



Cultura Digital: A Relação entre Tecnologias e o Brincar na Infância

Arcelita Koscheck¹

Resumo: As tecnologias digitais e suas possibilidades de acesso estão presentes cada vez mais cedo na vida do sujeito, desde seus primeiros dias de vida, interferindo no desenvolvimento do ser humano desde a infância. Nesta perspectiva, o estudo em questão apresenta uma breve reflexão sobre o brincar na cultura digital no contexto infantil frente as tecnologias digitais. Objetivando discutir a relevância do brincar na infância e a relação das tecnologias digitais em meio ao ensino e a aprendizagem. Para o alcance do objetivo traçado, pretende-se apresentar um panorama conceitual sobre o brincar e possíveis adversidades na cultura digital, com metodologia, desenvolvido a partir da pesquisa bibliográfica e documental, na perspectiva de Marques; Peccin (2005), Souza; Silva; Carvalho (2010) e Lakatos; Marconi (2010). Neste sentido, o texto discorre sobre concepções e análises acerca do brincar, enfatizando a mobilização dos saberes, a construção de aprendizagens e a socialização para a cultura digital, de modo a contribuir com a formação integral da criança como um todo. Verifica-se que o brincar no século XXI passa por inúmeras mudanças, atingindo espaços, tempos e rotinas, diversificando ambientes para o movimento do brincar e das brincadeiras, ou seja, o brincar sofre influências pelas tecnologias, e, desse modo, torna-se relevante discutir e refletir se tais transformações decorrentes da evolução tecnológica são oportunas para o contexto da infância.

Palavras-Chave: Tecnologias Digitais; Infância; Brincar.

Digital Culture: The Relationship between Technologies and Play in Childhood

Abstract: Digital technologies and their access possibilities are increasingly present in the subject's life, from the first days of life, interfering in the development of human beings from childhood. In this perspective, the study in question presents a brief reflection on playing in digital culture in the children's context against digital technologies. Aiming to discuss the relevance of playing in childhood and the relationship of digital technologies in teaching and learning. To achieve the objective outlined, it is intended to present a conceptual overview of playing and possible adversities in digital culture,

¹ Mestranda - Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões – Frederico Westphalen - RS/PPGEDU – Brasil. E-mail: arcelita.ak@gmail.com / <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0000-0002-4829-236X>.

with methodology, developed from bibliographic and documental research, from the perspective of Marques; Peccin (2005), Souza; Silva; Carvalho (2010) and Lakatos; Marconi (2010). In this sense, the text discusses conceptions and analyzes about playing, emphasizing the mobilization of knowledge, the construction of learning and socialization for digital culture, to contribute to the integral formation of the child as a whole. It appears that playing in the 21st century undergoes countless changes, reaching spaces, times and routines, diversifying environments for the movement of play and games, that is, playing is influenced by technologies, and, thus, it becomes relevant to discuss and reflect on whether such transformations resulting from technological evolution are opportune for the childhood context.

Keywords: Digital Technologies; Childhood; Play.

Introdução

As crianças logo que chegam ao mundo estão expostas as mais variadas formas de comunicação, principalmente no que se refere às tecnologias digitais. A sociedade atual, é marcada pelos inúmeros e expressivos meios de comunicação, os quais constituem uma parcela significativa da formação cultural infantil. Os mesmos contemplam de forma rápida e de fácil acesso às tecnologias digitais e suas ferramentas, favorecendo a socialização por mais distante que nos encontramos.

Objetiva-se com este trabalho, discutir a relevância do brincar na infância, e a relação das tecnologias digitais em meio ao ensino e a aprendizagem. Com metodologia de caráter bibliográfica e documental, na perspectiva de Marques; Peccin (2005), Souza; Silva; Carvalho (2010) e Lakatos; Marconi (2010).

O presente tema emerge da necessidade de (re)construir conhecimentos sobre a importância do uso consciente das tecnologias digitais na infância, e sua relação com o brincar, já que a vivência na sociedade atual da maioria das crianças está exposta e inserida no contexto da evolução tecnológica. Assim, este estudo visa demonstrar resultados a partir de uma pesquisa neste contexto, a fim de ampliar as aprendizagens sobre as possibilidades de condução e mediação, bem como os benefícios que a inclusão digital propicia à infância, ou seja, não deixando de lado o brincar.

Com o crescimento da globalização a criança deixa de ser vista como um ser em miniatura, sendo reconhecida como um ser que faz parte da família, com direitos e deveres conforme Constituição Federal (1988). Para Lopes (2006):

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (Lopes, 2006, p. 118).

Nas entrelinhas do autor, pode-se afirmar que o ato de brincar é considerado um meio para a convivência social, a experimentação de regras e limites, sentimentos e possibilidades de resolução de conflitos. Na atualidade, o brincar está atrelado a outros sentidos, os momentos físicos são mais restritos, dando espaço as interações da cultura digital, por meio das ferramentas digitais, em que os pequenos passam a brincar sozinhos e afastados, interagindo por meio dos meios digitais.

O brincar assume papel significativo logo nos primeiros dias de vida do ser humano, as mesmas aprendem por meio do lúdico e da observação do meio em que se encontra. Reconhecendo que este estudo é significativo para o contexto infantil, pois o brincar está diretamente relacionado a ludicidade, através de momentos de faz de conta, curiosidade e exploração de diversos espaços, oportunizando assim o desenvolvimento da criança de forma dinâmica e plural. Desta forma, se faz necessário um repensar sobre a ação das tecnologias na infância, em torno das possibilidades e limites, bem como as mudanças de relações e interações entre os seres humanos, o que resulta no desenvolvimento da criança.

Metodologia

O estudo realizado consistiu em uma revisão bibliográfica e documental de caráter exploratório. A pesquisa bibliográfica é desdobrada a partir do estudo de materiais já finalizados, constituindo-se por livros, artigos científicos, dissertações e monografias (MARQUES; PECCIN, 2005). Desta forma, compõem-se de uma pesquisa com coleta de dados a partir do levantamento de materiais apresentados pela literatura da área (SOUZA; SILVA; CARVALHO, 2010). De caráter exploratório, pois oportunizará outros estudos acerca do determinado problema, assim, deixando mais explícito e levantando hipóteses. Para isto, realizou-se uma pesquisa no banco de dados dos conhecimentos e informações mais pertinentes ao objetivo, para atingir os objetivos do estudo. Concebendo uma finalidade em desenvolver inventariação ou definir problemas, estabelecendo critérios de investigação,

aproximando o pesquisador para com o seu objeto de estudo, fato marcante ou histórico, a fim de responder questões norteadoras e esclarecer dúvidas. (LAKATOS; MARCONI, 2010).

Resultados e Discussão

A concepção acerca da infância, vem sofrendo alterações até chegar ao que se representa atualmente. E nesse percurso, a criança é reconhecida como indivíduo de direitos e de deveres, saindo do anonimato, ou seja, a infância no passado era considerada um período da vida do ser humano sem relevância para a sociedade, sendo identificada como um adulto em miniatura.

O brincar manifesta-se posteriormente à consciência e ao entendimento do termo infância, apresentando-se como uma forma lúdica de representar vivências da sociedade em sua organização, a partir de atividades recreativas que utilizam a dinamicidade e a imaginação para apoderar-se dos papéis sociais existentes. Neste sentido, o ato de brincar é uma representação que emerge das observações das crianças, levando-os a desenvolver papéis fundamentais de como viver em sociedade, por meio de limites e possibilidades desencadeiam as mais diversas competências, propiciando o desenvolvimento integral do sujeito por meio do brincar. Brincar é muito valoroso para o desenvolvimento do ser. Kaercher (2001) desta que:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (Kaercher, 2001, p.116)

A interação social da criança na atualidade não se efetiva somente por momentos de interação e de contato físico, mas alastra-se para ambientes digitais, nos quais as crianças pequenas são convidadas a brincar sozinhas, ou com outras crianças de forma on-line através da internet. Neste viés, o ambiente da criança de interação social a partir do brincar, vem a ser alvo de inúmeros questionamentos e investigações, acarretando discussões, reflexões e incertezas, os quais serão abordados neste estudo.

Em concordância com a Base Nacional Comum Curricular - BNCC - (BRASIL, 2018), o brincar para a criança é permite explorar diversos espaços, se expressar, conhecer a

si e ao outro resolvendo conflitos. É considerado como um dos eixos norteadores do processo de formação na educação infantil, pois as mesmas proporcionam experiências muito ricas, que viabilizam o progresso do ensino e das aprendizagens, por meio da interação e socialização na infância.

Devido ao tardio reconhecimento da criança e suas representações na sociedade, o brincar foi reconhecido de forma gradativa, assim introduzindo-se no universo lúdico da infância. Portanto o brincar é considerado essencial para as crianças e para o seu desenvolvimento, pois é através do momento lúdico que elas aprendem a conviver em sociedade e com a diversidade, em meio às adversidades e possibilidades existentes nas brincadeiras. Brougère (1998, p.115) afirma que:

“[...]quem brinca se serve de elementos culturais heterogêneos para construir sua própria cultura lúdica com significações individualizadas”, adentrando ao meio dos significados e dos sentidos, singulares ou plurais.

Nesta perspectiva, as instituições de ensino para a educação infantil, possuem um papel importante para o desenvolvimento das atividades educativas, assegurando que o ato de brincar e a brincadeira sejam mobilizados de maneira a contemplar a formação da criança constituinte como um sujeito histórico, munido de direitos e de deveres. Para tal confirmação, Rocha e Lobato (2019, p. 26) destacam que:

O brincar configura -se como uma excelente estratégia de intervenção pedagógica que proporciona estimular, desenvolver e o aprender das crianças. Por meio da brincadeira, do brinquedo, dos materiais o bebê e a criança pequena desenvolvem -se integralmente. Todavia, o brincar precisa ser estimulado em situações educativas propiciando assim a aprendizagem significativa.

Neste viés, as instituições de ensino devem organizar-se de modo a oferecer no que se refere a disponibilidade de brinquedos, ferramentas tecnológicas apropriadas para cada faixa etária conforme estabelecem as bases legais. A Base Nacional Comum Curricular – BNCC – (2018) estabelece para a primeira etapa da educação básica, em que as crianças:

“[...]podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização” (BRASIL, 2018, p. 36).

Diante disso, observa-se a importância do desenvolvimento das práticas lúdicas no cotidiano escolar, como forma de avigorar a formação das crianças, possibilitando a elas

experiências novas a partir da interação com seus colegas, professores e demais funcionários da instituição escolar.

É necessário garantir a intervenção pedagógica com equidade entre os alunos e com o contexto em que se encontram, Ghilardi (1998) corrobora que não é interessante que os professores conduzam padrões pré-estabelecidos ou rotinas ultrapassadas em sua docência, mas sim um preparo antecipado, estabelecendo conexões com os meios digitais, a fim de inserir as mídias na sua práxis educacional.

Com o avanço expressivo das tecnologias e o fácil acesso às ferramentas disponibilizadas em nosso meio, observamos a destreza e a habilidade das crianças diante da tecnologia, é surpreendente a facilidade com que as crianças demonstram em manusear e aprender sem que alguém lhes ensine ou indique os caminhos a seguir. Staa (2011, p.44) salienta que “[...]essas crianças manuseiam telefones celulares antes de saber falar, operam computadores, mouses e telas de toque sem que ninguém lhes ensine a fazer isso”. Surgem muitos questionamentos em relação à cultura digital na infância frente ao brincar, indicando desafios ao conduzir o desenvolvimento infantil na presença dos mais diferentes recursos de mídias e tecnologias disponíveis na atualidade.

Sendo assim, as tecnologias digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano escolar, trazendo contribuições significativas para o campo educacional, propiciando novas formas de construir o conhecimento, colaborando para a compreensão de que em diferentes espaços e tempos possibilitam a descoberta de novas aprendizagens e conhecimento. Porém, todo este aparato reflete no espaço educacional, desafiando os profissionais da educação a buscar novas alternativas de mediar o processo de ensino e aprendizagens incluindo as tecnologias digitais.

A tecnologia digital, nesta perspectiva, se caracteriza como um elemento cultural, sendo imprescindível o contato com a criança, pois a mesma já vem usando os seus meios tecnológicos digitais muito antes de ingressar na escola. Para tanto, seu acesso precisa ser garantido por órgãos governamentais, a fim de proporcionar o acesso para todos. Lira e Nascimento (2015, p.40) destacam uma certa negligência neste contexto, pois:

Quando falamos, por exemplo, da tecnologia, temos uma tendência de generalizar que todos têm acesso, que as crianças já podem ser consideradas nativas na era digital, com tudo em muitos grupos e contextos a realidade é bastante diversa disso, com formas de vida adulta e infantil sem tecnologia.

Assim, percebe-se que o acesso para com a tecnologia em relação à criança acontece de maneira desigual, dependendo do contexto e do grupo social a qual está inserido. Diante disso, a dinâmica social, o modo no qual criança vivencia essas relações sociais, é reflexo no seu brincar e nas suas brincadeiras. Essa interatividade no meio digital vem a contribuir de forma significativa para a criança, pois a mesma desenvolve inúmeras facilidades em comunicação, atenção e concentração, porém, não acessível para todos da mesma forma. As ferramentas digitais possibilitam o brincar, bem como as demais atividades pedagógicas, trazendo autonomia às crianças.

As relações sociais já vêm apresentando mudanças diretas, principalmente nas crianças e em seus meios culturais, ou seja:

[...] a criança vive e promove mudanças no seu meio. Atualmente, é a tecnologia digital que medeia cada vez mais as nossas relações sociais. É ela que organiza o cotidiano. Ora, se é assim para todos, não pode ser diferente para as crianças. A cibercultura infantil deve, portanto, ser entendida para além dos aparelhos e dos usos, pois ela é, principalmente, o conjunto variado de saberes e atitudes, de conteúdos produzidos por e para os infantes (COUTO, 2013, p.901-902).

Diante do exposto por Couto (2013), a sociedade contemporânea ao acolher as tecnologias digitais, conseqüentemente, adquire hábitos, apropriando-se das mesmas, tomando como natural a sua relação com as mídias digitais, necessitando estar conectada a todo momento.

O cenário educacional requer mudanças, cujo papel do professor para Lévy (1999, p. 158) “é necessário uma pedagogia que oriente o aprender coletivo e personalizado ao mesmo tempo em rede”. Em consonância com o autor, é necessário inovar e buscar novas e diferentes metodologias de ensino, levando para a sala de aula, movimentos que despertem de fato a curiosidade das crianças para construir conhecimentos de forma coletiva ou individualizada, a partir das ferramentas digitais. Acompanhar as evoluções tecnológicas e digitais exige saberes específicos da área, para assim usufruir dos benefícios destes recursos para a construção do saber.

Durante o processo de manuseio das ferramentas digitais, o professor tem papel fundamental de orientar, coordenar e conduzir da melhor forma a construção de conhecimentos das crianças no espaço educacional. A cultura digital veio para ficar, tanto para o professor quanto para o educador, os quais precisam estar preparados e apropriar-se destas tecnologias digitais, oportunizando o acesso pelos alunos de forma consciente e responsável.

Os avanços tecnológicos influenciam diretamente a educação infantil, expondo as

crianças a diversas situações, algumas significativas e outras não. Deste modo, é necessário desenvolver desde cedo uma cultura digital voltada à análise crítica. O universo digital é gigantesco as crianças são o principal público, seja pela atração ou pelo consumismo, na qual algumas conseguem com mais facilidade o acesso/ ou na qual a maioria consegue acesso com mais facilidade.

Diante desta explanação, observa-se que não podemos lutar contra o uso das tecnologias, porém temos que garantir que o acesso a este na infância seja cuidadoso, estabelecendo limites, regras e horários para acesso. Torna-se imprescindível que este processo tenha início desde cedo. O brincar precisa estar presente na vida das crianças, porém o uso das mídias digitais deve ser controlado. As tecnologias são ferramentas essenciais e muito importantes para o convívio numa sociedade globalizada e digital. Assim, todos os recursos tecnológicos na contemporaneidade são relevantes para a construção dos saberes e a descoberta de novas aprendizagens no período da infância.

Considerações Finais

A infância é um espaço rico em possibilidades e alternativas, as quais são fundamentais para o desenvolvimento integral do ser humano. A criança se constitui sujeito por meio das relações sociais, éticas e morais esta encontra-se inserida, denominada como sociedade, ou seja, a qual todos nós fazemos parte. É nesta fase também que a criança é influenciada e orientada para os diversos contextos que emergem, dentre eles o acesso às tecnologias digitais, sendo estimulada a aprendizagem, ao conhecimento e a busca pelo novo. Através do brincar, as crianças estabelecem contato e interação com o seu meio.

As tecnologias digitais e suas ferramentas podem trazer contribuições no processo de ensino e aprendizagem, como também podem influenciar de forma não significativa. Dada a importância da intervenção da família e do espaço educacional na condução destes meios.

Além de refletir sobre a relevância da brincadeira e da dimensão lúdica e dinâmica do brincar durante a infância, é necessário um olhar atento e minucioso para a sua relação a partir da cultura digital. Por vez, as mídias precipuamente vêm assumindo um papel cada vez maior nessa construção, pois está presente nas relações sociais, na qual a criança interage na família, na escola e em suas brincadeiras. Contudo, o brincar e suas especificidades são caracterizadas pela apropriação e ressignificação do ser e estar na sociedade, construindo valores e princípios necessários ao seu desenvolvimento.

É valoroso e notável ponderar acerca das tecnologias digitais e suas implicações na infância, pois as mesmas repercutem em torno das práticas educativas no espaço educacional, ou seja, é preciso rever o currículo e as metodologias utilizadas, a fim de contribuir na mobilização dos saberes e da construção de uma infância brilhante, por meio da dinamicidade e do lúdico na mobilização e mediação dos conhecimentos. São fundamentais novas práticas pedagógicas, metodologias atualizadas para que a aprendizagem aconteça de fato como construção, pois a partir do momento que os professores têm conhecimento sobre como utilizar os recursos de tecnologia digitais, são eles que vão organizar e articular formas de acesso de acordo com o nível e faixa etária das crianças, para dessa forma facultar uma vivência diversificada daquela que já tem pela sua família e/ou da escola.

Neste aspecto o papel do professor é de muita responsabilidade, pois o modo como utilizar as mídias e tecnologias é que fará a diferença, as inovações serão determinantes para a transformação nos modos de se comunicar, de trabalhar e de aprender. O uso inadequado e descontrolado das tecnologias digitais e mídias atrapalha o desenvolvimento da criança, neste contexto é pertinente dizer que tudo em excesso é desfavorável, daí a importância de proporcionar o acesso aos diferentes recursos tecnológicos digitais, às atividades, brincadeiras por meio da constância e com proporcionalidade adequada, contribuindo neste aspecto para um desenvolvimento infantil saudável.

Referências

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Resolução CNE/CEB 5/2009. Diário Oficial da União, Brasília, 18 de dezembro de 2009, Seção 1, p.18. Disponível:

http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=2298-rceb005-09&category_slug=dezembro-2009-pdf&Itemid=30192 . Acesso em: 14 ago. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF, 2018. Disponível em:

http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192 . Acesso em 07 ago. 2021.

COUTO, E. **A infância e o brincar na cultura digital**. Perspectiva, Florianópolis, v. 31, n. 3, set./dez. 2013, p. 897-916. Disponível:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2013v31n3p897> . Acesso em: 17 ago. 2021.

KAERCHER, Gládis; CRAIDY Carmem. **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed Editora: 2001.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica.** 7. Ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: editora. 34, 264p. 1999.

LIRA, A; NASCIMENTO, E. **Infância e Cultura.** Editora CRV, Curitiba, PR: CRV, 2015.

LOPES, V. G. **Linguagem do Corpo e Movimento.** Curitiba, PR: FAEL, 2006.

MACHADO, Liliane Campos. **Formação de professores: currículo, saberes e práticas pedagógicas** – Curitiba: CRV, 2019. 498p.

MARQUES, Amélia Pasqual, PECCIN, Maria Stella. (2005). Pesquisa em fisioterapia: a prática baseada em evidências e modelos de estudos. **Fisioterapia E Pesquisa**, 11(1), 43-48.

ROCHA, Damião; LOBATO, Tânia. **Currículo da Educação Infantil: o brincar e o brinquedo constitutivos da infância como atividade e expressão essenciais do bebê e de criança pequena.** In: ROCHA, Damião; VEIGA, Ilma Passos; SANTANA, Jocyléia; MACHADO, Liliane Campos (Orgs). **Formação de professores: currículo, saberes e práticas pedagógicas** – Curitiba: CRV, 2019. 498p.

SOUZA, M. T.; SILVA, M. D.; CARVALHO, R. Revisão integrativa: o que é e como fazer. **Einstein**. v. 8, n. 1 (Pt 1) , 2010, p. 102-06.

STAA, Betina Von. **Aproveitando a tecnologia para promover o desenvolvimento das crianças.** Pátio, educação infantil ano IX N° 28 jul/set. 2011.



Como citar este artigo (Formato ABNT):

KOSCHECK, Arcelita. Cultura Digital: A Relação entre Tecnologias e o Brincar na Infância. **Id on Line Rev. Psic.**, Outubro/2021, vol.15, n.57, p. 589-598, ISSN: 1981-1179.

Recebido: 17/10/2021;

Aceito: 26/10/2021;

Publicado em: 31/10/2021.