

CENTRO UNIVERSITÁRIO REDENTOR - UNIREDENTOR
CURSO: PSICOLOGIA

DAYANE BARTHOLAZI COSTA CAMPOS

**O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA NO PERÍODO DE
2 A 7 ANOS MEDIADO PELO USO DA TECNOLOGIA**

Itaperuna
2021

DAYANE BARTHOLAZI COSTA CAMPOS

**O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA NO PERÍODO DE
2 A 7 ANOS MEDIADO PELO USO DA TECNOLOGIA**

Monografia apresentada à
UniRedentor como parte dos
requisitos para a obtenção do título
de bacharel em Psicologia.

Orientador(a): Camila Medina Nogueira Moço

Itaperuna

2021

FOLHA DE APROVAÇÃO

Acadêmico/a: Dayane Bartholazi Costa Campos

Título: O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA NO PERÍODO DE 2 A 7 ANOS MEDIADO PELO USO DA TECNOLOGIA

Natureza: Trabalho de Conclusão de Curso – TCC

Objetivo: Título de Bacharel em Psicologia

Instituição: UniRedentor

Área de concentração: Psicologia

Aprovada em: ____/____/____

Banca Examinadora:

Prof Esp.Camila Medina Nogueira Moço

Orientadora

UniRedentor

Prof. Me. Letícia Cerqueira

Membro Interno

UniRedentor

Prof. Me. Mariana Ramos

Membro Externo

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me dado saúde e forças para chegar até aqui, pois é a fé Nele que me move.

Agradeço aos meus pais pelo incentivo de sempre para conseguir alcançar meus objetivos.

Agradeço aos meus amigos de turma que tornou esse caminhada mais leve e mais prazerosa, principalmente às minhas amigas Maria Helena Rangel, Núbia Veiga e Jamires Navega que estiveram a maior parte do tempo ao meu lado.

Agradeço aos professores com seus conhecimentos e práticas que tanto contribuíram nessa jornada.

Agradeço à minha ex-coordenadora Denise Mello que sempre esteve à disposição em me ajudar.

E por fim, agradeço à minha orientadora Camila Medina que foi super atenciosa e solícita nessa reta final.

RESUMO

O presente artigo desenvolveu um estudo de revisão bibliográfica narrativa que teve como objetivo analisar sobre as diferenças entre o brincar com a tela de um aparelho eletrônico e o brincar sem tal recurso. No decorrer do trabalho foram apresentadas as seguintes sessões: na primeira sessão se desenvolveu um breve histórico sobre as concepções de infância no decorrer da história, a segunda descreveu o desenvolvimento cognitivo entre as idades de 2 a 7 anos, a terceira demonstrou a importância da brincadeira durante esse período e a quarta diferenciou o brincar utilizando a tela do aparelho eletrônico do brincar sem tal recurso. Tal pesquisa justificou-se pela importância de apontar aos pais ou responsáveis e leitores sobre as diferenças entre as formas de se desenvolver as brincadeiras, sendo possível ou não ocorrer mudanças no processo cognitivo das crianças no período pré-operatório (2 a 7 anos) e pela contribuição para futuros estudos científicos relacionados à fase infantil, com ênfase na cognição e ao brincar na infância, mostrando que este é um ato essencial, pois é uma ferramenta que estimula o crescimento, sendo um meio pelo qual a criança começa a escrever sua própria história. A pesquisa foi desenvolvida a partir de revisões bibliográficas, utilizando-se consultas em artigos científicos, com os descritores: “desenvolvimento infantil”, “desenvolvimento cognitivo infantil”, “a importância do brincar”, “tecnologia na infância”, “fases do desenvolvimento infantil”.

Palavras-chaves: Desenvolvimento cognitivo infantil; período pré-operatório; brincar; tecnologia.

ABSTRACT

The present article related to a study of bibliographic narrative review that aimed to analyze the differences between playing with the screen of an electronic device and playing without such a resource. During the work, they were identified as followed: in the first session, a brief history of childhood conceptions is developed in the course of history, the second experience is the cognitive development between the ages of 2 to 7 years, the third is related to the importance of playing during this period and the fourth differentiated playing using a screen of the electronic device of playing without such a resource. Such research was justified by the importance of pointing out to parents or guardians and readers about the differences between the ways to develop as games, with or without changes in the children's cognitive process in the preoperative period (2 to 7 years) and for the contribution to future scientific studies related to the childhood phase, with an emphasis on cognition and playing in childhood, showing that this is an essential act, as it is a tool that stimulates growth, being a means by which the child begins to write your own history. The research was developed from bibliographic reviews, using consultations in scientific articles, with the descriptors: “child development”, “child cognitive development”, “the importance of playing”, “technology in childhood”, “phases of development childish”.

Keywords: Child cognitive development; preoperative period; to play; technology.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
CONCEPÇÃO DE INFÂNCIA: UM BREVE HISTÓRICO	10
O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO ENTRE AS IDADES DE 2 A 7 ANOS	13
A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NESSA FASE	18
O USO DA TECNOLOGIA DURANTE AS BRINCADEIRAS NAS IDADES DE 2 A 7 ANOS	21
CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
REFERENCIAIS.....	28

INTRODUÇÃO

Com o avanço tecnológico que vem ocorrendo nos últimos tempos, torna-se nítido como a vida das pessoas na contemporaneidade está sendo impactada pela tecnologia. Diante de toda essa revolução tecnológica, percebe-se que houve grandes transformações nos diversos aspectos na vida dos indivíduos, tais mudanças desencadearam novas relações de trabalho, novas concepções de tempo, de espaço, de mundo, de infância, de novos estilos de vida, ou seja, essa nova ferramenta vem transformando a cultura de modo geral.

Especificamente, este trabalho, mostrará como a maneira das crianças brincarem também pôde se transformar ao longo do tempo. A tecnologia deixou uma marca na humanidade, porém, a questão que se traz não é como esta ferramenta é usada, mas se influencia no modo de como a sociedade encara a fase infantil e suas brincadeiras.

Nesse contexto, o século XXI favoreceu uma nova proposta virtual, onde todas as gerações podem navegar sobre ela, obtendo os mais diversos tipos de informações, e/ou todas ao mesmo tempo.

A partir disso, a concepção de infância, não diferente de outros aspectos que também sofreram transformações devido à inserção da tecnologia na vida das pessoas, passou a ser vista de outro modo. Observa-se que, na nova configuração social, o contato que antes as crianças tinham com brincadeiras, jogos e brinquedos em contextos anteriores ao do século XXI, vem perdendo espaço para os aparelhos eletrônicos de alta tecnologia.

Dessa maneira, os jogos tradicionais infantis aparecem de forma mais abundante no cotidiano dos agrupamentos infantis de tempos passados, marcados por um ritmo de vida mais lento. (LIRA; RUBIO, 2014, p. 4 apud KISHIMOTO, 2004, p. 81).

Vale ressaltar que, segundo Lira e Rubio (2014) apud Kishimoto (2004), a questão social influencia na aquisição de brinquedos, sendo assim, as crianças de classe alta e média têm acesso aos brinquedos eletrônicos, como: vídeos-game, jogos para computador, jogos no celular, já as crianças de classe baixa utilizam de brinquedos construídos a partir de materiais encontrados na natureza, como o barro.

Entretanto, podemos observar que houve o aumento da variedade de brinquedos industrializados disponíveis no mercado, tornando acessível a

aquisição de diversos brinquedos às diferentes camadas sociais, onde não somente os ricos possuem essa possibilidade, mas também as crianças menos favorecidas (LIRA; RUBIO, 2014, p. 5 apud KISHIMOTO, 2014).

Contudo, ainda que existam brincadeiras envolvendo a tecnologia, estas se divergem em alguns pontos, como: quando a criança brinca sem o recurso tecnológico, ela é capaz de, por exemplo, interagir com outra criança ou até mesmo com um adulto, e já com um aparelho eletrônico essa possibilidade fica limitada, já que sua atenção estará voltada para a tela. Assim, com a mudança sobre a concepção de infância ao longo dos séculos, a criança vem assumindo novas posturas de acordo com o contexto na qual está inserida.

Logo, sabe-se que, os aparelhos eletrônicos fazem parte da vida das crianças desde muito cedo, através do contato com o celular, computador, tablets e vídeo games (TABORDA, 2019, p. 41), entretanto, esse mesmo acesso à tecnologia que permite a ampliação dos conhecimentos das crianças e o despertar da curiosidade, pode também vir a mudar o processo do desenvolvimento cognitivo da criança.

Na fase infantil se faz presente o ato de brincar, este que propicia o desenvolvimento integral e a aprendizagem das crianças. É através dessa ação que a criança se torna capaz de aprender sobre o contexto em que ela vive e também sobre o seu mundo interno, é por meio das brincadeiras que ela consegue explorar as situações usando sua imaginação e consegue realizar seus desejos mais íntimos. (CORNETO, 2015, p. 87 apud GORETTI, 2014, p.6). E se tratando do brincar, sabe-se que hoje há diversos modos de desenvolvê-lo, podendo haver ou não o manuseio de aparelhos eletrônicos.

Portanto, este artigo tem como objetivo principal analisar sobre as diferenças entre o brincar com a tela de um aparelho eletrônico e o brincar sem tal recurso, e será desenvolvido as seguintes sessões no decorrer de sua elaboração: a primeira sessão desenvolverá um breve histórico sobre as concepções de infância no decorrer da história, a segunda descreverá o desenvolvimento cognitivo entre as idades de 2 a 7 anos, a terceira demonstrará a importância do brincar nesse período e a quarta diferenciará o brincar utilizando a tela do aparelho eletrônico do brincar sem tal recurso.

O presente estudo aborda as seguintes questões: quais habilidades cognitivas as crianças devem apresentar no período pré-operatório (2 a 7 anos)? Qual a importância do brincar para o desenvolvimento infantil? A tecnologia pode afetar a

desenvolvimento cognitivo da criança? Qual a diferença entre o brincar com os aparelhos eletrônicos e o brincar sem tais recursos?

Desse forma, esta pesquisa justifica-se pela importância de apontar aos pais ou responsáveis e leitores sobre as diferenças entre o brincar mediado pelo uso da tela e o brincar sem os aparelhos eletrônicos, sendo possível ou não ocorrer mudanças no desenvolvimento cognitivo das crianças no período pré-operatório (2 a 7 anos) e pela contribuição para futuros estudos científicos relacionados ao desenvolvimento cognitivo infantil e o brincar na infância, assegurando que o brincar é um ato essencial na fase infantil, pois é uma ferramenta que estimula o processo de desenvolvimento da criança, sendo um meio pelo qual a criança começa a escrever sua própria história.

Por fim, o arcabouço teórico foi estruturado a partir da revisão bibliográfica narrativa que busca, analisa e descreve um corpo do conhecimento em busca de resposta a uma pergunta específica, esta que não necessita de critérios explícitos e sistemáticos para a busca e análise crítica da literatura, neste tipo de revisão de literatura a busca pelos estudos não precisa esgotar as fontes de informações e a seleção dos artigos é arbitrária, provendo o autor de informações sujeitas a viés de seleção, com grande interferência da percepção subjetiva.

CONCEPÇÃO DE INFÂNCIA: UM BREVE HISTÓRICO

Ao se pensar sobre uma determinada concepção de infância, necessariamente, em primeiro lugar deve ser compreendida como um modo singular de se pensar a criança, e não encará-la como um estado universal, ou seja, deve-se levar em consideração o contexto onde tais concepções foram construídas, dessa forma, não se configura em uma etapa vivida por todos do mesmo jeito e nem ao mesmo tempo. Fernandes e Kuhlmann Júnior (2004, p. 29, apud Niehues e Costa, 2012 p. 284), apontam que:

Os fatos relativos à evolução da infância, na pluralidade de suas configurações, inscrevem-se em contextos cujas variáveis delimitam perfis diferenciados. A infância é um discurso histórico cuja significação está consignada ao seu contexto e as variáveis de contexto que o definem.

Até o século XII, a arte medieval não possuía uma concepção de infância, ou não se esforçavam para representá-la, a criança em si não estava ausente na Idade

Média, ao menos a partir do século XIII, no entanto, nunca retratavam sua aparência real em um determinado momento de sua vida.

Desse modo, as crianças eram vistas como adultos em miniaturas, se vestiam e eram expostas aos mesmos costumes dos adultos. Nessa época não existia o sentimento de infância, as crianças não tinham um tratamento diferenciado dos outros com as quais viviam.

Ninguém pensava em conservar o retrato de uma criança que tivesse sobrevivido e se tornado adulta ou que tivesse morrido pequena, no primeiro caso, a infância era apenas uma fase sem importância, que não fazia sentido fixar na lembrança; no segundo, o da criança morta, não se considerava que essa coisinha desaparecida tão cedo fosse digna de lembrança: havia tantas crianças, cuja sobrevivência era tão problemática (ARIÈS, 1986, p. 56).

Ao retomar à Idade Medieval, na qual o sentimento de infância não existia, o que não significa que as crianças eram abandonadas, porém, não havia diferenciação entre a criança e o adulto, dessa forma, assim que a criança se tornava mais independente de sua mãe ou de sua ama, ela incorporava à sociedade dos adultos e não se distinguia mais.

A infância passou por muitas visões e mudanças, sua descoberta começou no século XII, onde sua evolução pode ser acompanhada na história da arte e na iconografia dos séculos XV e XVI, porém, os sinais de seu desenvolvimento tornaram-se particularmente numerosos e significativos a partir do fim do século XVI e durante o século XVII.

[...] novo lugar assumido pela família na vida sentimental dos séculos XVI e XVII. É significativo que nessa mesma época tenham ocorrido mudanças importantes na atitude da família para com a criança. A família transformou-se profundamente na medida em que modificou suas relações internas com a criança (ARIÈS, 1986, p. 225).

No início dos tempos modernos houve o reaparecimento da preocupação com a educação, como aponta Ariès (1986), que a nova preocupação com a educação pouco a pouco iria instalar-se no seio da sociedade, e transformá-la de fio a pavio. A família deixou de ser apenas uma instituição do direito privado para a transmissão dos bens e do nome, e assumiu uma função moral e espiritual, passando a formar os corpos e as almas. Entre a geração física e a instituição jurídica existia um hiato, que a educação iria preencher.

Assim, o cuidado dos adultos com as crianças passou a gerar novos sentimentos, uma certa afetividade, que antes não era comum. Para os pais não bastava apenas colocar seus filhos no mundo, e nem privilegiar apenas alguns, agora estavam interessados em preparar todos seus filhos para a vida.

Gagnebin (1997 apud Niehues e Costa 2012) afirma que se procurou garantir na infância um local excepcional e único a fim de proporcionar felicidade e contato com a natureza, e deste modo era obrigação do adulto, reconhecer, primar e defender por esta.

Tendo como exemplo a instituição da escola, a sociedade passou a criar estabelecimentos a fim de educar e disciplinar moralmente as crianças, visto que a infância é uma fase da vida no qual necessita de cuidado e ensinamento.

Diante da evolução das lutas sociais e das mudanças que ocorreram na sociedade, pode-se perceber a importância da infância no processo do desenvolvimento humano, o que desencadeou o surgimento de leis que garantissem os direitos humanos e o respeito à dignidade humana.

De acordo com o art. 3º do Estatuto da Criança e do Adolescente, (Lei n.8.069, de 13 de julho de 1990):

A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da 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.

As conquistas por esses direitos permitiram as crianças serem crianças, ao brincar, ter acesso à cultura, à educação, serem cuidadas e alimentadas, estarem inseridas de modo digno na sociedade, tendo uma atenção especial visando o seu desenvolvimento integral.

Atravessando as concepções até os dias de hoje, nota-se que as representações de infância variam de acordo com o tempo e com os diversos contextos sociais. No entanto, o que pensamos sobre o que é infância hoje, pode ser modificado com os anos, ou seja, as crianças de hoje não serão iguais às do passado e nem serão iguais às do futuro, pois estas são reflexos dos fatores econômicos, sociais, políticos e culturais que os cercam.

Conforme Niehues e Costa (2012) a concepção de infância que possuímos hoje foi uma invenção da modernidade, sendo constituída historicamente pelas condições socioculturais determinadas.

O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO ENTRE AS IDADES DE 2 A 7 ANOS

De acordo com um artigo de 2016 do Instituto Neurosaber, cognição se refere ao processamento de informações que tem por objetivo perceber, integrar, compreender e responder de forma adequada aos estímulos do ambiente, tal processo permite o sujeito a resolver as tarefas que são submetidas durante o seu dia a dia. Para que ocorra o desenvolvimento da cognição é necessário estimular várias regiões cerebrais, a maturação de tais regiões devem estar de acordo com as idades dos sujeitos, dessa forma, favorecerá a concretização da aprendizagem e também a adaptação para a evolução de novas aprendizagens. Dessa forma, os interesses das crianças dependem da construção de noções que ela adquire, e de suas disposições afetivas.

Segundo o grande teórico Jean Piaget o desenvolvimento infantil é dividido em períodos, entre estes se encontra o período pré-operatório que compreende a faixa etária de 2 a 7 anos, em que a criança passa a adquirir a capacidade de transformar esquemas de ação em esquemas mentais, é chamada a função simbólica. Para Piaget (1976), significa que, agora, a criança é capaz de duplicar objetos ou acontecimentos por uma palavra, por um gesto, por uma lembrança, ou seja, é capaz de evocá-los em sua ausência. Este período possui características marcantes como o egocentrismo, animismo sendo comum a criança se apresentar centralizadora, trasdutível, irreversível e antitransformadora. Compreende também o período do desenvolvimento da linguagem, da brincadeira simbólica, da imitação e do início da vida escolar (FERREIRA, 2013).

De acordo com a linha piagetiana, a linguagem é uma condição necessária, mas que não se torna suficiente para o desenvolvimento, pois além dela, se faz importante um trabalho de reorganização da ação cognitiva que depende do desenvolvimento da inteligência.

Conforme Treviso (2013, p. 27 apud Piaget 1983), nesse estágio, com o surgimento da linguagem e do jogo simbólico as estruturas mentais se desenvolvem consideravelmente, a passagem do período sensório-motor para o pré-operatório as

ações interiorizadas se devem não apenas à vida social, mas também aos progressos da inteligência pré-verbal e à interiorização da imitação em representações.

Há também outros dois processos nesse período, a introdução da linguagem e a introdução ao mundo da moralidade, onde a criança se insere em um mundo de valores, virtudes, regras e noção de certo e errado. (TREVISIO, 2013, p. 27 apud PIAGET, 1983).

Segundo Piaget (1999), o desenvolvimento mental necessita da socialização entre os indivíduos, da interiorização da palavra e da interiorização da ação. Sabe-se que a socialização, ou seja, a troca e a comunicação entre os indivíduos é a fator do aparecimento da linguagem, pois, as crianças aprendem e internam novos estímulos por meio do ambiente no qual estão inseridas, absorvendo assim, os sons que partem dos adultos ou de outras crianças, utilizando a imitação para tal aprendizagem.

Durante esse período o indivíduo permanece de forma inconsciente centralizado em si mesmo, pois ainda não consegue considerar os outros pontos de vistas, esse egocentrismo que antes era referente aos objetos isolados, parte agora para o universo físico (PIAGET, 1999, p.27).

Para Terra (2006), neste estágio, embora a criança apresente a capacidade de atuar de forma lógica e coerente (em função da aquisição de esquemas sensoriais-motores na fase anterior) ela apresentará, paradoxalmente, um entendimento da realidade desequilibrado (em função da ausência de esquemas conceituais), conforme salienta Rappaport (1981) (op.cit.).

A linguagem permite o sujeito contar histórias, contar sobre suas ações, evocar objetos que não estão presentes (FERREIRA, 2013, p.3 apud ROCHA, 1994), tal linguagem também induz à socialização, pois sem ela, ainda que em sua forma verbal ou não verbal, se torna impossível desenvolver uma interação entre os sujeitos, isto é, a linguagem é que permite as trocas entre a pessoa e o mundo, favorecendo o desenvolvimento do sujeito.

Todavia, conforme demonstram as pesquisas psicogenéticas (La Taille, op.cit.; Furtado, op.cit., etc.), a emergência da linguagem acarreta modificações importantes em aspectos cognitivos, afetivos e sociais da criança, uma vez que ela possibilita as interações interindividuais e fornece, principalmente, a capacidade de trabalhar com representações para atribuir significados à realidade. Tanto é assim, que a aceleração do alcance do pensamento neste estágio do desenvolvimento, é atribuída, em grande parte, às possibilidades de contatos interindividuais fornecidos pela linguagem (TERRA, 2006, p. 6).

Piaget afirma que, a capacidade cognitiva se desenvolve em períodos sucessivos, de acordo com os estágios do desenvolvimento do conhecimento, toda via, nota-se que as crianças se relacionam entre si e com os outros em sua volta (TRAVISO, 2013, p. 28).

Segundo Piaget, para que ocorra o desenvolvimento humano se faz necessário três fatores, a hereditariedade, o meio físico e o meio social (TRAVISO, 2013, p. 29).

Tratando-se da socialização, tal processo favorece a tomada de consciência de si próprio como sujeito, e passa a considerar outros pontos de vista, ou seja, a criança deve conseguir travar relações com outras pessoas. No entanto, há uma diferença entre a relação de uma criança com um adulto e de uma criança com outra criança, frente a um adulto, a criança o percebe como um ser com inteligência superior, já com outra criança vê a possibilidade de uma verdadeira troca.

Eis porque a criança se socializa mais, ou de modo diferente, com os seus semelhantes do que com os adultos. Onde a superioridade do adulto impede a discussão e a cooperação, o companheiro dá ocasião a essas condutas sociais, que determinam a verdadeira socialização da inteligência. De maneira oposta, onde a igualdade dos companheiros impede a questão ou a interrogação, o adulto está à disposição para responder (TRAVISO, 2013, p. 36 apud PIAGET, 1959, p. 95).

As relações de cooperação de acordo com Piaget, permite o desenvolvimento, pois por meio dessa troca entre os indivíduos, há a possibilidades de discussão e troca de pensamentos.

Nesse sentido, o ambiente deve proporcionar condições para que haja interação da criança com outros indivíduos, favorecendo a cooperação. Embora Piaget reconheça que a cooperação social contribui para a descentralização necessária à formação do pensamento lógico, as relações de cooperação se apresentam em determinado nível de desenvolvimento cognitivo, com o pensamento operatório (TREVISIO, 2013, p. 37).

Nota-se que, o processo de construção de conhecimentos é desenvolvido pela ação do sujeito sobre o mundo, ou seja, o indivíduo se desenvolve através da sua interação com o meio social, pois são nessas trocas de pensamentos que ele constitui e modifica seu saber, este que permitirá agir sobre o meio no qual vive, podendo resolver problemas, lidar com as emoções, aprender a respeitar regras, entre outros.

Conforme Ferreira (2013) apud Piaget (1978), as primeiras reconstituições linguísticas de ações surgem junto à reprodução de situações ausentes, através da

brincadeira simbólica e da imitação, quando a criança começa a verbalizar o que só realizava motoramente.

Marcado por diversas características e aquisições o fundamento do pré-operatório baseia-se no aprendizado constante, na experimentação do real através do "faz-de-conta". É o momento onde a criança irá desenvolver estruturas para tornar-se parte do mundo como ser atuante capaz de desenvolver conceitos e compreender situações. O brincar nesse período torna-se a principal atividade da criança, é o seu momento de aprendizado, de fazer entender-se e de entender o mundo (FERREIRA, 2015, p. 2).

Sendo assim, conforme Ferreira (2015) é nesse momento que a criança desenvolverá estruturas cognitivas a fim de se tornar um ser atuante e capaz de desenvolver conceitos e compreender as situações, assim, o ato de brincar nessas idades torna-se essencial no desenvolvimento da criança, pois permite a aprendizagem, o conhecimento sobre si mesma e sobre o mundo.

Desse modo, considerando os estudos sobre o desenvolvimento cognitivo apresentados por Ferreira (2013) apud Piaget (1976); Papalia, D. E. & Olds, S. W (2010); Vigotsky (1988); Batllori (2003), as aquisições cognitivas podem ser descritas de acordo com as faixas etárias (entre 2 a 7 anos) apresentadas a seguir.

Entre 02 a 03 anos a criança se torna capaz de: amontoar objetos em equilíbrio, reproduzir um círculo sobre o papel ou na areia, começar a brincar realmente com outras crianças e compreender que há gente fora do meio familiar, reconhecer-se no espelho, ter maior curiosidade, sendo muito frequente a pergunta "Por quê?", exprimir-se de outras formas, produzir regularmente frases de 03 e 04 palavras, desenvolver a consciência de si: a criança pode referir-se a si própria como "eu" e pode conseguir descrever-se por frases simples, como "tenho fome", aumentar a memória e a capacidade de concentração, começar a formar imagens mentais das coisas, o que a leva à compreensão dos conceitos - progressivamente, e com a ajuda dos pais, vai sendo capaz de compreender conceitos como dentro e fora, cima e baixo e por volta dos 32 meses, começar a apreender o conceito de sequências numéricas simples e de diferentes categorias (por ex., é capaz de contar até 10 e de formar grupos de objetos - 10 animais de plástico podem ser 3 vacas, 5 porcos e 3 cavalos).

Nas idades de 03 a 04 anos a criança já consegue imitar o desenho de uma cruz; desenhar uma pessoa com cabeça, tronco e, às vezes, com outras partes do corpo, reconhecer três cores, reconhecer alto e baixo, atrás e diante, compreender a maior parte do que ouve e o seu discurso é compreensível para os adultos, utilizar

bastante à imaginação, iniciar jogos de faz-de-conta e jogos de papéis, compreender o conceito de "dois", saber o nome, o sexo e a idade; repetir sequências de 03 algarismos, começar a ter noção das relações de causa e efeito e ter bastante curiosidade e investigadora.

Dos 04 a 05 anos, desenha um homem com os principais membros, copia um quadrado ou triângulo, sabe contar nos dedos, pode reconhecer quatro cores, pode apreciar o tamanho e a forma, distinguir o grosso e o fino, sabe dizer sua idade, adquiriu já um vocabulário alargado, constituído por 1500 a 2000 palavras, manifesta um grande interesse pela linguagem, falando incessantemente, compreende ordens com frases na negativa, articula bem consoantes e vogais e constrói frases bem estruturadas, exibe uma curiosidade insaciável, fazendo inúmeras perguntas, compreende as diferenças entre a fantasia e a realidade, compreende conceitos de número e de espaço: "mais", "menos", "maior", "dentro", "debaixo", "atrás", começa a compreender que os desenhos e símbolos podem representar objetos reais e começa a reconhecer padrões entre os objetos: objetos redondos, objetos macios, animais.

Já nas idades de 05 a 06 anos, desenha um homem com cabeça, tronco, membros e mãos, começa a lateralização, distingue direita, esquerda, ontem, hoje, amanhã, pergunta o significado de termos abstratos, distingue doce, salgado, ácido e o amargo, inventa brincadeiras e muda as regras durante a realização, fala fluentemente, utilizando corretamente o plural, os pronomes e os tempos verbais, grande interesse pelas palavras e a linguagem, pode gaguejar se estiver muito cansada ou nervosa, segue instruções e aceita supervisão, conhece as cores, os números, etc., tem capacidade para memorizar histórias e repeti-las, é capaz de agrupar e ordenar objetos tendo em conta o tamanho (do menor ao maior) e começa a entender os conceitos de "antes" e "depois", "em cima" e "em baixo", etc., bem como conceitos de tempo: "ontem", "hoje", "amanhã".

Por fim, de 06 a 07 anos de idade, a criança começa a ser organizada e tem memórias contínuas; a maioria das crianças aprende a ler e escrever, embora alguns comecem depois de 07 anos, reconhece direita e esquerda, gosta de hobbies, usa o pensamento reflexivo e lida melhor com a realidade, isto é, são capazes de começarem a compreender melhor o seu ambiente, elaborando formas de interação com o outro e de soluções de problemas.

Entretanto, o desenvolvimento cognitivo infantil acontece paralelamente e como consequência da maturidade emocional, pois são as conquistas afetivas e

sociais que impulsionam a criança a elaborar e tentar novos meios de interagir com o meio, ocasionando uma relação recíproca e interdependente entre a emoção e a inteligência (FERREIRA, 2013, p.2).

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NESSA FASE

O brincar é essencial na fase infantil, pois através desse ato a criança tem a oportunidade de sentir prazer naquilo que está fazendo e também de aprender nesses momentos de atividades lúdicas, ela torna-se protagonista de suas atividades, o que favorece o seu desenvolvimento de forma integral, propiciando momentos em que a criança se comunica consigo mesma, e com o mundo, pois o desenvolvimento apenas acontece por meio de trocas recíprocas que são estabelecidas durante toda a vida.

Por meio da ludicidade a criança em formação consegue desenvolver capacidades de grande importância como a inteligência, a atenção, a imitação, memória, imaginação, e também a afetividade, motricidade, criatividade e a sociabilidade. No brincar expressam seus sentimentos como: medo, raiva, alegria, tristeza, aprende a resolver seus conflitos internos, lidar com suas emoções, quando está em grupo aprende a dividir os brinquedos, esperar sua vez na brincadeira, ajudar os outros colegas nas brincadeiras, e apresentam sentimento de que faz parte desse mundo.

O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidade, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então, assimilando e gastando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo (FERREIRA, 2013 apud RONCA, 1989, p. 27).

Como a alimentação, o sono, são importantes para o desenvolvimento infantil, o brincar também é, pois a criança estabelece relações de conhecimento consigo, com os outros e com o mundo, tal como afirma Corneto (2015, p.87 apud Goretti 2014, p.6).

O brincar é um ato social que permite uma comunicação através de gestos, mesmo que não haja comunicação verbal. É no brincar que a criança tem a oportunidade de expressar o que está sentindo ou necessitando; é através das brincadeiras, do faz de conta, que a criança constrói o seu mundo imaginário situado em experiências vividas. A criança utiliza-se do brincar para construir sua aprendizagem, porque é na brincadeira que ela explora situações usando a imaginação e libera sua criatividade, realizando seus desejos mais íntimos.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1998, p. 22), a brincadeira é umas das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia, ressalta que as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação, e amadurecem algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

Ao desenvolver as brincadeiras, a criança desenvolve uma atividade interna, baseada em sua imaginação e na interpretação de como ela vê sua realidade, também passam a ser autoras de seus papéis, imaginando, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e seus conhecimentos, tendo a liberdade de buscar soluções para suas próprias situações que criou.

A brincadeira é um universo simbólico, onde a criança reconstrói e representa sua realidade e aprende a dividir regras, é a partir daí que a criança, constrói riquíssimas relações com seus pares e juntos fazem descobertas e adquirem novos conhecimentos. Na brincadeira a criança pode modificar as regras, ela inventa e reinventa situações, enfim, na brincadeira a criança tem liberdade para agir (LIRA; RUBIO, 2014, p. 11).

Conforme Ferreira (2013) através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento, e o que é mais importante, se socializa. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.

Várias são as possibilidades de brincadeiras que atendem a esse perfil, como por exemplo, pular corda, brincar de pique esconde, pique altinho, brincar de faz-de-conta, contar historinhas, dançar, fazer comidinha, andar de cavalinho com cabo de vassoura, e as brincadeiras que também surgem através do brinquedo.

Especificamente, nessa fase de 2 a 7 anos, torna-se importante aprender a separar o mundo real da fantasia. É nesse período a criança apresenta maior capacidade de concentração, paciência e persistência, assim, o brincar tem a função de constituir a atividade imaginária, favorecendo a construção de noções, tais como as da própria criança, como as da realidade.

Dentre as principais características do período pré-operatório está o simbolismo, este que permite a criança a capacidade de evocar objetos e ações através de símbolos ou da representação mental.

Por meio da função simbólica, a criança, nesse período, começa aprender por imitação, o que não quer dizer que fará exatamente como observou, mas assimilará e escolherá a melhor forma de desenvolver suas ações.

As crianças entre 2 a 7 anos de idade desenvolve o jogo simbólico, esse jogo permite que elas se organizem e conheçam o seu próprio mundo e o mundo que o cerca, através das brincadeiras percebe-se que elas têm a possibilidade de expressar sentimentos e emoções, como: tristeza, alegria, medo, angústia, entre outras.

Segundo Aguiar (2004), nesta faixa etária, a criança torna a estrutura do faz de conta cada vez mais complexa e durável. Idealizando e imaginando o mundo no qual pretende viver, modificando-o em função das suas necessidades. O jogo simbólico vai, portanto, surgir na criança quando ela adquirir a noção de representação e evocação de símbolos e expressar tal representação na sua realidade, reforçando a importância da criança brincar seja de faz de conta ou outras brincadeiras que a permitam "evocar e vivenciar" (FERREIRA, 2013).

Entre as idades de 2 a aproximadamente 4 anos o egocentrismo, como já citado no capítulo anterior, se faz presente durante esses anos. A importância do brincar nessa fase se faz pela oportunidade de as crianças aprenderem a compartilhar, ser flexível com a opinião do outro, de dar e receber afeto. Essas ações de troca e convivência são aprendizados fundamentais durante a infância e são primeiramente vivenciados em casa com a família, na vizinhança, na escola, durante as brincadeiras e troca de experiências. Tal aprendizado será indispensável para que a criança se torne um adulto flexível, sabendo trabalhar e viver em grupo, mantendo assim um bom equilíbrio nas suas relações sociais e afetivas (FERREIRA, 2013, p.3).

Desse modo, podemos inferir que, o brincar beneficia a exploração e a reflexão sobre a realidade da criança, tornando possível a interiorização da cultura na qual está imersa, questionando as regras e seus papéis sociais. Esse ato, que às vezes é visto com pouca importância durante a infância é o meio principal que potencializará o desenvolvimento, já que, através dele, as crianças se conhecem, aprendem a fazer, aprendem a conviver e acima de tudo, aprendem a ser.

Através da brincadeira, as crianças ultrapassam a realidade, transformando-a através da imaginação. Desta forma, expressam o que teriam dificuldades

em realizar através do uso de palavras. Os jogos das crianças não são apenas recordações do que olham os adultos fazerem, elas nunca reproduzem de forma absolutamente igual ao sucedido na realidade. O que sucede é uma transformação criadora do percebido para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança, ou seja, uma reinvenção da realidade (FERREIRA, 2013, p.3).

Entretanto, o desenvolvimento de cada criança dependerá do nível de estímulos nos quais estará exposta durante cada fase da infância, ou seja, ela pode ou não passar pelas fases mencionadas acima, dessa forma, é importante respeitar o tempo de maturidade cognitiva de cada uma delas.

O USO DA TECNOLOGIA DURANTE AS BRINCADEIRAS NAS IDADES DE 2 A 7 ANOS

De acordo com Kishimoto (2004, p.15), consideramos que o jogo tradicional faz parte da cultura de um determinado povo, que transmite características próprias por meio das gerações que se sucedem e com isso tornam o jogo tradicional uma manifestação cultural sempre presente no cotidiano das crianças (LIRA; RUBIO, 2014, p. 03).

Sabe-se que, desde a antiguidade os povos jogam e brincam entre si, e que tal ato acompanhou a evolução social. É perceptível que tais ações foram absorvendo novas características, de acordo com os indivíduos que as praticam (LIRA; RUBIO, 2014, p. 03).

A compreensão das brincadeiras e recuperação do sentido lúdico de cada povo depende do modo de vida de cada agrupamento humano, em seu tempo e seu espaço (LIRA; RUBIO, 2014, p. 03 apud KISHIMOTO, 2004, p. 63).

Através do surgimento da modernidade e da tecnologia, nota-se que antes disso as crianças tinham maior liberdade para brincar, mais espaço e mais tempo (LIRA; RUBIO, 2014, p. 04).

Para Lira e Rubio (2014) atualmente, por falta de espaço e segurança nas ruas, os jogos e brincadeiras na vida das crianças tem se limitado ao espaço da escola, pois até mesmo em casa as crianças têm sofrido influência da mídia e dos brinquedos eletrônicos e quando não é isso, é a falta de tempo da criança que tem atividades programadas para o dia todo – natação, inglês, judô, dentre outras - que não lhe sobra tempo para brincar, restando apenas o espaço da escola.

No entanto, percebe-se que, com a mudança do ritmo de vida e com as transformações perante a sociedade, o brincar também mudou. Assim, hoje, há duas formas de se brincar: o brincar sozinho ou com o outro, sendo uma criança ou um adulto, e o brincar com uma tela de um aparelho eletrônico.

Entretanto, há diferença entre o brincar lúdico e o brincar com a tela dos aparelhos eletrônicos. O primeiro brincar se refere às brincadeiras como: brincar de boneca, de comidinha, de pular corda, de cavalinho, de pique pega, de amarelinha, de contar história, de brincar de faz-de-conta, entre outras brincadeiras em que a criança usa a imaginação e também utiliza o brinquedo como um meio para desenvolver sua brincadeira.

O brincar lúdico entre as idades de 2 a 7 anos, permite a autonomia, criatividade e a examinação do meio, proporcionado assim, a exploração da realidade e também do mundo adulto, pois como já foi dito, nesse período a criança começa a aprender por imitação, o que leva à assimilação da rotina dos pais em suas brincadeiras, relacionando sua fantasia com a sua realidade.

Através dos jogos simbólicos e das brincadeiras em geral, a criança se torna capaz de imaginar, criar, recriar e de dar sentido a tudo que desenvolve durante esses momentos, e uma das importantes vantagens desse brincar é que ele proporciona a socialização, seja com um adulto ou com uma outra criança, pois é através da interação, da troca de conhecimentos que aprendemos sobre nós mesmos e sobre o mundo.

A brincadeira é um universo simbólico, onde a criança reconstrói e representa sua realidade e aprende a dividir regras, é a partir daí que a criança, constrói riquíssimas relações com seus pares e juntos fazem descobertas e adquirem novos conhecimentos. Na brincadeira a criança pode modificar as regras, ela inventa e reinventa situações, enfim, na brincadeira a criança tem liberdade para agir (LIRA; RUBIO, 2014, p. 11).

A partir disso, entende-se que o brincar sem o aparelho eletrônico promove a participação social, o respeito entre as pessoas, o desenvolvimento pessoal, ou seja, prepara as crianças para a vida, pois, uma criança que cresce interagindo e compartilhando suas vivências com outras pessoas, está mais favorável a ser uma criança autônoma e crítica com as informações do seu meio social.

A brincadeira, de acordo com Queiroz (2019, p.20 apud Souza e Martins 2005), é o momento em que a aprendizagem da criança age além de seu comportamento no

cotidiano, visto que, o ato de brincar, a criança simboliza o que mais tarde poderá realizar na vida real. A brincadeira é, assim, uma atividade que também acontece no plano da imaginação, isto quer dizer que a criança que brinca tem o domínio da linguagem simbólica (BRASIL, 2001). Isto acontece principalmente nas brincadeiras de faz-de-conta, nas quais a criança interpreta papéis sociais.

Conforme Queiroz (2019, p. 22 apud Antunes 2009), a brincadeira estimula a memória, exercia a atenção e desenvolve a linguagem. Portanto, o brincar lúdico se torna essencial ao processo de desenvolvimento e de aprendizagem das crianças, pois a partir dele elas são capazes de desenvolver habilidades cognitivas, linguísticas e sociais, promovendo a criticidade com o passar do tempo. Dessa forma, uma criança que pode vivenciar esse brincar, tenderá a se tornar um adulto crítico, que resolve problemas, sabe a conviver em grupo e tem o conhecimento sobre si.

Já o brincar com aparelhos eletrônicos também se torna importante na infância moderna, pois a tecnologia faz parte do universo infantil. Esse brincar pode estimular as crianças a ler, despertar a curiosidade para descobrir o mundo, a contagem, o reconhecimento das cores, ou seja, pode trazer benefícios se utilizada da melhor maneira, com um tempo limitado e com a supervisão dos pais ou responsáveis (QUEIROZ, 2019, p. 31).

Todavia, não há uma negação sobre o uso dos aparelhos eletrônicos, mas sim uma atenção na utilização dessas tecnologias. Com o acesso a esses meios, a criança pode interagir com um mundo de informações, socializando de modo virtual com os conhecimentos que as mídias apresentam, portanto, este uso, deve ser ponderado e fiscalizado para que evite influências negativas e não se torne um mal para o desenvolvimento sadio de uma criança segundo (QUEIROZ, 2019, p. 30 apud KENSKI, 1998, p. 58).

Assim, para as crianças no período pré-operatório o tempo frente às telas dos aparelhos eletrônicos devem ser bem limitados, já que para elas o mais importante é a interação com o outro, sendo uma fase em que se desenvolvem a partir da socialização.

Os games, jogos virtuais não têm a mesma dimensão simbólica de uma brincadeira com carrinhos ou bonecas. Prescindem da presença do outro, e da materialidade dos brinquedos. Obviamente, são formas que as crianças encontram de falar deste universo que as cerca, de apropriar-se dele ao navegar nas vias eletrônicas, mas a automatização que rege os jogos virtuais

apresenta efeitos de apagamento do tecido social que se construiria em presença (FERREIRA, 2013 apud BENJAMIM, 2002).

Para Queiroz (2019, p. 29) as crianças do século XXI é que até mesmo no meio ambiente escolar faltam atividades que auxiliam na psicomotricidade dos alunos na qual poderiam estimular as relações entre as crianças e suas criatividades de forma prática e dinâmica pelo contato físico, nesse sentido, as tarefas que envolvem movimentos têm a oportunidade de estimular as mesmas a recuperarem os hábitos tradicionais de brincar com seus familiares e colegas de turma.

Se na modernidade as novas gerações de crianças já estavam conectadas aos aparelhos eletrônicos, vale pensar de como a tecnologia pode ter começado a fazer ainda mais parte da vida delas diante da pandemia causada pelo Coronavírus (COVID-19) que afetou toda a humanidade, visto que, antes as crianças tinham um tempo para irem à escola, um tempo para brincar, se tratando das que tinham acesso à educação, porém, com esse fato histórico que se começou no início do ano de 2020 e ainda se faz presente na sociedade (maio de 2021) sabemos que não apenas as crianças, mas todos os indivíduos tiveram que mudar drasticamente sua rotina.

Com isso, as crianças que antes saíam de suas casas para irem às escolas aprender, interagir, brincar e se desenvolver, deixaram essa vivência para agora assistirem as aulas frente à uma tela de celular ou de computador, e os amigos e professores que faziam parte do seu dia, já não era mais uma realidade, provocando assim um aumento de tempo frente aos aparelhos eletrônicos, pois a aprendizagem, as brincadeiras, os jogos e conversas acabaram sendo forçadas a se limitar ao virtual.

Com escolas fechadas, mídias viraram protagonistas nas rotinas familiares, o que significou não só mais tempo de tela, mas também maior centralidade das experiências virtuais (CRISPI, 2020).

A mudança de ritmo de vida e a falta das atividades de antes da pandemia geraram uma série de necessidades. As crianças precisaram de companhia, consolo e união familiar para manter o equilíbrio emocional. Os pais foram atrás das possibilidades que pudessem preencher esse espaço e tornar o seu dia a dia menos pesado. E aí entram com tudo os conteúdos audiovisuais, principalmente em momentos em que os pais estão ocupados com suas atividades de trabalho ou da casa”, explica Ana Helena Reis, presidente do Instituto Multifocus (CRISPI, 2020).

Sabe-se que, há necessidade do uso da tela nesse momento de pandemia, porém, conforme a Sociedade Brasileira de Pediatria, os pais e cuidadores devem se

esforçar e estarem atentos para preservar a rotina das crianças, a fim de manter seus horários, como: de sono, de alimentação, de brincadeiras sem o uso de tela e, também, um tempo para o relacionamento afetivo (CRISPI, 2020).

Mas antes disso, o alerta é devido ao fato de que as telas estimulam a produção de dopamina no corpo. A dopamina é um mensageiro químico, ou neurotransmissor, que atua no sistema nervoso central e está relacionado a funções como a regulação de emoções e o alívio da dor. Seu aumento pode causar dependência ou levar a dificuldades para dormir e transtornos de comportamento, em casos mais extremos. Estudos apontam, ainda, que a exposição abusiva a telas pode atrasar o amadurecimento anatômico e funcional do cérebro em relação ao desenvolvimento da linguagem e atenção (CRISPI, 2020).

Reconhece-se hoje a importância e a necessidade de as crianças terem acesso à tecnologia e de aprenderem a manusear os aparelhos, já que o mundo está cada vez mais tecnológico, entretanto, o cuidado deve estar no limite do tempo frente às telas. As crianças devem ter o direito de aprender para além das telas, sendo o adulto o responsável por apresentar o mundo físico as mesmas, para que elas se desenvolvam explorando o seu meio, descobrindo texturas, pulando, correndo, saltando, rolando, interagindo e socializando com outras crianças ou mesmo adultos, brincando de faz-de-conta, enfim, descobrindo o mundo ao seu redor.

Portanto, o lúdico, a arte, a cultura, têm um papel muito importante na vida da criança e depois vai desempenhar um papel também na vida do adulto, de dar leveza pra vida e não deixar que nosso corpo adoeça (CRISPI, 2020).

Há um livro chamado “Desconecta”, escrito por Lemos, Igor Lins, em que se discute o uso da tecnologia pelas crianças, sendo assim, já existe a preocupação do alerta com material voltado à linguagem pertinente à infância, tendo como objetivo ajudar profissionais na clínica, escola, pais ou responsáveis que queiram ajudar seus filhos a lidar mais assertivamente com o uso da tecnologia.

E por fim, ressalta-se que, o papel do brincar na fase infantil é inquestionável, pois é este que impulsiona o desenvolvimento da criança, sendo assim, em meio ao advento da modernidade se torna importante que o responsável esteja atento ao tempo frente às telas e, também, aos conteúdos acessados pelas crianças e que tente equilibrar o uso da tecnologia com as brincadeiras corporais durante seu dia a dia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista o atual contexto social em vivemos, sabemos que, a tecnologia vem acompanhando as transformações da sociedade, e que a mesma vem se apresentando como uma ferramenta fundamental nas atividades habituais das pessoas, desse modo também se faz presente na vida das novas gerações de crianças.

A partir desse estudo, podemos inferir que, grande parte das crianças passa muito tempo conectadas aos dispositivos eletrônicos, e que também, muitas das vezes não têm a supervisão dos pais diante dos conteúdos por elas acessados, porém, trata-se de um início de uma vida, de uma fase em que a maturação cerebral não está avançada, prejudicando o discernimento entre conteúdos próprios e impróprios, bem como o tempo saudável de brincadeiras mediadas pelas telas. Assim sendo, torna-se essencial o acompanhamento de pais e responsáveis quando as crianças estiverem fazendo o uso da tecnologia. Assim, podem evitar que seus filhos acessem conteúdos de violência, conteúdos sexuais, orientando-os a assistirem e utilizar aqueles que são para suas devidas idades.

Percebe-se que, o uso da tecnologia traz muitos benefícios quando esta é usada de forma consciente e correta, porém, muitas vezes é usada a fim de manter as crianças ocupadas e distraídas, enquanto os responsáveis fazem outro tipo de atividade ou descansam.

Dessa forma, a família tem como responsabilidade favorecer um desenvolvimento saudável às crianças, observar, limitar e controlar suas atitudes, demonstrar interesse pelas atividades que as crianças executam, valorizar os momentos com elas, já que hoje nessa sociedade capitalista, muitos pais ou responsáveis não têm muito tempo para se dedicar aos pequenos, entretanto, cultivar o laço de amor e cuidado se torna essencial na educação e no desenvolvimento da criança.

Através dos limites impostos pelos pais ou responsáveis das crianças, é possível que estas tenham um bom desenvolvimento, a partir do equilíbrio entre utilizar os dispositivos eletrônicos e, também, saber aproveitar outras brincadeiras lúdicas que fazem parte do universo infantil. Assim, pais e responsáveis devem aprender a dizer o “não” quando necessário e permanecer com sua decisão, mesmo que a criança o contrarie ou faça birra, pois amar envolve o saber impor limites com

sabedoria, sem autoritarismo e ignorância, sendo esses limites, o cuidado e o amor que farão diferença quando essas mesmas crianças se tornarem adultos.

REFERENCIAIS

ARIÈS, Phiiippe. **A História social da criança e da família**. Phiiippe Ariès; Tradução Dora Flaksman — 2ª. ed. — Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

BRASIL. Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm#art266>. Acesso em: 19 de março, 2020.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. V.1

CORNETO, Nathalia. **A importância da ludicidade na infância e o desenvolvimento integral da criança**. Colloquium Humanarum, Presidente Prudente, v. 12, n. 3, p.86-96, jul/set 2015. DOI: 10.5747/ch.2015.v12.n3.h222. Disponível em: <<file:///E:/PSICOLOGIA/Psicologia%207%20período/Processos%20Clínicos/Artigo/Artigos/Artigo%206.pdf>>. Acesso em: 19 de março, 2020.

CRISPI, Priscila. **As crianças e as telas na pandemia**. Por vir. 2020. Disponível em: <<https://porvir.org/as-criancas-e-as-telas-na-pandemia/>>. Acesso em: 7 de maio de 2021.

Desenvolvimento Cognitivo Infantil: percepções, reações e competências. Desenvolvimento infantil e desenvolvimento cognitivo. Neurosaber. Disponível em: <<https://neurosaber.com.br/desenvolvimento-cognitivo-infantil-percepcoes-reacoes-e-competencias/>>. Acesso em: 28 de abril, 2020.

FERREIRA, Hécila Cristany Sousa. Desenvolvimento infantil: o brincar e o aprender no pré-operatório. Monografias.com. São Luís, 2013. Disponível em: <<https://www.monografias.com/pt/trabalhos3/desenvolvimento-infantil-brincar->

aprender-operatorio/desenvolvimento-infantil-brincar-aprender-operatorio3.shtml>.

Acesso em: 28 de abril de 2020.

LIRA, NATALI; RUBIO, JULIANA. **A Importância do Brincar na Educação Infantil.**

Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 5 – nº 1 – 2014. Disponível em:

<[http://sentidounico.com.br/wp-content/uploads/2017/09/brincar-e-](http://sentidounico.com.br/wp-content/uploads/2017/09/brincar-e-educ%C3%A7%C3%A3o-infantil.pdf)

educa%C3%A7%C3%A3o-infantil.pdf>. Acesso em: 26 março 2020.

NIEHUES, Mariane; COSTA, Marli. **Concepções de infância ao longo da história.**

Rev. Técnico Científica (IFSC), v. 3, n. 1 (2012)

PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia.** 24ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005. (Original de 1964).

QUEIROZ, José Lucas Dantas de. O brincar e as tecnologias digitais na educação infantil. Alagoas, 2019. Disponível em:

<<http://www.repositorio.ufal.br/bitstream/riufal/5319/1/O%20brincar%20e%20as%20tecnologias%20digitais%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20infantil.pdf>>. Acesso

em: 30 de abril de 2020.

REIS, Raquel Sampaio. **Uso ilimitado e frequente da tecnologia em crianças na faixa etária de 2 à 6 anos de idade.** Brasília: UnB. 2015

SANTOS, Rodrigo Ribeiro dos. Os avanços da tecnologia e as formas de brincar na atualidade. CAMPOS GRANDE NEWS, 2017. Disponível em:

<<https://www.campograndenews.com.br/artigos/os-avancos-da-tecnologia-e-as-formas-de-brincar-na-atualidade>>. Acesso em: 30 de abril de 2020.

TABORDA, LORENA DOS SANTOS. A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA. **REVISTA UNINGÁ REVIEW**, [S.l.], v. 34, n. 1,

p. 40-48, mar. 2019. ISSN 2178-2571. Disponível em:

<<http://34.233.57.254/index.php/uningareviews/article/view/3186>>. Acesso em: 27 fev. 2020.

TERRA, Márcia Regina. O DESENVOLVIMENTO HUMANO NA TEORIA DE PIAGET. Disponível em: <
<https://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/d00005.htm>>. Acesso em: 28 de abril de 2020.

TREVISO, Vanessa Cristina. As relações sociais para Jean Piaget: implicações para a educação escolar/ Vanessa Cristina Treviso – 2013. São Paulo. Disponível em: <http://wwws.fclar.unesp.br/agenda-pos/educacao_escolar/2806.pdf>. Acesso em: 28 de abril de 2020.