



## A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO E A INTERVENÇÃO TECNOLÓGICA

**Laura Thamires Rodrigues de Lima\***; **Maria Cíntia Gomes\***; **George Pimentel Fernandes\*\***

\*Acadêmicas do curso de Licenciatura em Pedagogia da URCA

\*\*Pedagogo. Doutor em Educação. Docente da URCA. Orientador.

*Universidade Regional do Cariri, Campus-Pimenta. E-mail: [urca@urca.br](mailto:urca@urca.br)*

### RESUMO

Analisa-se nesse estudo, a importância do ato de brincar no desenvolvimento infantil e a intervenção prematura da tecnologia na infância. Foi utilizado como método o estudo de caso, a entrevista não-estruturada e a pesquisa bibliográfica. Tendo em vista a sociedade vigente e sua modernidade, esse tema é de grande importância de estudo em todas as áreas, para uma melhor compreensão das crianças que já nascem mergulhadas em um mundo tecnológico, ressaltando pontos negativos e as consequências do não brincar, sendo um tema amplo, deve-se ainda ter muitos escritos relacionados. Este estudo mostra a importância do lúdico no desenvolvimento da imaginação e criatividade da criança, alguns pontos sobre a intervenção da tecnologia no ato de brincar, ressaltando pontos negativos desse uso acelerado no mundo infantil e a sua importância no desenvolvimento da criança, seja ele de na aquisição da fala, no desenvolvimento cognitivo e motor, entre outros.

**Palavras-chave:** Infância. Brincadeira. Tecnologia.

### INTRODUÇÃO

Na “sociedade tecnológica” as relações estão mais virtuais e as crianças estão inseridas no mundo tecnológico. É importante ressaltar que os jogos tecnologicamente têm suas vantagens. O jogo possibilita na criança o desenvolvimento da linguagem e habilidades na solução de problemas (MEIRE, 2003). Este, também, possibilita que a criança deficiente mental aprenda no seu próprio ritmo. Com a conquista de alguma meta, a auto estima aumenta e a ansiedade diminui (IDE, 2008).

Neste estudo ressaltam-se alguns pontos sobre a importância de brincar e como a relação criança-aparelho tecnológico se faz presente cada vez mais. Observaram-se duas crianças que se confrontaram com brinquedos, lápis colorido e um celular que dispunha de jogos. A exposição a estes objetos teve como objetivo verificar a preferência de cada criança.

### DESENVOLVIMENTO

Nas últimas décadas, a sociedade avançou tecnologicamente em todos os aspectos. Com essa mudança, o ser humano desde seu nascimento passa por alterações. Consequentemente, até as brincadeiras infantis estão em contínuas modificações. Nas gerações mais antigas, estas estavam voltadas para o natural, ou seja, o pique-esconde, a amarelinha, pular-corda, jogar bola, etc. De

Trabalho oriundo de oficina realizada como formação complementar pelo Departamento de Educação da Universidade Regional do Cariri-URCA.



acordo com Machado & Nunes (2011), “No tempo de nossos pais ou avós, a vida das crianças era nas calçadas, nas praças, nos muitos terreno da cidade, nos sítios e nas fazendas do interior. As brincadeiras eram simples, porém, muito divertidas.”

As brincadeiras estão se restringindo cada vez mais, sendo substituídas por equipamentos tecnológicos, onde a criança passa muito tempo sozinha. As crianças não brincam em casa, por outro lado, não brincam nas ruas devido à violência dos bairros (MACHADO E NUNES, 2011).

Assim sendo, as crianças se sentem atraídas pelos jogos eletrônicos com suas cores, músicas e funções. Os computadores estão sempre ganhando a disputa, pois, possuem todo um aparato atrativo para as crianças, como botões, jogos, cores, recursos multimídia, mesmo que a criança tenha estímulos da família os computadores, celulares e videogames ganham (MACHADO, 2007).

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

A brincadeira intervém no desenvolvimento infantil. Conseqüentemente, em todos os aspectos, seja ele cognitivo, motor, psicológico, físico, na construção de relações sociais, na aquisição de regras, etc.

Foi feito um estudo de caso com duas crianças de faixa etária entre 5(cinco) e 7(sete) anos. Na primeira criança, estava a sua disposição caneta colorida, papel e um celular Smartphone. Os estímulos externos para o manuseio dos papéis eram constantes. Falas como: “vamos desenhar o sol?”, “vamos pintar essa floresta?”, entretanto, a escolha foi o manuseio do celular para os jogos online. No segundo caso, a criança possuía vários brinquedos, que executavam diferentes funções, mas a preferência sempre estava voltada para o uso dos celulares e computadores. As crianças demonstravam curiosidade em manusear e descobrir as funções que os celulares executavam, estava visível nos olhares o interesse tecnológico em relação aos objetos dispostos. Com essas observações, conclui-se que mesmo com estímulos, brinquedos que executam várias funções, com tintas, papéis etc., as crianças estão usando o seu tempo livre em uso tecnológico.

Realizou-se uma entrevista não estruturada, praticamente uma roda de conversa que tratava das brincadeiras presentes na infância de cada uma. Todas as participantes vêm como essencial o ato de brincar, de acordo com as mesmas, esse processo infantil interviu no desenvolvimento de relações sociais positivas e propiciou ao corpo o completo bem-estar.



As crianças das últimas gerações estão se tornando “mini adultos”, ainda na puberdade. O contato prematuro com a tecnologia – somado a outros fatores – como passar muito tempo sozinha, com os seus celulares em diversões solitárias. O convívio social se restringe e as tornam crianças irritadas, ansiosas, nervosas, egocêntricas, etc.

A família que é a principal responsável pela transmissão dos princípios básicos da educação, como a moral e a ética, que também estão ligadas a instituição escolar, está se tornando cada vez mais ausente e o contato familiar se restringindo juntamente com o acompanhamento no desenvolvimento infantil.

## **CONCLUSÕES**

O desafio, no processo de formação humana, está posto: Como favorecer o saudável desenvolvimento das crianças, numa sociedade que desperta o interesse comercial, cada vez mais? A instituição escolar aparenta não funcionar da forma correta, as crianças se sentem entusiasmadas em ir à escola, porém, para elas, a tecnologia é mais atraente. Os variados modelos pedagógicos, como a “pedagogia- do aprender a aprender”, “pedagogia construtivista”, “pedagogia corporativa”, “pedagogia da qualidade total”, “pedagogia do afeto”, “pedagogia do amor”, etc.; se apresentam com roupagem inovadora, mas não funcionam na prática por fatores adversos (SAVIANI).

Conclui-se então que as crianças estão inseridas em um mundo virtual que para elas é mais interessante e estão cada vez mais desaprendendo as relações sociais, quanto mais o tempo passa, mais a forma de brincar se modifica e adequa-se a sociedade vigente. Diante desta constatação, emerge a necessidade de consolidar ações que favoreçam o desenvolvimento da criança, de forma a proporcionar a apropriação de princípios, valores e ética.

## **REFERÊNCIAS**

BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. M.; *Jogo, brinquedo e brincadeira – uma revisão conceitual*.

BUBER, Martin, [201-?]. Disponível em: <<http://www.psicosmica.com/2014/10/eu-e-tu-e-filosofia-do-dialogo-de.html>> Acesso em 24 de Agosto de 2016.

CARVALHO, M. A.; ALVEZ, M. M. F.; GOMES, P. de L. D. *Brincar e educação: concepções e possibilidades*. SCIELO, Belo Horizonte, 2005.

Trabalho oriundo de oficina realizada como formação complementar pelo Departamento de Educação da Universidade Regional do Cariri-URCA.



DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S.; **O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Jogar, brincar, uma forma de educar.** Santa Catarina

FROEBEL, 1912. **O papel das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento e aprendizagem.** Disponível em: <<http://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/o-papel-das-atividades-ludicas-no-processo-desenvolvimento-.htm>> Acessado em 23 de Agosto de 2016.

IDE, 2008. **O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual.** Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>> Acesso em 23 de Agosto de 2016.

MACHADO & NUNES, 2011. Disponível em: <<http://unisal.br/wp-content/uploads/2013/03/Disserta%C3%A7%C3%A3o-Ingrid-M-Moares.pdf>> Acesso em: 31 de Julho de 2016.

PEREIRA, F. R. S.; SANTOS, L. P.; AMORIM, K. S.; PACHECO, L. M. B. **O tema jogo infantil no periódico Pro-posições.** *SCIELO*, v. 13, n. 1, p.107-111, 2009.

QUEIROZ, N. L. N.; MACIEL, D. A.; BRANCO, A. U.; **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista.** *SCIELO*, Ribeirão Preto, V. 16, n. 34, p. 169-179, 2006.

SAVIANI, D. **A pedagogia crítica e a defesa do ensino público.** Especial Caros Amigos, n 53, p.7, 2011.