia moderna.

A trajetória profissional de Piaget foi extensa assumiu vários cargos em Universidades e Fundou o Instituto Internacional de Epistemologia Genética em 1955, com subsídios da Fundação Rockefeller. Piaget apresentava dificuldades em criar um modelo teórico que fosse capaz de explicar a estrutura do conhecimento, visto que seus estudos biológicos esbarravam na experimentação e os filósofos eram demasiadamente especulativos e intuitivos. Então, recorre à psicologia que estabelece conexões com a filosofia e a biologia conferindo um caráter científico às suas observações, visto que esta ciência apresentava um caráter experimental conforme Parlanga (2015, p.10).

Para Piaget (1978) as crianças se desenvolvem a partir da interação com o meio físico, entende que ao nascer a criança irá construir seu conhecimento e adquire maturidade neurológica e fisiológicas.

Friedmann (2013), explica que é na infância que tudo começa neste momento se formam, o temperamento, a personalidade, por isso, torna-se necessário que se respeite seus espaços e o brincar na sua forma mais espontânea.

Ao adentrar no universo infantil Friedman (2013), compreende uma viagem pelo mundo da criança, explora alguns lugares para entender e conhecer as diversas paisagens infantis. Pois, assim pode compreender mais profundamente as subjetividades das crianças, seu brincar, suas produções culturais. Até mesmo a autora em um determinado período, quando foi solicitada pelo jornal Folha de São Paulo, em uma matéria para o (caderno) Folhinha, para mapear o brincar em diversas regiões do Brasil tentou enquadrar o brincar em uma tabela pedagógica. Porém, não conseguiu, porque as brincadeiras se modificam em todos os lugares. E esse momento pertence às crianças.

Friedmann (2013) ao observar as várias formas que as crianças se expressam, afirma que é mediante o ato de brincar que as crianças externam suas aflições, medos e sonhos. Todas essas leituras são demonstradas mediante os instrumentos que cada criança utiliza para manifestar seu mundo interior, tais como a pintura, desenhos, expressões musicais e principalmente pela ação do brincar, alerta que as crianças do século XXI, têm sido exploradas pelo marketing do consumo, e as brincadeiras tradicionais têm perdido importância para os jogos eletrônicos, celulares, tablets.

Para Friedmann(2013),O brincar é uma aprendizagem possibilita a modificação do comportamento e irá provocar uma transformação qualitativa na estrutura mental daquele que aprende. Portanto, aprender significa alterar o comportamento obtendo como resultado o ser humano atender seus anseios internos. Por isso, o brincar é importante na vida das crianças, visto que a auxilia em resolver seus conflitos, troca de valores e essas possibilidades são observada no momento do brincar, esse momento é delas: brincar correr, rir e interagir.

Friedman (2013),ênfatiza que é nas brincadeiras que são ressignificados o comportamento infantil, tornando possível a observação da conduta das crianças, se é tímido, briguento, sociável, entretanto, todos esses comportamentos não serão percebidos se os ambientes lúdicos forem restritos, solitário e industrializados.

E os brinquedos estão intimamente relacionados com desenvolvimento infantil e fazem parte das brincadeiras e o que será tratado no tópico os brinquedos.

## **OS BRINQUEDOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO HUMANO:**

Os brinquedos fazem parte do universo infantil desde o nascimento e são utilizados para a realização das brincadeiras, no momento em que a criança recebe seus primeiros brinquedos ela passa a construir suas primeiras experiências do ato de brincar a medida que se desenvolve a sua relação com este objeto serão fundamentais para a formação de sua personalidade possibilitando a construção de significados e ressignificados, pois, com a ajuda dos brinquedos as crianças passam a perceber o mundo e os desafios da vida adulta.

A história dos brinquedos é tão antiga quanto à própria história do homem, visto que muitas pesquisas apontam que os brinquedos podem contar a própria história do homem, sua evolução social e cultural e até política, conforme (ZATZ;ZATZ & HALABAN,2007 p.18), mas o que será abordado é principalmente sua função lúdica e como este afeta o crescimento físico, intelectual e emocional das crianças.

Os brinquedos têm sua origem nas antigas civilizações e muitos ainda preservam suas características inalteradas considerando o distancia de tempo e cultura que os separam das atuais versões. Um exemplo são as bonecas, as primeiras bonecas foram construídas na Ásia e na África possivelmente a mais de 40 mil anos, eram usadas em rituais e sempre estiveram presentes em todas as culturas, acredita-se que foi no Egito que elas foram transformadas em brinquedos.Eram confeccionadas em corda, pano e papel e algumas possuíam braços e pernas articulados e cabelo humano e os meninos romanos se divertiam com bonecos de cera e argila que representavam os soldados.

Em Atenas as mulheres ao casarem consagram as suas bonecas a deusa Afrodite, que representava o amor e a beleza, pois, esperavam ter sorte no amor. Na idade média as bonecas eram usadas pelos estilistas como modelos.

Na Grécia e em Roma as bonecas eram chamadas de *nympha* e *puma*, que significa moça pequena. As primeiras bonecas que falam papá e mamá foram produzidas em 1923 e em 1959,foi criada nos Estados Unidos a Boneca Barbie que revolucionou o conceito de boneca e em 1962 ,o Brasil produz sua boneca nacional a Susi que competia com a Barbie o coração das meninas. Porém, essas duas bonecas perdem a características de bebê e passa a possuir alguma característica de adultos, a Barbie, por exemplo, possui 80 profissões, e é a boneca mais vendida do mundo. (BROUGERE,1994, p 33).

O pião surgiu na Babilônia há 3.000anos a.c.,eram confeccionados em argila e tinham desenhos de animais e pessoas, depois começaram a ser produzidos em madeira, plásticos e metal, os primeiros chocalhos têm sua origem no Egito uns 1.300 a.c. apresentavam formas de animais, as pipas têm sua origem na china uns 1.000 a.c.Na mesma época os ioiôs fabricados em argila e pedras eram usados na Grécia. Os soldadinhos de chumbo são do século XVIII,eram utilizados como peça jogo de guerra praticados pelos reis, as caixinhas de músicas também são do século XVIII ,

foram criadas por um suíço que possuía conhecimentos da arte de joalheria. As marionetes também eram brinquedos muito utilizados na França e os portugueses trouxeram os teatros de marionetes (Fantoques) para o Brasil e utilizavam as marionetes para catequizar os indígenas brasileiros.

Em 1835, um ferreiro de Nova York, criou os primeiros trens elétricos em miniatura, era o brinquedo preferido de Napoleão Bonaparte, a população também eram fãs dos trenzinhos, mas deveriam se contentar com os de madeira, as primeiras caixas de lápis de cera foram produzidos em 1903. Os jogos de tabuleiro fizeram parte de muitas civilizações, o Banco imobiliário é um dos jogos mais vendidos da história.

Como observamos a história dos brinquedos é bem próxima da história do homem, visto que estes contribuem para o desenvolvimento infantil e são uma forma de herança cultural que se perpetua de geração em geração, mas ao longo do processo de evolução tecnológica, o brincar torna-se diferente é o que será tratado no próximo tópico a infância contemporânea e o brincar tecnológico.

## **A INFÂNCIA CONTEMPORÂNEA E O BRINCAR TECNOLÓGICO:**

Com a nova configuração social, as tecnologias têm provocado mudanças nas relações humanas, de acordo com Chaves (2014, p.6), “as transformações tecnológicas têm afetado de modo particular a criança e o seu modo de brincar”. As primeiras aproximações entre as crianças e as tecnologias de acordo com Chaves (2014 p.6) iniciaram com a globalização e essa revolução tecnológica tem impactado no cotidiano das pessoas e em especial as crianças”.

A sociedade contemporânea tem tornado o brincar industrializado, com poucas atividades manuais e físicas, as crianças têm ficado cada vez mais diante da televisão, dos jogos eletrônicos, dos celulares, no Brasil a partir da década de 50 surgiu a televisão que se tornou a principal ferramenta de lazer, nos anos 70 a televisão em cores se populariza e nos anos 90 as Televisões com tela plana e plasma chegam ao país.

E na era das tecnologias as brincadeiras tradicionais têm perdido espaço, o brincar se torna solitário, as relações tornam-se artificiais e virtuais, com esses

atrativos as brincadeiras de rua como Amarelinha, bola de gude, elástico, queimada, tem perdido espaço para os jogos eletrônicos e brinquedos industrializados, o brinquedo que era um instrumento para o desenvolvimento da subjetividade passa a dominar o brincar e ditar as regras do jogo, e esta é uma problemática que preocupa vários profissionais e os pais que possuem a missão de educar as crianças na atualidade.

O brincar tradicional que possibilita às crianças interações, desenvolvimento e preparo para vida adulta tem sido substituído por brinquedos industrializados que tem distanciado as crianças do convívio com seus pares. Os pais devido às extensas jornadas de trabalho para suprir essa falta, sobrecarregam as crianças com aparatos tecnológicos.

De acordo com Zagury,2017, há muitos perigos virtuais que rondam as crianças do século 21,reflete que esse perigo algumas vezes, são disponibilizados pelos próprios pais, analisa que quem hoje educam as crianças são os nativos da geração y que receberam uma educação com muita liberdade, em que os pais não querendo passar uma imagem de antiquados buscavam atender todos os desejos dos filhos, era uma geração que não soube o que são limites em que tudo era conquistado com facilidade e imediatismo. Alguns ainda levam a vida da mesma forma estão e educando as crianças para usufruírem a felicidade do agora.

Nesse modelo educacional da geração atual, Zagury relata que alguns pais criam perfis falsos para os seus filhos na internet, e desse modo estão estimulando os filhos a burlarem as leis, visto que para se possuir um perfil em redes sociais é necessário que o usuário possua idade mínima de 13 anos. E o que se observa são crianças com perfil em site de relacionamento e aplicativos para celular, onde se tornam alvos fáceis para aliciadores, propostas para encontros às escuras, solicitação de fotos nudez, abusos sexuais e em alguns casos a vítima é assassinada.

Em se tratando do celular, Zagury informa que o Brasil está em primeiro lugar com o maior número de usuários do aparelho no mundo, mas quando se trata da educação é um dos últimos de acordo com os estudos internacionais do Programa internacional de Avaliação de Estudantes (PISA).

Ao tratar de celular e escola, o que se verifica é que o celular ampliou suas funções não só realizando ligações, os *smatphones* que é o celular moderno está

equipado com acesso à internet banda larga, câmera, gravador de voz, redes sociais e filmadora. Alguns pais indagam quanto ao uso do aparelho no ambiente escolar.

Para Zagury (2017) cabe aos pais decidir quanto ao uso do aparelho por seus filhos e estabelecer regras quanto ao uso. Mas no ambiente escolar a determinação de utilização cabe a escola e se não estiver de acordo os pais com as determinações devem tratar do assunto na reunião de pais e não diante das crianças.

Segundo Zagury (2017p.9) Sem medir as consequências dos perigos do mundo virtual, por mais que sejam alertados por educadores e pediatras que orientam que as crianças só devam ter acesso aos produtos tecnológicos quando realmente possuírem maturidade para esse fim. Principalmente relacionado ao acesso a rede de computadores, pois afirma que não é o computador em si que mora o perigo, mais na utilização da web, pois as crianças são mais vulneráveis aos perigos ocultos do outro lado da tela dos computadores.

Zagury (2017p.19), afirma que “necessidade” de expor a vida das crianças na internet, começa desde de bebê pois muitos são tratados nos ambientes virtuais, como minimodelos, onde a cada dia aparecem com uma roupa e poses diferentes, estimulando precocemente nas crianças o gosto pela atividade narcisista. E com tantas informações fornecidas voluntariamente pelos pais ou outras pessoas que cuidam de crianças, estas são alvos fáceis para que: “Sociopatas se aproveitem das informações indiretas que a web permite, perceptíveis em detalhes mínimos que passam despercebidos, mas que podem formar o mosaico esperado por quem está focado para fazer o mal”. (ZAGURY,2019 p19)

Jorge(2017,p4),Discorre sobre as crianças que são produtoras de conteúdos digitais para internet, focalizando aspectos relevantes como o trabalho infantil. Visto que as crianças devem produzir constantemente conteúdos e postá-los na rede, a exposição nas mídias sociais, a publicidade abusiva e a promoção de consumo voltado para a infância e a superexposição de crianças nos meios virtuais.

Uma pesquisa apresentada no manual de saúde, da sociedade Brasileira de Pediatria (SBP,2016), intitulado Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital, revela dados sobre a atual condição das crianças em relação aos usos das tecnologias e as mudanças de comportamento das crianças e os danos à saúde. Apresentam os seguintes resultados:

Estudos científicos comprovam que a tecnologia influencia comportamentos através o mundo digital, modificando hábitos desde a infância, que podem causar prejuízos e danos à saúde. O uso precoce e de longa duração de jogos online, redes sociais ou diversos aplicativos com filmes e vídeos na Internet pode causar dificuldades de socialização e conexão com outras pessoas e dificuldades escolares; a dependência ou o uso problemático e interativo das mídias causa problemas mentais, aumento da ansiedade, violência, cyberbullying, transtornos de sono e alimentação, sedentarismo, problemas auditivos por uso de headphones, problemas visuais, problemas posturais e lesões de esforço repetitivo(LER); problemas que envolvem a sexualidade, como maior vulnerabilidade ao grooming, sexting, incluindo pornografia, acesso facilitado às redes de pedofilia e exploração sexual online; compra e uso de drogas, pensamentos ou gestos de auto agressão e suicídio; além das “brincadeiras” ou “desafios” online que podem ocasionar consequências graves e até o coma por anóxia<sup>3</sup> cerebral ou morte.

De acordo com este manual cabe aos pais proteger seus filhos dos malefícios, provocados pelo uso excessivo dos recursos tecnológicos e cita a recente lei nº 12.965 de 23 abril de 2014, que é um marco civil, e estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. A lei diz no seu artigo 29, “explicita necessidade do controle e vigilância parental e a educação digital, como formas de proteção frente às mudanças tecnológicas, em especial sobre os impactos provocados nas famílias e, especificamente, nas rotinas e vivências das crianças e dos adolescentes”.

Percebe-se as inquietações com os rumos que a infância vem tomando em relação ao uso sem critérios dos recursos tecnológicos e o brincar industrializado desde a década de 80. O autor Norte Americano Neil Postman, já tratava de um possível desaparecimento da Infância naquele período, para ele o que separava a criança do adulto eram as habilidades de leitura, Pois, nos séculos anteriores as crianças conviviam com os adultos, participavam de todas as interações sociais relacionadas ao universo adulto. Porém, para esse autor a mídia eletrônica, principalmente a televisão passa a homogeneizar as informações, não separando a criança do adulto.

Zagury(2017) diz que a mídia na atualidade, não leva em consideração quem está do outro lado da tela da televisão, repassando exaustivamente qualquer notícia que possa reter o espectador e temas como roubos, pais que matam os filhos, filhos que matam os pais, avós que são assassinados pelos netos, notícias assustadoras,

são divulgados a qualquer momento, isto é prejudicial para as crianças, pois segundo a autora, os pais não conseguem encontrar respostas satisfatórias às indagações das crianças e pode contribuir para a perda da esperanças na humanidade, enfatiza que todas as generalizações são prejudiciais.

Com os avanços das tecnologias buscar o equilíbrio, informações são os principais instrumentos para que a infância, o brincar não desapareçam do universo infantil, que não haja um retrocesso à época medieval e que as crianças não sejam vista atualmente como “homens em miniatura”, Mas como pessoas que precisam do tempo do brincar para ser desenvolver plenamente,autonomas,reponsáveis ,criativas. Virtudes que o brincar espontâneo proporciona a formação humana.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com esta pesquisa conclui-se que o brincar tecnológico provoca mudanças no repertório lúdico espontâneo das crianças, onde o brincar, os brinquedos e a infância torna-se de interesse de um sistema que visa homogeneizar e retirar a subjetividade dos indivíduos desde a tenra idade, naturalizando o consumismo, a utilização sem critérios das mídias sociais e dos brinquedos industrializados.

As crianças neste contexto modificam o seu comportamento deixando de ser ativas, de criar suas brincadeiras. Esse processo de inatividade provoca o aparecimento de doenças como a obesidade infantil, oftalmológicas e carência de vitamina D. Além, da exposição aos perigos do mundo virtual como a pedofilia, assédios, *cyberbullying* e a prática do suicídio.

As crianças têm suas relações sociais afetadas, pois não interagem com os seus pares. Os pais são os principais responsáveis por delimitar limites quanto os usos desses recursos para os seus filhos, provendo segurança no que for possível e devem ser um exemplo a ser seguido, visto que são um referencial para os seus filhos.

Os perigos do mundo virtual estão muitas vezes na palma das mãos das crianças e alguns pais para terem um momento de descanso deixam seus filhos aos cuidados

do celular que é um instrumento que abre as portas do mundo .E as crianças que não possuem as faculdades perceptivas aguçada para distinguir os perigos a sua volta podem fornecer informações que comprometam a sua segurança e de sua família.

E para reduzir esses risco deve-se fornecer as crianças informações, quanto ao uso das tecnologias e os pais devem seguir as orientações recomendadas por profissionais que atuam com os cuidados e educação infantil,que as crianças só devam utilizar as tecnologias quando possuírem maturidade para esse fim.

A escola como um espaço de interação entre as crianças deve trabalhar o resgate das brincadeiras tradicionais, principalmente nas aulas de educação Física, onde os alunos têm um contato mais próximo, e um momento de aprendizagem ,onde as crianças correm,bricam e amam as aulas de educação física, pois são mais espontâneas nesse momento.

Esse tema não está finalizado, pois as tecnologias avançam rapidamente e torna-se necessário que as crianças tenham contato com outros tipos de brincar. O universo infantil, é um mundo de aprendizagens, pois, as crianças possuem suas peculiaridades e nunca devemos nos esquecer disso, elas precisam desse tempo para se desenvolver como adultos responsáveis, autônomos, criativos e sociáveis. E principalmente possam usufruir plenamente o período mais importante da para a formação plena do indivíduo que é a infância.

**REFERÊNCIAS:**

**ARIÉS**, P. História Social da Criança e da Família: A descoberta da infância. Rio de Janeiro, 1978.

**ARRUDA**, F M. Indústria Cultural e Brinquedos Industrializados: as implicações para o imaginário infantil na sociedade contemporânea. Revista Espaço Acadêmico, n 118. p. 92-99, mar. 2011.

**BRASIL**. Constituição da República Federativa do Brasil. Presidência da República. Art. 216 Da Educação, da Cultura e do Desporto de 5 de outubro de 1988. Brasília, DF

\_\_\_\_\_. Estatuto da Criança e do Adolescente, Câmara dos Deputados, Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990. DOU de 16/07/1990 – ECA. Brasília, DF.

**BRASIL**. Sociedade Brasileira de Pediatria: Manual de Saúde da Criança e do Adolescente na Era digital, Rio de Janeiro, 2016.

**BROUGÉRE**, G. Brinquedo e Cultura. 5ª ed., São Paulo, Cortez, 2004.

**CANCINI**, R.S. A infância Contemporânea: Entre o Brincar e os brinquedos, Londrina, 2012. 29f. Trabalho de Conclusão de Curso-Departamento de Educação, Universidade Federal de Londrina, Londrina, 2012.

**CHAVES**. I.C.G. Tecnologia e infância :Um olhar sobre as brincadeiras das Crianças, Maringá, 2014. 23f. Trabalho de Conclusão de Curso-Centro de Ciências Humanas Letras e Artes, Universidade Federal de Maringá, Maringá, 2014.

**CONVENÇÃO** sobre o direito das Crianças e Adolescente- ONU 1989.

**DANTAS**, P.G. O brincar e o desenvolvimento infantil brincar; como forma de interação com o mundo, São Paulo: SENAC, 2017.

**Exposição a tv e computador pode prejudicar a visão**, 2013, São Paulo: Revista Brasileira de oftalmologia. Disponível em: <https://www.cotp.com.br/single-post/exposicao-a-tv-e-computador-pode-prejudicar-visao>. Acesso: em 10 de agosto 2018

**FRIEDMANN, A.** Cultura e linguagens Infantis, São Paulo: Cortez,2013.

**VAROTTO, M. A;** SILVA, M. R da. Brinquedo e indústria Cultural: Sentidos e Significados atribuídos pelas crianças. Motrivivência, Florianópolis, n 23, p.169-190, jan. 2004.ISSN 2175-804.

**GARCIA, D.**O que é obsolescência programada, Revista superinteressante, São Paulo 8.p.20-22, ago,2014. Disponível em:<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-e-obsolescência-programada/acesso>: em 10 de agosto 2018.

**GIL, A.C.** Como elaborar um projeto de Pesquisa/Antônio Carlos Gil.4ªed.-São Paulo:Atlas,2002.

**Haidt, R.C.C.** Curso de Didática Geral: Didática e psicologia, Jean Piaget e a Psicologia Genética. 2 ° ed. São Paulo:Ática,1995.

\_\_\_\_\_. Curso de Didática Geral: Procedimento de ensino-aprendizagem; O uso dos Jogos.p76. 2° ed. São Paulo:Ática,1995.

**JORGE, M.S.** De criança para Criança: Discursos sobre gênero, Raça e Classe social produzidos por Youtuberes Mirins.2018.29f.In:Congresso Internacional de Educação e tecnologia, Universidade de Ouro Preto, Minas Gerais,2018.

**MARCILIO, M, L;** FREITAS,M,D de(Org.).História social da Infância no Brasil: A roda dos expostos e a criança abandonada do Brasil.1726-950.4ªed.São Paulo:Cortez,2001.

**PALANGANA, C.P.** Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky: a relevância social.6ªed, São Paulo:Summus,2015.

**PERROTTI, E.** A criança e a produção Cultural; Apontamentos sobre o lugar da criança na cultura. ZILBERMAN R.A produção cultural para a criança. Porto Alegre: Mercado aberto,4ªed.1990.

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

**TREVISAN,C.S.;GOMES,V.Q.**Jogos,brinquedo. E brincadeiras .In:Revista Conexões:**Educação,esporte e lazer**,Campinas,v.1,n.2,p126-134,jun.1999.

**ZAGURY**, T,Os Novos Perigos que Rondam Nossos Filhos;Para Pais do século 21 [recurso eletrônico]/Tania Zagury.- Rio de Janeiro.Rocco,2017.

**ZATZ** S. Brinca Comigo! tudo sobre brincar e os brinquedos,Silvia Zatz,André Zatz,Sérgio Halaban-São Paulo:Marco Zero,2006.