

O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO SUJEITO NAS BRINCADEIRAS INFANTIS CONTEMPORÂNEAS

Angélica de Souza Teixeira

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Andrena Silva Reis

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Camila Macedo Silva

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Mécia Pires da Silva

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Resumo: O principal objetivo é refletir sobre como a ludicidade afeta e corrobora no processo de construção do sujeito infantil, perpassando sobre os aspectos das brincadeiras contemporâneas. Tendo como análise a observação livre de crianças nos espaços de Shopping Centers, os jogos utilizados e seu comportamento diante destes, produziu-se este relato de experiência. Para mais, fez-se necessário contextualizar sócio-historicamente as mudanças contemporâneas na delimitação das atividades lúdicas, bem como analisar a interação social entre crianças na utilização de brinquedos eletrônicos.

Palavras-chave: Brincadeiras. Desenvolvimento. Infância.

Introdução

Ao longo do tempo tem se percebido uma grande mudança nas estruturas das brincadeiras, o que pode ser influenciado pelas questões sócio-históricas e culturais que envolvem a sociedade, pois, como diz Von (apud LIRA, 2009), o brinquedo age como espelho da sociedade e retrata usos, costumes, moda e tecnologia.

Por refletir, portanto, o que acontece no mundo, pode-se trazer como principal motivação das mudanças no “brincar” o aumento da violência na maior parte dos estados do Brasil desde 2005, segundo o Fórum Brasileiro de Segurança Pública (FBSP), e que tem destaque nos centros urbanos. Dessa forma, consegue-se observar que as famílias têm buscado um afastamento das ruas e que progressivamente estão se “encarcerando” em condomínios e em shopping centers, buscando outras formas de lazer e entretenimento, o que acaba por elevar as brincadeiras dominadas pelas tendências eletrônicas. Contudo, a criança, ao dispor, a partir das brincadeiras criam relações sociais amplas e equipa-se de ferramentas para elaborar a realidade,

sua linguagem e também se constituir enquanto indivíduo na sociedade. Entretanto, devido às demandas contemporâneas isso vem se tornando cada vez mais inacessível.

É observável o diminuto número de crianças brincando, explorando e socializando nas ruas, o que pode ser explicado pelo acesso cada vez mais antecipado às tecnologias, tendo em vista que muitos pais, na tentativa de controlar o comportamento dos seus filhos, lhes oferecem imediatamente o celular ou tablet, que se resumem em produtos de um mundo capitalista altamente individualista e competitivo, um reflexo do que se vive hoje em sociedade: a necessidade de vencer a qualquer custo e, sozinho. Aliandra Lira (2009, p. 509) resumirá isso afirmando que:

As modificações que se fizeram presentes nas mais diversas esferas da humanidade também foram sentidas nas atividades lúdicas, onde a indústria e os estudiosos de diversos campos reconheceram nos brinquedos importantes produtos de venda, mas também estratégias privilegiadas para intervir na vida das crianças, vistos como futuros indivíduos úteis socialmente.

Nesse sentido, tem-se aqui o intuito de constatar como as novas formas de brincar impactam na estruturação de um sujeito e de suas subjetividades, visto que esses contatos com o mundo corroboram para o conjunto de significações e representações que a criança constrói durante seu desenvolvimento.

Método

Primeiramente procurou-se analisar o contexto sócio-histórico das mudanças percebidas nas atividades lúdicas e, em seguida, à contextualização dos brinquedos na contemporaneidade, e a influência destes, em relação ao seu desenvolvimento quanto às suas interações sociais. Esta revisão teórica teve como embasamento, portanto, autores com propriedade intelectual em tais assuntos.

Somado a isso, pensou-se em uma observação livre como forma de enriquecer o trabalho e tendo em vista a ausência de interferência, os seguintes questionamentos serviram como guia:

- a) Quais os tipos de brincadeiras observadas?
- b) Quais as características cognitivas?
- c) De que forma a criança se porta diante aos jogos e brinquedos?

- d) Qual o comportamento dos cuidadores em relação às crianças? Há interação?
- e) Existe comunicação entre as crianças durante as brincadeiras?

Nesse sentido, os espaços mais acessíveis a essa pesquisa de cunho qualitativo foram os Shoppings Conquista Sul e Boulevard, na cidade de Vitória da Conquista. Procurou-se observar tanto nos brinquedos estruturados existentes, quanto na praça de alimentação. Estes locais foram também escolhidos por serem a principal representação da influência da indústria e, por tanto, das mudanças acarretadas por ela.

Análise e discussão

O brincar e o gesto lúdico no geral, se apresenta como um importante constituinte na construção da linguagem já que essa experiência permite formas de se expressar no mundo, considerando as possibilidades de transformações que aí são proporcionadas. Segundo Debortoli (1999), “[...] o movimento, o gesto é pensado como expressão de sentidos que se manifestam tanto na sua dimensão motora, como na elaboração de experiências e formas de participação no mundo.”

Os jogos e brincadeiras, o primeiro diferenciado por Brougère (apud LIRA, 2009) do segundo como aqueles que possuem regras e com função precisa estão presentes desde tempos remotos no aglomerado da civilização. Essas atividades eram vistas, inicialmente, como momentos de relaxamento e descanso diante do trabalho cansativo seja ele físico ou intelectual, como afirma Gildo Volpato (2017, p. 36) em seu livro “Jogo, brincadeira e brinquedo” quando faz referência à citação de Tomás de Aquino que “o jogo em si, malgrado as aparências, tem um fim normal: o repouso do espírito, graças ao qual nós podemos em seguida nos dedicar às atividades sérias”.

Adicionalmente a esta perspectiva, os jogos e as brincadeiras também eram vistos como atividades naturais de exercício infantil, ora para entreter as crianças ora para estimular seu processo de socialização. Diante disso, é importante esclarecer que as brincadeiras refletirão o contexto social e histórico das crianças, como dirá Vygotsky (apud VOLPATO, 2017) ao relacionar a evolução do brincar com a interação social, e também que é necessário percorrer pela história da humanidade a fim de se perceber as delimitações das atividades lúdicas, mantendo como foco a contemporaneidade.

Sabendo que a ideia de criança que se tem hoje não é a mesma que no século XVII, visto que ela se distinguia muito pouco dos adultos (VOLPATO, 2017), Elkonin e Ariès (apud VOLPATO, 2017) dirão que, na antiguidade, as atividades das crianças se resumiam ao compartilhamento do exercício das profissões e das tarefas diárias dos seus pais e de sua comunidade. Nesse sentido, as brincadeiras para as crianças desse período partiam, por exemplo, dos instrumentos que seus pais utilizavam no plantio e das atividades domésticas, antecipando as responsabilidades que teriam quando adultos.

Essa imitação dos pais pelas crianças é percebida quando Felipe Ariès (apud VOLPATO, 2017) traz que o cavalo de pau se originou na Idade Antiga, quando os cavalos eram o principal meio de tração. Ou seja, o contexto em que viviam era muito importante para as crianças pois era – e talvez ainda seja – ele que dava forma às suas brincadeiras. Outros brinquedos antigos seriam a bola, o balanço, o pião e a boneca, que para Volpato (2017) têm sua origem normalmente relacionada à ritos e representações adultas, que acabaram sendo reproduzidas na brincadeira.

Não se deve esquecer ainda das brincadeiras com o uso dos movimentos corporais, como sugere Altman (apud LIRA, 2009), que teriam sido os primeiros brinquedos das crianças. Assim como os objetos da natureza como folhas, pedras e gravetos, os indígenas também entram na história e, como traz Lira (2009), têm a imitação dos movimentos e dos sons animais e a dança como principais representações do brincar. Por mais que tais atividades lúdicas permaneçam existindo com suas adaptações, vê-se a chegada da contemporaneidade e das suas maiores delimitações.

Os novos delineamentos do brincar e dos jogos, que hoje representam uma hegemonia nas diferentes sociedades, são frutos de um marco histórico importante do século XVIII, a Revolução Industrial. Nesse momento, com a expansão das indústrias e as mudanças no setor econômico e social, houve a consolidação do capitalismo e com isso a monopolização da produção em massa pelas indústrias. Assim, muitas crianças junto a suas famílias passaram a se deslocar do ambiente rural aos centros urbanos para o trabalho fabril. Em meio ao contexto de exploração da mão de obra infantil e de uma jornada de trabalho exaustiva, onde não se tinha tempo nem espaço para atividades lúdicas em geral, as crianças buscavam formas de brincar, utilizando bastante da imaginação como, por exemplo, nos jogos de faz de conta ou, como diria Elkonin (apud VOLPATO, 2017, p.52), “jogo protagonizado”.

Na visão de Volpato (2017, p. 50) “[...] toda conduta do ser humano, incluindo seus jogos, brinquedos e brincadeiras, é construída como resultado de processos econômicos e socioculturais.”, nesse sentido, com a nova forma de organização da sociedade ocidental monopolista com emergência de lucro e produtividade fomentada pelo capitalismo, houve uma ruptura no processo de produção manual dos brinquedos que, muitas vezes, garantiam uma conotação do vínculo da criança com seu meio.

De acordo com o aumento da produção de brinquedos em larga escala nas indústrias, estes também passaram a ser aliados na representação e manutenção de papéis sociais pautados nos costumes das classes e de outros setores dominantes da sociedade ao longo do tempo, influenciando no desenvolvimento da criança, uma vez que “Muitos dos brinquedos são fabricados para ‘ensinar’ comportamentos, gestos, atitudes e valores considerados ‘corretos’ em nossa sociedade.” (VOLPATO, 2017, p. 77). Desde esse momento já se ecoava essas novas condições do brincar, dos jogos e brincadeiras, no entanto houve outro símbolo relevante desse momento histórico: o desenvolvimento da tecnologia, que levou essas novas condições a transformações mais acentuadas na contemporaneidade, percebidas principalmente durante as últimas décadas.

Inegavelmente, a modernidade foi o período em que ocorreram mais transformações e uma intensa massificação em relação aos brinquedos, que se despontou simultaneamente com o crescimento da informação (VOLPATO, 2017). Ainda na lógica capitalista, a indústria dos brinquedos apostou na tecnologia e na influência digital para produção de novas mercadorias, como os brinquedos eletrônicos que por sua vez estabelece diferentes relações com as crianças em comparação aos brinquedos tradicionais, e, apesar dos dois contribuírem nas habilidades motoras e no conhecimento, os brinquedos eletrônicos podem apresentar valores implícitos que podem projetar comportamentos positivos e negativos dependendo do conteúdo, já que, para Volpato (2017, p. 86), “No seu brincar, a criança constrói e reconstrói simbolicamente sua realidade e recria o existente”.

Além disso, outro aspecto que cabe destaque aqui é a influência dos meios de comunicação no consumo dos brinquedos: lidamos com o fato de que as crianças das últimas gerações estão sendo bombardeadas por propagandas onde lhes são apresentados os novos e variados tipos de brinquedos do mercado, tudo isso enquanto assistem seus desenhos. Desta maneira, vemos como as crianças acabam sendo influenciadas a ansiar os produtos oferecidos pela indústria de brinquedos, sendo que essas propagandas se mostram antidemocráticas no

sentido de apresentarem uma realidade que não pode ser generalizada a todas elas, como afirma Chauí (apud VOLPATO, 2017, p. 82) quando diz que o que se é transmitido pelos meios de comunicação de massa “colocam os receptores em um universo de atualidade por eles desejada, ainda que as transmissões possam reforçar a apropriação desigual dos chamados bens culturais pelas diferentes classes sociais”.

Nessa perspectiva, após percorrer a história dos brinquedos desde a antiguidade até a contemporaneidade, é possível perceber que se na antiguidade as atividades lúdicas resumiam-se à imitação das atividades diárias dos adultos, por mais que tenham evoluído à adaptações do âmbito infantil, acabaram sendo reduzidas a uma lógica capitalista, na qual o brinquedo se tornou mera mercadoria carregada de tecnologia. Sendo assim, a utilização do brinquedo na contemporaneidade se volta às demandas consumidoras e tem sido alvo de extensas discussões, pois sua conformação artificial acaba por envolver tanto o desenvolvimento infantil como a interação em sociedade.

A influência das brincadeiras contemporâneas no desenvolvimento infantil

Diante disso, é possível analisar a influência dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças, seja ele social ou dentre as diversas esferas do desenvolvimento infantil. Sendo assim, Vygotsky dedicou partes dos seus estudos ao entendimento da relação dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil. Por esse motivo, suas críticas eram direcionadas às teorias que classificam os jogos e brincadeiras como atividade de prazer para a criança ou teorias que ignoram o fato de o brinquedo ser um objeto que supre suas necessidades (VOLPATO, 2017).

Em contrapartida, Piaget, outra importante influência nesse aspecto, se afasta das convicções de Vygotsky, por não considerar que o jogo simbólico tem preponderância no aprimoramento dos esquemas mentais. No entanto, considera que estas atividades possuem relevância para a elaboração de símbolos que, por sua vez, potencializam o ato de identificação de objetos e acontecimentos e assim, cresce o campo de ação da inteligência.

O fato colocado por Volpato (2017, p. 62) é que “pelo jogo, a criança aprende, verbaliza, comunica-se com pessoas que têm mais conhecimentos, internaliza novos comportamentos e, conseqüentemente, desenvolve-se”. Desse modo, a influência do jogo no desenvolvimento cognitivo infantil se dá pela razão de que este oportuniza a criança a alcançar esferas psíquicas

superiores pela internalização de conhecimentos possibilitados pela vivência, pelas regras do jogo, pela imaginação de sair do concreto e idealizar um objeto novo, entre outros exercícios e pelo reconhecimento de si mesma, ou seja, torna-se consciente pela internalização desses conhecimento adquiridos.

Tendo em vista que a ludicidade compõe o sujeito, o brincar infantil não é desprovido de significado e não se resume apenas a um momento de distração. Ao se deparar com o brincar, a criança se posiciona e se expressa diante do mundo. Esse posicionamento está diretamente relacionado às influências que ela recebe na cultura em que está inserida, e como se dá seus processos de aprendizagem. Em contrapartida, vemos cada vez mais a ludicidade voltada ao modelo econômico e social em que nos situamos, nesse sentido nota-se progressivamente como as brincadeiras e os jogos contemporâneos vem deixando de estabelecer uma relação legítima com o mundo.

Isto posto, a utilização de brinquedos na contemporaneidade implica premência de compreensão das possíveis consequências, pois, a tecnologia vem se ampliando de forma progressiva e dentre esses avanços estão os jogos eletrônicos. Geralmente, jogos existentes em celulares, tablets, videogames e computadores, que funcionam de forma online ou não, estão sendo acessados por crianças com muita frequência, visto que normalmente são de simples e rápido acesso, além do conteúdo de entretenimento com cores chamativas, músicas e inovações.

É notório o distanciamento das crianças às práticas ao ar livre, sendo mudados por pequenos espaços fechados, tornando seu único companheiro o próprio brinquedo eletrônico, possuindo pouco contato com outras pessoas. Dessa maneira, como diz Silva (apud LEWANDOVSKI, 2015) isso acaba incentivando a criança a se tornar uma pessoa individualista, algo que pode afetar a sua informação do imaginário infantil. Outrossim, ela desconhece a experiência de ser agente da sua própria cultura, a qual poderia externar na brincadeira, utilizando a criatividade e diversão. Silva (2012, p.26) ainda salienta que “Os brinquedos industrializados retiram da criança o prazer da descoberta, criatividade, imaginação, coletividade e ludicidade”, comprometendo assim a sua autonomia social, por levar à perda da capacidade de reflexão, e conseqüentemente, ao egocentrismo, sem opinião própria e senso crítico.

Todavia, a tecnologia é uma das mais importantes ferramentas usadas na contemporaneidade, dessa forma, é utilizada como meio nas ocupações e encargos, na saúde,

na política, no ensino escolar e no brincar infantil. Isto é afirmado por Lucinéia Silvestrine e Vanildo Pereira (2014, p. 02) em sua publicação “Brincar ontem e hoje” quando ela reitera que “a tecnologia vem, atualmente, exercendo forte influência nos processos de socialização, na aquisição de valores, de percepção e de ação sobre o mundo, incluindo a forma de brincar”. Em função disso, é necessário estar consciente desse avanço para que o uso desta ferramenta nos brinquedos infantis venha a acrescentar nos processos psíquicos e motores das crianças a fim de colaborarem com o seu desenvolvimento enquanto um ser que se relaciona com o ambiente e não pelo oposto, o priva dele.

Os autores ainda discutem no seu livro as possibilidades que se mostram no universo dos jogos virtuais pela utilização de brinquedos eletrônicos, e destaca a interatividade (apud RAMOS 2014, p. 03):

[...] é a possibilidade do usuário participar ativamente, interferindo no processo com ações, reações e intervenções, tornando-se receptor e emissor de mensagens que ganham plasticidade e permitem a transformação imediata, também relacionada às possibilidades tecnológicas digitais.

Sob esse mesmo aspecto, ao passo que as crianças avançam de idade o interesse por jogos eletrônicos que reproduzem as regras sociais dos mais velhos aumentam, dessa forma, como se houvesse uma preparação para possíveis responsabilidades. A respeito do aparato físico, Lima et al. (2010) traz em seu estudo intitulado “Desenvolvimento visomotor e uso de jogos eletrônicos em crianças do ensino fundamental” referências importantes, as quais implementam comentários. Uma de suas conclusões foi: “Além do domínio cognitivo, o domínio psicomotor também é contemplado nos jogos eletrônicos. A percepção visual e a coordenação motora são fundamentais para o jogador interagir [...]” (LIMA et al., 2010, p. 206).

Em suma, o uso de jogos eletrônicos pode interferir no desenvolvimento da criança positivamente ou não, pertencendo ao controle do seu uso e a forma como o mesmo é utilizado, uma maneira de mediar as consequências provenientes deles.

A interação social entre o cuidador e a criança

Somente no século XX notou-se a infância como algo atrativo e relevante a ser estudado, com isso foi criada uma idealização de uma infância universal, a partir dos moldes da sociedade que, ao longo do tempo, se apresentava. Porém, tal corrente se mostrou incoerente com o real na

medida em que cada criança apresenta sua individualidade, suas especificidades e principalmente sua autonomia na elaboração da sua realidade, nas construções das formas de se expressar no mundo e na produção de suas próprias relações sociais (DEBORTOLI, 1999). Dessa maneira, o brincar e o gesto lúdico no geral, verificam um peso significativo no desenvolvimento de todo esse processo produção do sujeito no mundo e na incorporação do espaço cultural e social (DEBORTOLI, 1999).

Na década passada assim como presentemente existe uma relação direta entre brinquedos e os papéis sociais que eles representam, acompanhados de questões familiares. Pais e mães comumente influenciam as meninas a brincarem de bonecas, casinha e de cozinhar, já com os meninos, os brinquedos são dados para as brincadeiras de carrinho e jogar bola, apesar de alguns avanços e de desconstrução de padrões ao longo dos anos, ainda é comum encontrarmos essas divisões nos dias atuais. Entretanto, há algo em comum na cultura lúdica das crianças de diferentes sexos (além de outras brincadeiras que já conhecíamos, como pega-pega, esconde-esconde etc), os chamados jogos eletrônicos. Apesar desse interesse em comum, os jogos eletrônicos de certa forma não une essas crianças, a exemplo de brincadeiras como pega-pega possibilita. Esses jogos são marcados por serem mais individuais.

Além de um isolamento para com as outras crianças, existe ainda um distanciamento dos próprios pais nessa relação do brincar. Enquanto a um tempo atrás, as crianças procuravam seus pais na busca de uma companhia durante esse processo, seja brincar de boneca, gude, quebra-cabeça, atualmente pode-se perceber que esses jogos eletrônicos não implicam na presença dos adultos. Na verdade, em muitos casos, eles servem como distração para as crianças quando os pais estão ocupados, fazendo compras ou indo encontrar-se com amigos e não podem oferecer-lhes sua atenção. Tais jogos, ocupam o lugar de atenção que os pais não podem oferecer.

É possível realizar uma análise sociológica desse acontecimento: quanto mais a industrialização e a tecnologia avançam, menos a família passa a ter controle sobre esses brinquedos infantis. Como, por exemplo, quantos pais sabem qual o jogo virtual predileto de seu filho? Quantos deles apenas entregam o smartphone com diversas possibilidades para a criança escolher e se “aquietar”? É comum presenciarmos essas atitudes até mesmo nas praças de alimentação de shoppings centers. Mesmo com diversas possibilidades, e em um ambiente fora de casa, os pais, quando precisam que a criança pare de pedir atenção ou que fique sentada por mais tempo na mesa e se comporte, logo entregam o celular para esta escolher um novo jogo.

Permite-se observar, nesse aspecto, uma dualidade dos pais frente à tecnologia. Os mesmos pais que se queixam de filhos que passam o dia inteiro jogando, na tela do computador ou da televisão, são os mesmos que oferecem qualquer jogo virtual no celular, quando não querem que o filho o interrompa em qualquer atividade ou precisam que este fique quieto. O reforçamento desses tipos de atitude, além de possivelmente influenciar a criança a sempre buscar esse caminho pode confundi-la a respeito de até que ponto isso pode ser frequente, será que existe um limite?

Contudo, proibir e determinar o fim dos jogos para essas crianças não é a melhor alternativa, nem a mais inteligente. Durkin e Barber (apud LIMA et al., p. 206) refletem sobre as vantagens proporcionadas pelos jogos eletrônicos “[...] habilidades mecânicas, maior capacidade de liderança, inteligência mais elevada, melhor autoconceito, maior habilidade para computador, níveis mais altos de proximidade familiar e de amizades menos arriscadas do que os que não utilizam os jogos.” Todavia, destacam os perigos recorrentes se esses mecanismos virtuais forem utilizados de maneira exacerbada, e se a criança não se dispõe a outros tipos de brincadeiras mais ativas, provocando alterações nas taxas metabólicas e impedindo uma ampliação da imaginação e criatividade durante seu processo de desenvolvimento.

Logo, o mais ideal é reconhecer a importância desses jogos para as crianças, mas antes de tudo, estabelecer seus limites, tanto em quantidade de horas, tanto quando esses brinquedos devem se fazer presentes. Cabe aos pais identificar esses limites e buscar novas interações com seus filhos em outras atividades lúdicas.

Observação livre

Observou-se um garoto de aparentemente 5 anos no Shopping Conquista Sul no dia 15 de novembro de 2019 das 19:25 às 19:35, assim, foi permitida uma possível investigação da influência dos jogos eletrônicos em seu desenvolvimento. O brinquedo eletrônico utilizado pode ser classificado como estruturado, uma vez que possui objetivos, normas, instrumentos e definições já de antemão. Trata-se de um óculo que permite visualizar uma simulação da realidade, também chamado de óculos de realidade virtual. A finalidade de tal brinquedo é que o jogador atire em um alvo, sendo este seus adversários.

A respeito das características do desenvolvimento físico, não foi possível observar quanto às habilidades motoras amplas, em razão da limitação imposta pelo próprio brinquedo. Dessa

forma, atividades como andar, correr, pular e saltar são tidas como impossibilitadas pela grande parte dos jogos eletrônicos. Quanto às habilidades motoras finas apresentavam-se bem desenvolvidas, visto que é necessário certo manejo envolvendo as mãos e os dedos para manusear o utensílio responsável por representar a arma na realidade virtual.

Acrescenta-se a percepção de espaço aparentemente muito bem ampliada, pois, por mais que estivesse com os olhos encobertos pelo aparelho de realidade virtual, foi perceptível nos seus movimentos uma boa noção de espaço real, bem como sua concentração. Uma outra limitação percebida tem relação com a linguagem, algo impossível de ser observado devido a inutilização desta durante a brincadeira. E, quanto à interação, percebeu-se que os pais ficavam apenas do lado de fora observando a criança através do painel, sem comunicação, apenas com o olhar.

Nesse sentido, por mais que tenha sido possível observar uma boa coordenação motora, noção de espaço, habilidades motoras finas, confirmou-se a ideia de uma brincadeira individual, de pouquíssima interação social, e ainda muito limitada em relação ao uso do corpo e da linguagem.

Já no Shopping Boulevard observou-se 3 meninas. A primeira, de 9 anos, usava o celular e, por mais que a mãe estivesse ao lado, não havia interação entre as mesmas. Em contrapartida, as outras duas de aparentemente 5 e 7 anos brincavam entre si sem a utilização de aparelhos eletrônicos, apenas com o corpo, e havia uma maior interação com os pais presentes.

Permite-se, portanto, pensar no fato de que os jogos nestes aparelhos, de fato, isolam a criança dos pais dependendo do contexto, tanto do jogo como do lugar. A menina de 9 anos poderia interagir com a mãe de diversas formas, visto que estavam em um espaço de alimentação, e antes disso, um espaço de lazer: o Shopping. Entretanto, a tecnologia eletrônica está tão massificada, que passou a ser mais interessante se envolver isoladamente com o aparelho, do que o envolvimento com a mãe, naquele momento.

Conclusão

Infere-se, portanto, uma maior necessidade de pesquisas relacionadas à utilização de brinquedos eletrônicos no desenvolvimento da criança, devido a escassez de materiais de estudo para compreender os impactos nas diferentes esferas do desenvolver infantil, posto que há um

progressivo aumento da massificação tecnológica influente nas relações sociais afetando direta ou indiretamente o repertório lúdico, em particular, na primeira infância.

Além disso, baseado nos artigos e publicações revisadas, percebe-se aspectos de influência tanto positivas como negativas. Nesse sentido, não se trata somente da intenção mercadológica midiática, mas também da interferência, como por exemplo, no aprimoramento das habilidades físicas sequenciando a uma saúde débil, outrossim a limitação da criatividade. Somado a isso, o individualismo que é imposto pelos jogos eletrônicos pode possivelmente levar a uma personalidade egocêntrica, assim como as brincadeiras voltadas para esse contexto individual, longe dos espaços públicos que possibilitem, de fato, uma interação. Tal contexto lúdico contemporâneo, acaba se tornando limitante uma vez que há menos trocas com outras crianças, menos experiências para com o mundo e com a cultura que permita agregar recursos a sua estruturação como sujeito, transformando-se e dando significado a partir das demandas que em outras condições seriam melhor efetivadas.. Entretanto, não se deve descartar as possibilidades proporcionadas por estes jogos positivamente, sendo estas o desenvolvimento de habilidades motoras finas e a percepção de espaço ampliada, além de possibilitar às crianças a alcançar esferas psíquicas superiores, sendo possível através da imaginação e idealização de novos objetos.

Para mais, a análise dos jogos eletrônicos permitiu uma maior compreensão do espaço lúdico da criança na contemporaneidade, visto que há uma transfiguração em todos os contextos e comportamentos sociais com a praticidade que a tecnologia apresentou. Dessa forma, enquanto graduandos em Psicologia, faz-se necessário entender e ser consciente desse processo para lidar com o universo infantil.

Em síntese, foi exposto a necessidade de definir de fato as influências destes jogos nas esferas psíquicas superior e corpóreo infantil, mas considerando preferencialmente os dados que evidenciam a interferência nociva. Esta necessidade persiste pela dificuldade em estudar, observar e elaborar possíveis hipóteses a fim de experienciá-las na prática. Dessa forma, a Psicologia enquanto ciência, ocupa-se de estudar o ser humano, seu comportamento, suas relações sociais, sua energia psíquica e as influências que o envolvem, por essa razão, deve corroborar neste processo de compreensão das brincadeiras contemporâneas.

Referências

LIMA, T. H; CUNHA, N. B; SANTOS, A. A. A; MOGNON, J. F. Desenvolvimento visomotor e uso de jogos eletrônicos em crianças do ensino fundamental. **Estudos Interdisciplinares em Psicologia**. Londrina, v. 1, n. 2, p. 202-215, dez. 2010. Disponível em: file:///D:/Users/USUARIO/Downloads/8663-31160-1-PB%20(5).pdf. Acesso em 17/11/2019.

LIRA, A. C. M. Brinquedo: história, cultura, indústria e educação. **Atos de pesquisa em educação**. FURB, v.4, nº3, p.507-525, 2009.

SILVESTRINE, L.; PEREIRA, V. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. **Jogos e brincadeiras: Brincar ontem e hoje**. GOVERNO DO ESTADO, v.01. p. 01-19, 2014.

VOLPATO, G. **Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar**. UNESCO; São Paulo: Annablume, 2017.

SOBRE O(A/S) AUTOR(A/S)

Angélica de Souza Teixeira 1

Graduanda em Psicologia, Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB) – Brasil; Núcleo de Pesquisa e Estudos de Psicologia da UESB (CNPq) – linha 2. E-mail: geeh_teixeira@hotmail.com

Andrena Silva Reis 2

Graduanda em Psicologia, Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB) – Brasil; E-mail: andrena_reis@hotmail.com

Camila Macedo Silva 3

Graduanda em Psicologia, Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB) – Brasil; Núcleo de Pesquisa e Estudos de Psicologia da UESB (CNPq) – linha 2. E-mail: macedocamila591@gmail.com

Mécia Pires da Silva 4

Graduanda em Psicologia, Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB) – Brasil; E-mail: mecia.pires@hotmail.com