

EFEITOS DA EXPOSIÇÃO TECNOLÓGICA DIGITAL NA PRIMEIRA INFÂNCIA

Ana Paula Lermen Sanches

Ednéia de Souza Alves Rodrigues

Gezilene Vieira

Jéssica Patrício de Lima

Solange Vani Vieira Braga

Acadêmicas do 10º semestre do curso de Psicologia do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG).

Renata Vilela Rodrigues

Profa. Orientadora do curso de Psicologia do UNIVAG. Graduada em Psicologia e Mestre em Estudos de Cultura Contemporânea, ambos pela Universidade Federal de Mato Grosso.

RESUMO

O presente trabalho propõe discutir, apontar e investigar sobre as implicações da exposição às tecnologias para as crianças no período da primeira infância. Além disso, objetiva proporcionar reflexões sobre os impactos desse uso no desenvolvimento da criança, considerando a perspectiva sócio-histórica de Vygotsky. A construção do corpus da pesquisa principiou pela coleta de dados, via pesquisa no website Google, de web blogs que discutem e/ou apresentem informações aos cuidadores sobre a temática aqui proposta. Após a seleção do material, foram analisadas postagens de três blogs com maior representatividade que nos propomos a debater, sendo elas: “*Os efeitos da tecnologia em crianças menores de 2 anos (2015)*”; “*Benefícios da tecnologia para crianças e adolescentes (2017)*” e “*Infância digital – O perigo com a desconexão com a vida (2017)*”. Como suporte teórico-metodológico, utilizamos a análise do discurso foucaultiana, e, em articulação, utilizou-se a ferramenta metodológica de seleção de dados incidentes críticos, que se refere a análise dos pontos que se mostram pertinentes dentro do discurso, dos elementos da pesquisa. Na análise, percebe-se que no contexto atual, marcado por constante desenvolvimento tecnológico, a utilização dessas ferramentas media a forma como se dá o desenvolvimento na primeira infância. As análises realizadas resultaram em pontos que mostraram as influências das tecnologias digitais no desenvolvimento infantil, do consumo em uma sociedade capitalista e, a forma como as informações desses efeitos são passados aos cuidadores.

Palavras-chave: Tecnologia digital. Primeira infância. Desenvolvimento humano.

ABSTRACT

This paper proposes to discuss, point out and investigate the implications of exposure to technologies for children in early childhood. In addition, it aims to provide reflections on the impacts of this use on the child's development, considering Vygotsky's socio-historical perspective. The construction of the research corpus began by collecting data via research on the Google website of web blogs that discuss and / or present information to caregivers about

the theme proposed here. After selecting the material, three blogs were analyzed with greater representativeness than we propose to discuss, namely: “The effects of technology on children under 2 years old (2015)”; “Benefits of technology for children and adolescents (2017)” and “Digital childhood - The danger of disconnecting with life (2017)”. As a theoretical-methodological support, we used the analysis of Foucault's discourse, and in articulation, we used the methodological tool for selecting critical incident data, which refers to the analysis of the points that are relevant within the discourse, of the research elements. In the analysis, it is noticed that in the current context, marked by constant technological development, the use of these tools mediates the way in which development occurs in early childhood. The analyzes carried out resulted in points that showed the influences of digital technologies on child development, consumption in a capitalist society and the way in which information about these effects is passed on to caregivers.

Keywords: Digital technology. Early childhood. Human development.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho discute os efeitos da exposição tecnológica digital no desenvolvimento da primeira infância. Para isso, inicialmente será apresentada uma breve contextualização histórica acerca da tecnologia digital. Em seguida, expõe-se a interface dessa temática com a Psicologia do desenvolvimento.

Sobre a tecnologia digital, Lévy (1999) a define como um conjunto de técnicas e informações, de textos, imagens e sons que passam por processos de codificação e recursos de mídias desenvolvidos pelo homem. Para ele, ao longo do tempo essas ferramentas tecnológicas foram se modificando de acordo com as necessidades humanas, ampliando-se a sua funcionalidade, criando tradições e produtos culturais, diversidades que se aperfeiçoam com o passar das gerações. Nesse sentido, o homem passa a utilizar-se das tecnologias e, a se constituir a partir dela. Lévy (1999, p. 22) nos adverte desse modo que as “[...] tecnologias são produtos de uma sociedade e de uma cultura”.

A Tecnologia Digital, tal qual conhecemos hoje, surge no século XX. Nesse momento os universos dos dados digitais passam a ser cada vez mais comuns. Ainda de acordo com Lévy (1999), com crescimento exponencial das tecnologias nos meios de telecomunicações, há uma explosão de informações e dados a serem armazenados e transmitidos, bem como uma agilidade nos processos de disseminação das informações. Tal amplitude desses meios impulsionou e transformou diretamente a economia e as relações culturais, sociais, em que, “[...] as técnicas projetam no mundo material nossas emoções, intenções e projetos” (LÉVY, 1999 p. 15).

Inferimos que as tecnologias digitais configuram-se como produto de um meio social e cultural que exerce grandes influências e significações na formação do sujeito na sociedade atual. Pensando a criança e seu desenvolvimento, é notório que cada vez mais os sujeitos são

constituídos também pelas relações que estabelecem com os meios digitais de comunicação. Não à toa observamos, nos últimos anos, um crescimento de desenhos animados, vídeos e dispositivos tecnológicos direcionados à criança. Para a primeira infância, visualiza-se, por exemplo, a crescente popularidade direcionada à “Galinha Pintadinha”, “Patati Patata”, “Pepa Pig”, entre outros. Representativos de uma realidade que precisa ser considerada quando falamos de desenvolvimento humano.

Sobre a importância em se considerar o meio social e cultural no desenvolvimento humano, Vygotsky (2000), em seus estudos, indica que o meio exerce influências no desenvolvimento dos indivíduos. Para o autor, a cultura torna-se parte do homem em um processo histórico que, ao longo do desenvolvimento da espécie e dos sujeitos, produz e transforma o seu funcionamento psicológico. Sendo a linguagem e o pensamento mecanismos pelos quais a cultura torna-se parte da natureza de cada sujeito, mediados pelos signos e artefatos desta. Vygotsky (1991) acrescenta ainda a concepção de que todo organismo é ativo e estabelece contínua interação entre as condições sociais, culturais e materiais de sua sociedade.

É nessa direção que os meios tecnológicos podem ser considerados como elementos importantes do desenvolvimento da criança. Pois estes produtos, sejam materiais, sejam imateriais, adentram a vida social dos indivíduos de forma cada vez mais precoce, como na primeira infância. Nesse sentido, busca-se no presente trabalho apontar, investigar e refletir sobre as implicações da exposição às tecnologias para as crianças no período da primeira infância.

Para isso, sobre essa temática, tecnologia digital e sua interface com a primeira infância, foram selecionadas publicações em base de dados eletrônicas a partir do ano de 2015. Os resultados apontam para uma produção escassa de estudos psicológicos recentes que contemple os efeitos da interação da tecnologia e o público infantil. As produções mais encontradas, especialmente em periódicos brasileiros acerca desse fenômeno, predominam na área da educação. Em virtude da escassez de produções teóricas acerca desse fenômeno, analisaremos blogs e canais de comunicação que discutem sobre a temática deste trabalho, a partir da análise do discurso foucaultiana. Ademais, trataremos a dimensão da contribuição da psicologia para o debate.

2. TECNOLOGIA DIGITAL E INFÂNCIA

Na área da educação, no período selecionado de 2015-2019, as discussões presentes em teses e dissertações apontam para a interface do uso da tecnologia digital na educação e ensino-aprendizagem, apropriação desta por crianças. Dentre elas, encontra-se a tese de doutorado em educação de Silva (2017) que discorre, em sua investigação, como crianças de 7 meses a 7 anos estão se apropriando de tecnologias digitais na primeira infância e como percebem os atrativos oferecidos por elas. Afirma que, com os avanços tecnológicos impulsionados pela internet móvel, *touschscreen*, computadores, celulares, *smartphone*, *tablets*, dentre outras ferramentas digitais, as crianças diariamente estão em contato com diferentes recursos digitais. Diante deste novo paradigma, acrescenta que deve-se estar atento à forma com que as tecnologias estão sendo utilizadas pelas crianças e como elas vêm percebendo este mundo digital (SILVA, 2017).

Sobre os meios digitais e a educação, Rodrigues (2015), analisando tanto o ensino público quanto o privado, aponta as diferentes formas de se ensinar utilizando tecnologias digitais. Segundo o autor, os equipamentos tecnológicos como recursos pedagógicos tornam a informação mais acessível nos espaços das escolas, já que possibilitam a utilização de recursos diversos, como jogos, histórias, fábulas e outros. No que se refere as crianças da primeira infância, Rodrigues (2015) argumenta que esse público acessa as informações digitais em casa, e que as variedades de interesses estão em jogos, músicas, vídeos, filmes, aplicativos, dentre outros. A mesma dinâmica tecnológica que ocorre na escola é visualizada também em casa, pois, na maior parte do tempo, as crianças utilizam esses instrumentos digitais para jogar, ver filmes, ouvir músicas e etc., como entretenimento. Diante deste quadro é importante estudiosos se aplicarem em pesquisas a respeito desta faixa etária enquanto usuários da tecnologia da informação (RODRIGUES, 2015).

Para Souza (2019), as crianças inseridas neste mundo digital muito cedo possuem como referência os adultos, que por sua vez já fazem uso desses meios virtuais, buscando tornar as relações e os afazeres cada vez mais acessíveis. Sendo assim, acabam desde muito cedo permitindo que as crianças façam parte deste universo. O problema dessa situação, conforme Souza (2019), é que a infância é a fase onde a criança se encontra em desenvolvimento e precisa de recursos que as permitam explorar suas faculdades mentais e físicas, e, ao analisarmos a era digital, percebemos que a mesma não se faz suficiente para tal, se faz necessário outros métodos e formas que já não estão sendo mais utilizados.

Ainda na área da educação, Martins (2016) aponta que a relação entre as tecnologias digitais e o ensino não é um assunto recente na educação. Skinner, no meio do século XX, com suas máquinas de aprender e o ensino programado, foi pioneiro ao mencionar o uso educativo

de tecnologias ao referir-se a ele como um processo que determina e melhora aprendizagem (MIRANDA, 2007 apud MARTINS, 2016).

Já as produções na área da Psicologia sobre a temática abordam a tecnologia e suas implicações no desenvolvimento da criança através do brincar. Estigarribia (2018), por exemplo, faz apontamentos sobre o brincar na primeira infância e a interferência da tecnologia. Conforme Estigarribia (2018), o brincar é muito importante para a formação psíquica das crianças, uma vez que é através dos brinquedos manuais e o contato com outras crianças que ocorre “[...] a elaboração das angústias dos medos e das frustrações [...]” (ESTIGARRIBIA, 2018, p. 13). Através da brincadeira a criança desenvolve a capacidade de reinventar, imaginar, encenar, constrói suas relações sociais e desenvolve sua subjetividade.

Entretanto se, por um lado, as tecnologias digitais possibilitam acesso aos mais variados recursos pedagógicos e de desenvolvimento à criança, por outro, a tem privado do convívio social e da capacidade de imaginação (ESTIGARRIBIA, 2018). Sendo assim, as crianças preferem brinquedos que as deixam distantes do contato corpóreo com o outro, como acontece nas redes sociais, espaço que tem se tornado objeto de desejo da primeira infância. O que tem demonstrado ser uma importante ferramenta para comunicação por um lado, enquanto que por outro tem se mostrado uma ameaça afastando as relações de corpo presente (ESTIGARRIBIA, 2018). Nessa mesma direção, Lewandosvski (2015) argumenta que na história dos brinquedos diversas formas de brincar evidenciam a imitação das crianças com os adultos e nesse processo, uma simples peça de matéria ou objeto de uso dos adultos, se transformava em um brinquedo, como por exemplo: o cavalo de pau, tão usado em tempos atrás, o que explica a formação do sujeito através da criatividade.

Concordamos com Lewandosvski (2015, p. 27) quando aponta que os brinquedos tecnológicos alteram a criatividade da criança, pois “não permitem às crianças majoritariamente, manipulá-los, explorá-los, criar e imaginar. As instruções e regras já vêm prontas, cabe à criança apenas executar as ações e não experimentar diferentes situações”. De tal modo, o brinquedo virtual “passa a ocupar o lugar de sujeito da brincadeira e a criança torna-se objeto passivo/estático.” (LEWANDOSVSKI, 2015, p.27).

Cotonhoto e Rossetti (2016) acrescentam, ainda, que com a imersão das mídias digitais e de novas tecnologias, o espaço do brincar e o brinquedo estão sendo modificados. De tal modo que os aparelhos eletrônicos são uma realidade apropriada pela geração contemporânea cada vez mais cedo. Brinca-se agora de novas maneiras. Segundo as autoras, os jogos “[...] possibilitam a interatividade com personagens virtuais, experimentando sensações, fantasias, aventuras como atirar em alvos, dirigir carros, lanchas, tratores, aviões, ou seja, coisas que ainda

não podem realizar pela pouca idade, mas podem vivenciar por meio da brincadeira no artefato” (COTONHOTO; ROSSETTI, 2016, p. 347). Para Cotonhoto e Rossetti (2016), a brincadeira possibilita à criança apropriar-se do mundo que a cerca, da cultura, dos valores, hábitos, frustrações, desejos, relação com o outro e vivências de experiências e fantasias.

Segundo Lewandosvski (2015), o brincar, tão importante na constituição do sujeito, vem sendo transformado, o que pode trazer modificações na formação cognitiva, afetiva, intelectual e motora da atual geração, o que antes era o processo de descoberta das crianças foi absorvido pela indústria de brinquedos tecnológicos, e, essa tirou da informação do sujeito, a interação entre o objeto e o sujeito, a reflexão que projetava a constituição deste. O brincar como processo de afeto, de descoberta, de superação de conflitos, angústia e desenvolvimento da motricidade, que passa a ser feito de forma padronizada e em série pela indústria.

Uma das transformações mais significantes que ocorreu no decorrer da história dos brinquedos, e da relação da criança com este, foi o fator capitalismo, que se ocupou dos contextos social, político e econômico, aquecendo o mercado com a produção de brinquedos em escala e, agora, também de brinquedos virtuais, visando o próprio lucro.

No mundo atual, o desenvolvimento tecnológico permitiu que a indústria alterasse o cotidiano social. As indústrias de brinquedos estudam o comportamento infantil e produzem/impõe as mercadorias de acordo com os seus desejos. A evolução dos meios de comunicação social, televisores, telefones móveis e computadores, transformaram o cotidiano das famílias e alteraram esse mecanismo da formação do sujeito (LEWANDOSVSKI, 2015).

Segundo Lewandosvski (2015), o capitalismo se apropria do objeto brinquedo e transforma o processo de formação do ser-sujeito para a tecnologia, que padroniza o processo “objeto-brinquedo-mercado”. As crianças em sua primeira fase de conhecimento e anteriores descobriam e criavam através do contato com o desconhecido e, assim, se desenvolviam. Hoje, passam a serem meros operadores de botões digitais. Isso tem levado as crianças a apresentarem desejos de ter e não de ser. O prazer em criar, inventar, descobrir, construir foi substituído pelo prazer de posse do brinquedo, incluindo o brinquedo virtual, e aumenta o poder de posse e do imediatismo de seus desejos. Assim, muitas crianças podem se fixarem num ideário de posse, não reconhecimento dos limites e percepção do outro nas relações.

3. METODOLOGIA

A metodologia pode ser entendida como curso percorrido para se chegar a um fim, sendo assim, o método científico é como “[...] o conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos adotado para atingir o conhecimento” (GIL, 2008, p. 08). O presente trabalho trata-se

de uma pesquisa qualitativa, cujo enfoque será a partir da análise do discurso de alguns web blogs e canais de comunicação selecionados, que discutem diretamente a temática proposta, a saber a relação entre meios digitais e o desenvolvimento da primeira infância. Em articulação com a análise do discurso, propomos a seleção de incidentes críticos, componentes da análise do discurso.

A modalidade de pesquisa qualitativa, conforme Gerhardt e Silveira (2009), não se preocupa com representatividade numérica, com sua quantificação, mas sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc.

Acerca da análise do discurso, segundo Michel Foucault (1986), é preciso, simplesmente ficar no nível de existência das palavras, das coisas faladas:

[...] é preciso trabalhar arduamente com o próprio discurso, deixando-o aparecer na complexidade que lhe é peculiar. E a primeira tarefa para chegar a isso é tentar desprender-se de um longo e eficaz aprendizado que ainda nos faz olhar os discursos apenas como um conjunto de signos, como significantes que se referem a determinados conteúdos, carregando tal ou qual significado, quase sempre oculto, dissimulado, distorcido, intencionalmente deturpado, cheio de reais intenções, conteúdos e representações, escondidos nos e pelos textos, não imediatamente visíveis. É como se no interior de cada discurso, ou num tempo anterior a ele, se pudesse encontrar, intocada, a verdade, desperta então pelo estudioso (apud FISCHER, p. 2001, p.198).

A análise do discurso se mostra relevante, na medida em que, para Foucault (2012, p. 10) o discurso “não é simplesmente aquilo que manifesta (ou oculta) o desejo; é também, aquilo que é o objeto do desejo”. O discurso é produzido em toda sociedade e, por isso mesmo, ele é ao mesmo tempo controlado, selecionado, organizado e redistribuído por ela, como controla, domina e ordena a sociedade. Propõe-se analisar, neste trabalho, o discurso em suas duas dimensões: as descrições críticas e as descrições genealógicas.

[...] A parte crítica da análise liga-se aos sistemas de recobrimento do discurso; procura detectar esses princípios de ordenamento, de exclusão, de rarefação do discurso. Digamos, jogando com as palavras, que ela pratica uma desenvoltura aplicada. A parte genealógica de análise se detém, em contrapartida, nas séries de formação e, por aí entendendo não um poder que se oporia ao poder de negar, mas o poder de constituir domínios de objetos, de propósitos dos quais se poderia afirmar ou negar proposições verdadeiras ou falsas (FOUCAULT, 2012, p. 65).

Em outras palavras, deve-se analisar, ao mesmo tempo, as regularidades discursivas e, na descrição genealógica, levar em consideração os limites que interferem nas formações reais dos discursos, o surgimento espontâneo dos discursos e como estão submetidos às formas de saber/poder (FOUCAULT, 2012).

Em articulação com a análise do discurso, utiliza-se a ferramenta metodológica de seleção de dados incidentes críticos, que se refere à análise dos pontos que se mostram pertinentes dentro do discurso, dos elementos da pesquisa. Segundo Galindo e Rodrigues

(2014), trata-se da delimitação do que conta, do que vale a pena tornar visível ao debate público dentro do discurso analisado. Já a ciência de quais serão estudados, isso só é possível após a imersão no campo-tema, sendo que este “[...] campo de investigação não é um “universo” distante, separado e independente do/a pesquisador/a. Ou seja, ele não é um “universo empírico” ou o “lugar” onde fazemos nossas observações. Mas, uma “[...] rede complexa de sentidos, que vai sendo construída num constante diálogo acerca do tema de pesquisa” (SPINK, 2003, p. 28 apud, SPINK *et al.*, 2014, p. 324).

Após o levantamento, a seleção e sistematização dos web blogs e canais de comunicação, identificamos os seguintes incidentes críticos a serem analisados: o impacto das tecnologias no desenvolvimento da criança; das influências dessas informações no cotidiano da infância – crianças como consumidoras e, como as informações estão sendo transmitidas nos blogs aos pais.

A construção do corpus da pesquisa principiou pela coleta de dados via pesquisa no website Google, de web blogs que incluíam as palavras chaves “tecnologia digital” e “primeira infância”, ao que foram selecionadas três publicações de blogs com maior representatividade para a análise dos incidentes críticos apontados.

A primeira, publicada em 2015, é o “*Os efeitos da tecnologia em crianças menores de 2 anos*”, do Dr. Cristiano Nabuco Abreu, psicólogo, pós-doutor pelo Departamento de Psiquiatria do Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo. Neste, Cristiano Nabuco Abreu dá ênfase sobre as condições necessárias para um bom desempenho no desenvolvimento e aquisição de habilidades na faixa etária inferior a 2 anos de idade. Foram considerados também os aspectos cognitivos, motor e de interação social e a relação da exposição do aparelho de televisão no dia a dia da criança.

A segunda publicação data de 2017 e refere-se aos “*Benefícios da tecnologia para crianças e adolescentes*”, da Sociedade Brasileira de Pediatria. Nestes, alguns profissionais da psicologia, pediatria e engenharia eletrônica versam sobre os pontos relevantes no desenvolvimento da criança, e, quais aspectos precisam ser considerados para que o uso de aparelhos tecnológicos não se torne prejudiciais para o desenvolvimento infantil.

Por fim, a terceira concerne no post “*Infância digital – O perigo com a desconexão com a vida*”, publicado em 2017, pela educadora, escritora e pesquisadora da infância, aprendizagem ao ar livre e arte/brinquedos com elementos naturais Ana Lúcia Machado, que discorre sobre a importância das experiências iniciais na vida da criança, uma vez que é nessa fase que ocorre a formação psíquica do sujeito. Assim como, as implicações que as tecnologias

digitais podem promover nessa fase, alertando sobre o distanciamento do mundo real com o mundo digital.

4. ANÁLISE DOS BLOGS

4.1 O impacto das tecnologias no desenvolvimento da criança

Ao apresentar a construção teórica sobre desenvolvimento humano, Cória-Sabini (1998, p. 9) clarifica-o como um processo contínuo “[...] longo e gradual de mudanças” que perpassa toda a vida e a existência humana. Tal processo é experienciado de diferentes maneiras, de forma única e individual e no tempo singular de cada sujeito. A autora, acrescenta que, além da dimensão individual, o tempo também atravessa o desenvolvimento em sua dimensão social. De tal modo, as sociedades dividem a existência em períodos como infância, adolescência e vida adulta. Sendo estas categorias uma construção social regida por padrões e normas sociais que ditam comportamentos, modos de pensar, sentir, agir, quais atividades e tarefas espera-se para cada fase, período ou idade (CÓRIA-SABINI, 1998).

Nessa mesma direção, Almeida (2001, p. 70 apud PASQUALINI; MARTINS 2015, p. 366) argumenta que “o homem é, ao mesmo tempo, portador de uma singularidade que o distingue de todos os outros seres e, de uma generalidade que o torna um ser semelhante a qualquer outro”. Em suma, o singular e o social coexistem e se inter-relacionam na produção do que é considerado infância. Como demonstra Ariès (1986), em seu escrito “*A história social da criança e da família*”, o próprio conceito de infância pode ser visto como uma construção social. A infância, assim, foi uma invenção socialmente construída da modernidade.

Destaca-se que o surgimento de tal termo remonta aos limites de cada época, cada contexto e cultura, sofrendo alterações significativas que vão demarcando o lugar da infância e, conseqüentemente, do ser criança. A exemplificar, até meados do século XII, nos registros das artes medievais, a infância era desconhecida, ignorada. A criança, era vista como um adulto miniatura, realizava as mesmas atividades que os adultos, trabalhava nos campos, participava inclusive de orgias, enforcamentos públicos. Não havia nesse momento uma concepção de infância. Logo, não era tratada de modo diferenciado do adulto (ARIÈS, 1986).

Ariès (1986) aponta também que a relação criança/infância foi se transformando a partir de novos pensamentos, do sentimento de infância que se difundia e, com isso, ela passa a ser reconhecida em sua particularidade, a que efetiva a concepção de infância. Segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA (BRASIL, 2017, p. 21), a criança e o adolescente

estão amparados por direitos constitucionais de proteção a vida, como saúde, educação, alimentação, que permitam “[...] o desenvolvimento sadio e harmonioso, em condições dignas de existência”. Portanto, a concepção de infância no século XX, vincula-se de certo modo, a noção de ser cidadão, com direitos previstos na Constituição brasileira (1988), que serviu de base para a criação do ECA em 1990.

Tal processo histórico corrobora com a construção da Psicologia do desenvolvimento que, de acordo com Cória-Sabini (1998), visa compreender e descrever as mudanças ao longo da vida. Consolida-se descrevendo a origem das condutas e os processos de mudanças destas ao longo da vida, como os aspectos físicos, cognitivos e psicossociais que ocorrem, se inter-relacionam; fatores que afetam, que influenciam o desenvolvimento das condutas e, identificação de estágios ou fases do desenvolvimento (CÓRIA-SABINI, 1998). Desse modo, objetiva descrever, explicar, oferecer subsídio para a compreensão da natureza do desenvolvimento em uma determinada cultura, considerando que o desenvolvimento se dá através da interação entre fatores genéticos e ambientais.

Além de fomentar pesquisas e evidenciar que existem semelhanças “[...] na maneira de pensar, sentir e agir de indivíduos da mesma faixa etária, e, de variabilidade ao longo das idades” (CÓRIA-SABINI, 1998, p. 16). Ou seja, apesar de haverem diferenças individuais, tem-se as semelhanças que servem de parâmetro de avaliação de condutas. “Isso levou ao emprego de conceitos tais como estágios, períodos, fases, [...] nas descrições do desenvolvimento” (CÓRIA-SABINI, 1998, p. 17). A autora expõe que, em qualquer etapa, é necessário entender que todas influenciam nas demais e nas relações, podendo ser causa ou consequência de problemas futuros para o sujeito. Conforme Bem e Tavares (2012), atualmente sabe-se que a infância é uma fase estrutural do ser humano, que influenciará demasiadamente a personalidade e os processos sociais e psíquicos, em que esta requer cuidado e atenção. Como aponta Ariés (1986), para que a criança ocupasse destaque na contemporaneidade várias mudanças foram necessárias. Com isso, é importante salientar que “o conhecimento científico não ficou à margem de tais transformações sobre as concepções do universo infantil” (BEM; TAVARES, 2012, p. 4).

Nesse âmbito, surgem diversas teorias psicológicas no estudo do desenvolvimento como cita Cória-Sabini (1998). Entre elas, vale destacar que será utilizado aqui, a perspectiva histórico-cultural de Lev Semenovitch Vygotsky, para pensar as tecnologias como mediadoras do desenvolvimento. Para Vygotsky (1991) o desenvolvimento humano está contextualizado histórico e culturalmente. Nessa concepção “[...] a cultura não é pensada por Vygotsky como um sistema estático, ao qual o indivíduo se submete, mas como um ‘palco de negociações’ em

que seus membros estão em constante processo de recriação e reinterpretações de informações, conceitos, significados” (OLIVEIRA, 1992, p. 80 apud MARTINS, 2016, p.29).

Deste modo, deve-se apreender a cultura não como uma reprodução social, mas, sim, “como uma produção de sentidos forjados pela atividade humana”, em que se cria e recria-se no meio social, de acordo com Guareschi (2008, p. 5). Assim, nos constituímos e desenvolvemos como sujeitos de modo ativo, atuando no meio físico e social, mediados pela experiência consigo, com o mundo, com os instrumentos, artefatos elaborados pelo homem e signos. E, principalmente, pela linguagem, marca da diferença do ser humano em relação aos demais seres vivos (VYGOTSKY, 1991).

Vygotsky (2000) destaca, nesse sentido, que o meio social exerce importante influência no desenvolvimento humano. Logo, estar em sociedade implica nessa relação recíproca entre o eu e o mundo, em que ambos se afetam e se constroem mutuamente. Ademais, o sujeito apropria-se de ferramentas, instrumentos materiais e imateriais que fazem parte da cultura e da história, como a tecnologia digital. Para o autor, a mediação pode ocorrer por meio de um instrumento - ferramenta material, um signo - ferramenta psicológica ou seres humanos.

Nesta perspectiva, a tecnologia digital se mostra como uma ferramenta, artefato mediador de uma realidade social. Se apresenta como um desses instrumentos de cunho irreversível na evolução social e cultural, uma vez que é quase impossível de se viver sem tecnologia digital desde o século XX, sendo a mesma o pilar das relações sociais, como nos diz Paiva e Costa (2015). A inserção das crianças no mundo digital - dispositivos eletrônicos e tecnológicos, incluindo-se computador, internet, tablet, smartphone dentre outros, e, em contato com este, se dá de forma cada vez mais precoce, ou seja, desde a primeira infância. As crianças que estão nascendo nessa cultura digital, e, cercadas por ela, são nomeadas por Prensky (2001) de “nativos digitais”, ou seja, “[...] são todos ‘falantes nativos’ da linguagem digital dos computadores, vídeo games e internet e etc” (p. 1).

A análise deste tópico se pautará nas seguintes materialidades discursivas: o blog da Sociedade Mineira de Pediatria com o post “*Benefícios da Tecnologia Para Crianças e Adolescentes* (2017)” e, o blog do Dr. Cristiano Nabuco Abreu, psicólogo, pós-doutor pelo Departamento de Psiquiatria do Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo, com o post “*Os efeitos da tecnologia em crianças menores de 2 anos* (2015)”, publicado na seção VivaBem da Universo Online (UOL).

Na publicação, “*Os benefícios da tecnologia para crianças*” das autoras Gabriela Araujo Costa, Anamaria Albuquerque de Andrade Chagas, Eli Helberth Penido Bichara Chagas apontam que a tecnologia na infância se constitui como uma poderosa e potencial ferramenta,

mas, que também pode causar riscos potenciais à saúde se usada inadequadamente. Sendo este ainda um assunto controverso e com opiniões diversas para pais, educadores e profissionais de saúde. Apesar disso, os autores do blog ressaltam a importância das tecnologias digitais no desenvolvimento da criança, como podemos ver no trecho a seguir:

[...] é necessário aceitar a inserção das mesmas no mundo digital, focando na qualidade dos conteúdos acessados e no equilíbrio entre as atividades virtuais e as do mundo real, tais como brincar ao ar livre, alimentar-se, estudar e dormir. (Fonte: <http://blog.smp.org.br/tecnologia-criancas-adolescentes/>).

Para enunciar a respeito dessa criança exposta às mídias, é possível elencar os saberes, partindo do pressuposto de que se tratam de “nativos digitais”, os quais estão interligados ao universo virtual. Percebe-se que, ao orientar sobre a necessidade de equilíbrio entre as atividades virtuais e as do mundo real, os autores sinalizam uma diferença entre esses modos de brincar, bem como a necessidade de controle do tempo de uso dessas. Isso nos remete a inferir que o brincar agora se faz também com o brinquedo virtual.

E, nesse contexto, “tais crianças, por vezes, junto com os adultos e/ou sozinhos, vêm procurando explorar, aprender e descobrir, nesse universo, as diferentes formas de interagir com esses recursos, ressignificando assim as possibilidades do brincar e da brincadeira” (SOUZA, 2019, p. 27), que são virtuais. Ou seja, brincar e interagir com os dispositivos digitais móveis marcam o desenvolvimento, a constituição da criança e, as vivências no contexto contemporâneo por meio de um brinquedo e do brincar que se dá de modo virtual. A infância é marcada pelas inconstâncias, instabilidades e transformações da sociedade às condições humanas, denotando que tudo pode escoar pelas nossas mãos a qualquer momento, numa modernidade dita por Bauman (2001) como “modernidade líquida”. E podemos considerar que as crianças, assim como os adultos, se integram a essa modernidade que os influencia nos seus modos de vida, em suas relações e, na própria dimensão do que é considerado brincar e brinquedo.

Os autores da publicação do blog supramencionado citam ainda as influências das tecnologias ligadas ao consumo e ao desejo infantil, como será apresentado na análise do próximo tópico desta produção. Foucault (2008), em “*A Arqueologia do saber*”, ressalta que uma legião de saberes atravessam os discursos. A exemplificar, como já mencionado anteriormente o post desse blog se encontra no site da Sociedade Mineira de Pediatria. Os autores referenciam-se no “*Manual de Orientação para a Saúde de Crianças e Adolescentes na era digital*”, construído pela Sociedade, para trazerem os benefícios da tecnologia digital para esse público, bem como recomendações endereçadas a pais, responsáveis, pediatras e

educadores, em virtude dos malefícios da tecnologia. De certo modo, tal manual usado apresenta-se na busca de se legitimar enquanto espaço de fala socialmente autorizado para discorrer e pontuar sobre as tecnologias digitais na infância (FOUCAULT, 2008).

Ademais, citam no post que as tecnologias digitais contribuem para diferentes problemas de saúde, mas, por outro lado, reconhecem os benefícios que ela pode promover. Para isso, centralizam sua discussão neste último. Apontam a tecnologia digital como recurso, ferramenta que possibilita aprendizagem e interatividade nos relacionamentos sociais. Como observamos no trecho abaixo:

Segundo a Academia Americana de Pediatria (AAP), há claras evidências de que as mídias digitais contribuem substancialmente para diferentes problemas de saúde, como a obesidade e comportamentos agressivos e/ou alienados. Por outro lado, a AAP reconhece os benefícios da tecnologia na aprendizagem e nos relacionamentos sociais, a partir da interatividade possibilitada pelos diferentes dispositivos de mídia digital. [...]o Manual de Orientação sobre a “Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital”, no qual se encontram recomendações sobre o uso saudável da tecnologia. Como toda ferramenta, também os recursos da era digital, quando usados de forma indevida, especialmente de forma precoce ou por tempo excessivo, podem trazer prejuízos [...]. (Fonte: <http://blog.smp.org.br/tecnologia-criancas-adolescentes/>).

Nessa direção, percebe que os autores deste blog ressaltam os benefícios e malefícios das tecnologias digitais no desenvolvimento da criança. A partir de uma visão cautelosa, apresentam aos cuidadores o lado positivo do uso destas, desde que, com moderação e certo “controle”, arrigimentando para o debate o posicionamento da Academia Americana de Pediatria, a fim de dar uma tonalidade científica para suas argumentações. Diferentemente, o “*Os efeitos da tecnologia em crianças menores de 2 anos (2015)*” mostra apenas os efeitos negativos dessa interação, ditos como ‘efeitos colaterais’ pelo autor, na seguinte passagem:

Os efeitos positivos, já sabemos muito bem, não precisam ser mais detalhados, pois já fazem parte do dia-a-dia de quase todas as pessoas. Os negativos, entretanto, abordados sistematicamente, apontam para uma série de resultados ou, se você preferir, efeitos colaterais não muito animadores. (Fonte: <https://cristianonabuco.blogosfera.uol.com.br/2015/11/25/os-efeitos-da-tecnologia-em-criancas-menores-de-2-anos/>).

E, o mesmo pontua que, apesar da tecnologia estar imersa no cotidianos de muitas pessoas, pouco se sabe sobre os efeitos desta em crianças menores de 2 anos. Com uma produção escassa de estudos e dados acerca disto em levantamentos brasileiros, assim, utiliza-se de resultados obtidos a partir de pesquisas desenvolvidas em outros países. De tal modo, em sua maioria, os efeitos negativos elencados aqui tem como parâmetro pesquisas estrangeiras, não especificadas pelo autor, como exposto no seguinte fragmento:

Dados decorrentes de levantamentos nacionais são quase inexistentes e, portanto, tomarei por base algumas informações já aferidas por outros países.

Algumas pesquisas apontam que cerca de 90% dos pais afirmam que seus filhos menores de dois anos assistem a algum tipo de mídia digital ao longo do dia. (Fonte: <https://cristianonabuco.blogosfera.uol.com.br/2015/11/25/os-efeitos-da-tecnologia-em-criancas-menores-de-2-anos/>).

Como resultados dessas pesquisas, o autor da publicação “*Os efeitos da tecnologia em crianças menores de 2 anos (2015)*” aborda os malefícios da exposição excessiva a televisão e aos brinquedos eletrônicos como integrante da rotina das crianças. Como malefícios da exposição excessiva e precoce das crianças às mídias digitais, tem-se prejuízos no desenvolvimento da linguagem. Pois, segundo o autor, tem-se a menor interação entre os cuidadores e a criança, quando assiste-se televisão de 1 a 2 horas, ou até mesmo de 4 horas por dia. Traz ainda que, muitas famílias deixam a televisão ligada por 6 horas ao dia, e/ou inclusive o dia todo. Tal comportamento adotado, segundo ele, é disponibilizado pelo cuidador como forma de ‘aquietar’ a criança enquanto realiza outras atividades:

Tal acontecimento se deve ao fato de que ver televisão ou brincar com eletrônicos asseguram uma maior quietude em casa como, por exemplo, no preparo para o jantar, durante mesmo as refeições ou ainda nos momentos de lazer – o que permite aos pais poderem realizar alguma outra atividade sem maiores preocupações. Caso você ainda não saiba, levantamentos apontam que as crianças nessa idade chegam, em média, a ver televisão de 1 a 2 horas por dia, enquanto há registros que facilmente atingem a marca de 4 horas diárias. [...] Vamos lembrar que muitas famílias deixam a sua televisão ligada e essa quantidade de tempo pode, em muitos registros, chegar a 6 horas de exposição ao longo de um único dia. Em certos levantamentos, 40% relatam deixar a televisão ligada o dia todo. (Fonte: <https://cristianonabuco.blogosfera.uol.com.br/2015/11/25/os-efeitos-da-tecnologia-em-criancas-menores-de-2-anos/>).

Com isso, percebe-se que há uma diminuição de contato, do face-a-face, do afeto, da troca, da conversa entre os cuidadores com a criança acarretando malefícios para o desenvolvimento da linguagem. Para Vygotsky (2000), a linguagem é a simbologia que media a relação do homem com o mundo, definem contextos e o próprio desenvolvimento humano.

Acrescenta-se ainda que, ela possibilita o desenvolvimento de funções psicológicas superiores, na resolução de atividades práticas, na atribuição de significações e sentidos ao mundo. De acordo com a perspectiva Vygotskiana (2000), a interação da criança com o cuidador e com o mundo que a cerca é determinante para seu desenvolvimento e aprendizado, uma vez que é o cuidador que, na maioria das vezes, interpreta e significa a fala do bebê, introduzindo a criança no universo comunicativo. A criança irá construir e desenvolver a linguagem a partir de suas interações sociais, como também exemplifica o autor ao convocar a atenção do leitor ao dizer:

Não se sei você tem conhecimento, mas, quanto maior o tempo de interação registrado entre os cuidadores e seus filhos, melhor será o nível de vocabulário de

uma criança. Assim sendo, em lares onde a TV disputa a atenção dos pais, verificou-se uma interferência no desenvolvimento da linguagem dos pequenos, simplesmente pelo fato de existir "pouca conversa". (Fonte: <https://cristianonabuco.blogosfera.uol.com.br/2015/11/25/os-efeitos-da-tecnologia-em-criancas-menores-de-2-anos/>).

Papalia e Feldman (2013) apontam que a aprendizagem, a atenção, a memória, a linguagem, o pensamento, o raciocínio e a criatividade compõem o desenvolvimento cognitivo. Já as emoções, a personalidade e as relações sociais são aspectos do desenvolvimento psicossocial. Nesse sentido, é importante considerar que, com as tecnologias, dialoga-se e relaciona-se, em excesso atualmente, com as telas e com as imagens digitais. Pontuamos aqui que não só as crianças como os adultos, as famílias estão imersas em meios as tecnologias de forma excessiva, o que pode servir com modelo, referência a ser imitado pelas crianças.

Na publicação “*Os efeitos da tecnologia em crianças menores de 2 anos (2015)*”, o autor apresenta também que as crianças expostas de forma intensa às mídias possuem maiores dificuldades na resolução de problemas, pois, a linguagem está sendo afetada de forma negativa. Além de menor capacidade crítica, menor criatividade para desenvolver brincadeiras, alterações do sono, humor, redução da interação com amigos, pais e com o círculo social, bem como alterações no desenvolvimento físico, como aumento de obesidade e demais, são os outros malefícios postos pelo autor:

Em crianças que habitam lares onde há exposição intensa de mídias, verificou-se uma menor capacidade crítica, diminuição das habilidades criativas, menor aprendizagem na resolução de problemas, se comparadas àquelas que não ficaram tão expostas. Além disso, a exposição à mídia está associada ao aumento da obesidade, problemas de sono, alterações no humor, comportamentos agressivos e comportamentos ligados à falta de atenção na escola. (Fonte: <https://cristianonabuco.blogosfera.uol.com.br/2015/11/25/os-efeitos-da-tecnologia-em-criancas-menores-de-2-anos/>).

No que tange aos benefícios das tecnologias digitais à aprendizagem, em os “*Benefícios da Tecnologia Para Crianças e Adolescentes (2017)*”, da Sociedade Mineira de Pediatria, argumenta-se que estas podem ser utilizadas no ensino formal, como na escola, ou não, para fomentar uma aprendizagem mais lúdica e atrativa através de interatividade e conectividade, promovendo a cooperação e integração dos pares:

Novas TICs podem se tornar aliadas para abordar crianças com diferentes estilos cognitivos e de aprendizagem, seja nos sistemas formais de ensino ou não. Quando bem utilizadas, têm grande potencial para tornar a aprendizagem mais lúdica e atrativa, através de interatividade, hipertextualidade e conectividade, promovendo a cooperação e integração dos pares. O conhecimento é criado ativamente a partir da experimentação, exploração, manipulação e teste de ideias da realidade. 10,11 Games podem atuar como coadjuvantes no desenvolvimento de funções cognitivas e sensoriais, melhorando a noção espacial, as habilidades motoras, o processo de tomada de decisões e a autonomia. (Fonte: <http://blog.smp.org.br/tecnologia-criancas-adolescentes/>).

Além disso, pontua-se como benefício da tecnologia digital: auto expressão infantil, interlocução e interatividade por meio de postagens e comentários em blogs, chats, whatsapp e similares; liberdade em mídias interativas estimulam a criatividade infantil; a solidariedade pode ser, de igual modo, construída através de músicas e vídeos divulgados no YouTube; informações sobre hábitos saudáveis de vida podem ser disseminados na rede; além do desenvolvimento de habilidades sociais e de comunicação por meio da interação online.

Pereira e Arrais (2015), complementam essa ideia ao afirmar que a televisão e o computador são exemplos de ferramentas que podem ser aliados do processo pedagógico. Se usados corretamente e, com objetivos, podem complementar o processo de ensino-aprendizagem e promover interação. Assim, em ambos os posicionamentos os autores alertam para o uso correto, a fim de colher seus benefícios, caso contrário, a outra faceta se apresenta, os malefícios. Diante disso, os responsáveis devem ser os mediadores da relação criança-tecnologia, e, para tal, as crianças precisam ser conduzidas, supervisionadas.

Logo, a inserção precoce da infância em meios as tecnologias é fonte não só de benefícios, mas também de malefícios, problemas, quando se pensa nos efeitos mais intensos do uso desordenado desses dispositivos. O autor do blog, *“Os efeitos da tecnologia em crianças menores de 2 anos (2015)”*, similarmente aos autores de o *“Benefícios da tecnologia para crianças (2017)”* concordam com essa posição e também fazem várias recomendações aos cuidadores ao informá-los sobre os efeitos dessa relação “infância e exposição tecnológica” pontuando acerca da necessidade de “aprender a usar” e, certa cautela dos filhos, como prevenção e promoção de um desenvolvimento saudável das crianças, e dos conteúdos acessados.

Nessa direção, percebe-se, através da análise das publicações dos blogs, o uso da tecnologia atrelado a uma nova modalidade de lazer e entretenimento no universo infantil. Com um simples toque no botão pode-se brincar *online* com brinquedos virtuais, podendo sentirem-se incluídas em meio às pessoas e acontecimentos, o que tem performado novos modos de desenvolvimento infantil. As tecnologias passam a ser espaços importantes de brincar e, em alguns casos, usadas no processo pedagógico do sujeito. Brincadeira e educação que são, na acepção vygotskyana, mediadores importantes do desenvolvimento humano. Não podemos, assim, desconsiderar as novas formas de desenvolver que são moduladas, no contemporâneo, com o auxílio das tecnologias da informação.

4.2 *Influências dessas informações no cotidiano da infância - crianças como consumidoras.*

No blog “*Educando Tudo Muda*”, encontramos a publicação “*Infância digital - O perigo da desconexão com a vida*” (2017), onde a blogger Ana Lúcia Machado expõe reflexões e dados diversos acerca do uso da tecnologia na infância.

Neste blog, Ana Lúcia reflete que o consumo das TIC’s (tecnologia da informação e comunicação) se tem dado cada vez mais cedo e de forma excessiva. E, em razão do pouco conhecimento acerca das consequências a médio e longo prazo, tal tema tem sido objeto de estudos e pesquisas, bem como a respeito do impacto do mesmo sobre a dinâmica familiar, o desenvolvimento, o comportamento e o aprendizado infantil. A mesma destaca que há aspectos positivos nos avanços tecnológicos e sua inserção em todas as áreas da vida moderna, bem como é notada, cada dia mais forte, a sua influência e, essencial, a sua utilização na sociedade contemporânea, porém, aspectos que ela considera ainda sombrios, levam a muitos questionamentos e evidências de efeitos nocivos. Como podemos perceber no trecho a seguir:

Hoje com menos de 3 anos de idade, as crianças já sabem usar smartphones, brincam com tablets, jogam games, entretanto, poucas são capazes de amarrar os cadarços do tênis, pular corda, amarelinha, subir em árvores, etc. Os vários gadgets tornaram-se uma extensão das mãos das crianças. Dedinhos cada vez menores deslizam pelas telas touchscreen e pelas teclas dos computadores, notebooks e controles remotos da TV. Quais os efeitos da iniciação precoce ao mundo digital para a saúde física e psíquica das crianças? Quais as influências que essas tecnologias exercem no comportamento infantil durante a fase de formação e desenvolvimento? Quais os impactos das mudanças sociais para a cultura da infância? (Fonte: <http://www.educandotudomuda.com.br/infancia-digital-o-perigo-da-desconexao-com-vida/>).

Há, portanto, uma grande variedade de aparelhos eletrônicos ao alcance hoje de todos, inclusive sendo cada vez mais utilizados por crianças menores de 3 anos. Passando a ser, não diremos utilizados, mas sim, consumidos por crianças de todas as idades. Para Campos, Jobim e Souza (2003), desde muito cedo o campo social da criança é moldado pela cultura do consumo, assim, portanto, sua experiência vai se consolidando em atitudes cujo centro é o consumo.

Analisando revistas semanais de ampla circulação, Andrade e Costa (2010) explanaram acerca das redes de consumo às quais também as crianças são convocadas a fazer parte e, o quanto o uso das mesmas na publicidade corrobora para uma concepção nova de infância, que já nasce dentro de uma cultura consumista. Tratando-se, segundo Andrade e Costa (2010, p. 230) de “uma infância erotizada, preocupada em adquirir, em mostrar-se, uma infância insaciável e sempre em movimento. É essa infância que está chegando à escola com novos interesses, preferências e condutas”.

Em seu blog, Ana Lúcia apresenta um estudo americano do impacto da mídia e das novas tecnologias sobre as crianças, em cujo recorte se deu entre os anos de 2011 e 2013 e mostrou que o acesso a mídias móveis pelas crianças americanas estourou:

Neste período o número de crianças menores de 8 anos com acesso a tablets quintuplicou saltando de 8% para 40%. Em 2013, 38% das crianças com menos de 2 anos utilizavam um gadget, ante 10% em 2011. Entre 2 a 4 anos a taxa subiu de 39% para 80% e entre 5 e 8 anos, de 52% para 83%. (Fonte: <http://www.educandotudomuda.com.br/infancia-digital-o-perigo-da-desconexao-com-vida/>).

Esse aumento substancial do consumo de TICs pelas crianças nos serve de alerta em razão dos efeitos disso em suas vidas; além da urgência em se discutir, pesquisar e informar aos cuidadores dessas crianças acerca de um consumo o mais adequado possível. Permeadas de tantas opções a criança sente-se fortemente atraída ao consumo e, por razões diversas, os cuidadores ofertam a elas muitas vezes de forma indiscriminada. Os próprios adultos, também estão imersos nessa cultura consumista, e, muitas vezes, se perdem diante da infinidade de opções, modelos, inovações, presteza desse nicho do mercado. Temos, portanto, uma oferta maciça de produtos que promovem às crianças entretenimento com uma variedade e velocidade sem igual e que, para obtenção dos mesmos exige da criança, não o esforço físico e intelectual que uma brincadeira ou brinquedo lúdicos demandam, mas sim, que ‘apenas’ desejem tais produtos e o adquiram - pelos cuidadores para elas - o que já garantirá o seu deleite via consumo.

Em se tratando de infância, a questão do brinquedo é de suma importância, pois, conforme Figueiró (2012, p. 26), através do brincar a criança desenvolve potencialidades, desenvolve a sociabilidade e busca sentido para a vida.

[...] ela compara, analisa, nomeia, mede, associa, calcula, classifica, compõe, conceitua, cria, deduz, estimula e desenvolve a capacidade de concentração, favorece o equilíbrio físico e emocional, dá oportunidade de expressão, desenvolve a criatividade, a inteligência e a sociabilidade, enriquece o número de experiências e de descobertas, melhora o relacionamento com a família, entre muitas outras coisas. Sua sociabilidade se desenvolve: ela se aproxima de outras crianças, dos familiares, de outros adultos e cuidadores, faz amigos, aprende a compartilhar e a respeitar o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo, e a envolver-se nas atividades apenas pelo prazer de participar, sem visar recompensas nem temer castigos. Brincando, a criança estará buscando o sentido para sua vida. Sua saúde física, emocional, intelectual, mental e social depende, em grande parte, dessa atividade lúdica.

Retomando um pouco da história cultural do brinquedo, conforme Benjamin (1987) o mesmo surgiu inventado em oficinas de entalhadores de madeira, de fundidores de estanho, etc. e, com o passar do tempo, principalmente a partir do processo de industrialização, iniciado no século XIX, sua fabricação foi simplificada, passando-se também a ser ofertado em tamanhos

variados. A partir da industrialização se deu a ‘emancipação do brinquedo’, quando o mesmo começou a se esquivar do controle da família, tornando-se estranho às crianças e aos pais. O autor afirma que o brinquedo infantil é um diálogo mudo entre a criança e o povo, baseado em signos, e tece crítica à transformação do brinquedo dizendo, “[...] quanto mais atraentes são os brinquedos, no sentido usual, mais se afastam dos instrumentos de brincar, quanto mais eles imitam, mais longe eles estão da brincadeira viva” (BENJAMIN, 1987, p. 247).

Há, contudo, na atualidade, uma infinidade de brinquedos atrativos, e hoje em escala globalizada de interesses, especialmente os referentes ao nosso tema, os eletrônicos, que além de entreter, são também facilitadores no dia a dia, via de socialização, e, contribuem na educação e formação da criança. O lúdico se expandiu também para o espaço virtual, fomentando outras formas de brincar e de socialização, fruto da utilização dos brinquedos eletrônicos, tornando-se menos física, mais virtual. O advento da tecnologia alcançou fundamentalmente, portanto, também o brinquedo e a forma de brincar.

O consumo do brinquedo tecnológico, tal como outros produtos na sociedade consumista, se dá de forma crescente e incessante. Há uma gama de opções acessível às variadas classes sociais, embora exista diferentes acessos, ou até mesmo o não acesso, conforme os diferentes níveis socioeconômicos. Acerca dessa afirmação fazemos um contraponto de que, crianças de nível socioeconômico maior tem a possibilidade de adquirir outros aparelhos, além da televisão, principalmente tablets, smartphones e videogames, questão essa que será discutida no próximo tópico.

Um último aspecto que consideramos importante de ser destacado é acerca do brinquedo no que diz respeito a ele também ser um segregador social. O fato de “ter” determinado brinquedo eletrônico sobrepõe o “ser”. Valora-se ao que possui, uma vez mais fomentando o consumismo nas crianças com a finalidade do pertencimento. A esse respeito, Souza (2019, p. 240) analisa que

Nessa dinâmica impera a lógica do excesso, da descartabilidade e da estimulação contínua ao consumo. E, neste cenário, crianças, jovens e adultos buscam por uma identidade que, na atual sociedade, está em crise de valores, e que parece que só encontrarão por meio de aquisição de objetos.

Andrade e Costa (2010), afirma que, a partir da década de 1970 uma nova forma de consumo surgiu, com o aparecimento de um sistema baseado na acumulação flexível, de circulação intensa e rápida de mercadorias pelo mundo todo. Porém, foram especialmente nas décadas de 1980 e 1990, segundo Schor (2009) que começou a ganhar relevância e espaço,

através das campanhas publicitárias, o elo entre crianças e consumo, no intuito de torná-las consumidoras. O *marketing* infantil passou, então, a ocupar lugar central nas agências publicitárias (apud ANDRADE; COSTA, 2010).

Nessa acepção, a criança deixa ser vista como passiva nas relações de consumo e, passa a ter um papel ativo e de influenciadora dos pais, cujo poder de voz e de consumo por parte da criança, em seu nicho familiar, é considerado, de acordo com Schor (2009 apud ANDRADE; COSTA, 2010), parte do “mercado de influências”. Desse modo, o público infantil, nessa posição de influência, de “poder” sobre os cuidadores passa a ser alvo, abordado pelo campo publicitário com diversas propagandas, tornando-se não só consumidores, mas também mediadores da relação dos responsáveis com o consumo.

Prova disso é a conjugação da imagem infantil com o consumo, como por exemplo, inserindo-as em campanhas publicitárias de produtos considerados para adultos, de carros, de bancos financeiros, entre outros, abarcando nas mesmas o multiculturalismo de maneira estratégica e conveniente aos interesses do mercado econômico capitalista, no intuito de a todos representar, convocando a consumirem, por estarem aptos e por pertencerem a este universo (ANDRADE; COSTA, 2010).

Sobre a publicidade e a mídia, Andrade e Costa (2010, p. 235) dizem que “são poderosas na construção de sujeitos consumidores, particularmente, de crianças consumidoras”, e, em geral, tem-se a ilusão de que o consumo se dá de forma livre e autêntica. Contudo, para Campos, Jobim e Souza (2003) todas as escolhas já estão previstas pelo sistema. Para os autores,

O processo de construção da identidade na cultura de consumo apresenta-se como cambiante, fluido, fragmentado e parcial. Objetos e mercadorias são usados para demarcar as relações sociais e determinam estilos de vida, posição social, além da maneira de as pessoas interagirem socialmente (CAMPOS; JOBIM E SOUZA, 2003, p. 15).

No Blog Ana Lúcia traz pesquisas que demonstram que além do acesso se dar cada vez mais precoce ao mundo tecnológico, a permanência em conexão é um crescente, tratando-se de um fenômeno global. Diante dessa realidade observa-se que há um interesse e um *marketing* que corroboram para o uso precoce das tecnologias, onde a tecnologia é apresentada aos pais ou cuidadores como uma forma sedutora de entretenimento e ainda com opções “educativas”. Deste modo, as crianças são estimuladas desde cedo a manusear os aparelhos e tomar decisões como comprar, assistir, jogar e brincar, tornando-as assim, cada vez mais cedo, crianças consumidoras.

Uma das causadoras da ascensão da criança consumidora é o fato de as mídias estarem sendo usadas pelos adultos para “manter a criança ocupada” ou distraí-la quando de momentos que precisa para si. Como podemos observar na crítica traçada por Ana Lúcia em seu blog:

Outro aspecto a ser abordado é que as mídias de telas interativas têm sido fortemente usadas por adultos para promover distração nas crianças, ocupá-las, e mais do que isso, hoje são usadas como “chupetas eletrônicas” com o intuito de acalmá-las nas mais variadas situações do dia a dia – durante as refeições, para ir ao banheiro, adormecer mais facilmente, em passeios de carro, em salas de espera, restaurantes, procedimentos médicos, etc. As crianças estão vivendo um estado de anestesiamento diante da vida real. (Fonte: <http://www.educandotudomuda.com.br/infancia-digital-o-perigo-da-desconexao-com-vida/>).

Sob outro ponto de vista podemos considerar para além de objeto que acalma, mas que também entretém, que ocupa hoje o lugar de brinquedo e do brincar, fundamental na infância, o que antes era maciçamente lúdico, agora é predominantemente virtual. Concordamos com a blogger Ana Lúcia, que contrapõe os estímulos naturais, provocados pelas experiências frutos de interações com outros seres humanos, às virtuais, que, diante das telas, deixam corpo e imaginação inativos.

Um importante aspecto característico do consumo da sociedade atual é de o desejo de consumo nunca ser saciado. Logo que se compra algo, em seguida vem um descontentamento, que, segundo Campos, Jobim e Souza (2003) é próprio do mundo globalizado e provém da fugacidade, da obsolescência. As mercadorias têm que ser de certo modo, “[...] novas, da moda. Devem captar as mais insignificantes mudanças, que constituem o mito da novidade permanente [...] O consumidor, apto à entrada no mercado, é uma espécie de colecionador às avessas, colecionando atos de exposição” (CAMPOS; JOBIM E SOUZA, 2003, p. 15).

A mídia permeia todo o cotidiano, oferecendo conteúdo a ser consumido indistintamente e em um contexto social onde se valoriza o ter e o poder, em detrimento ao ser. Para Campos, Jobim e Souza (2003, p. 19), “o indivíduo hoje vale pelo que possui, pelo que veste, pelos objetos que consome”. A esse respeito, Costa (2010) reflete,

As transformações nas contemporâneas formas de consumir ultrapassam a aquisição de bens ou serviços; como dominante cultural, isto é, como uma inspiração para as formas de vida, o consumo marca indelevelmente tudo que fazemos e organiza nossa existência. É assim que consumimos também emoções, ideias, modos de ver a vida, de portar-nos, falar e pensar. É assim que além de consumir também nos transformamos em mercadorias e somos consumidos. Essa mercantilização das várias faces da nossa existência, de nós mesmos e de tudo que nos rodeia tem sido referida como comodificação, que quer dizer transformar-se em commodity, em bem de consumo (apud ANDRADE; COSTA, 2010, p. 234).

Após reunirem depoimentos de pais, alunos e professores, Campos & Jobim e Souza (2003) observaram que o conteúdo da fala dos mesmos ora converge, ora diverge; contudo, no nível do discurso, seus valores são compatíveis. A família e a escola, conforme Campos &

Jobim e Souza (2003, p.18), fazem “uma crítica à sociedade, ao predomínio dos processos de consumo, onde o ter vale mais que o ser. Uma sociedade individualista e violenta, uma sociedade em crise”. Os autores ressaltam, ainda, que o valor do homem é substituído pelo valor das mercadorias e dos objetos, e, ele próprio é transformado em mercadoria, definindo-se, com isso, uma nova ética no campo das relações sociais.

Analisando o perfil da sociedade brasileira, Costa (1994;1995 apud CAMPOS; JOBIM E SOUZA, 2003) identifica quatro características que a compõem, sendo elas o cinismo, a delinquência, a violência e o narcisismo. Considerando os aspectos do consumo, é importante refletir acerca das regras que são norteadas pelo ideal narcísico, as mesmas não garantem uma relação de alteridade entre as pessoas. O outro, portanto, não tem mais a capacidade de alterar/afetar, pois não é considerado um igual, como, portanto, não se tem o critério de reconhecimento. Forma-se compreendendo que o outro não é ser igual a si, não identifica-se com o outro também na sua dor, no seu sofrimento e nem na sua dignidade, então acaba-se por não se importar com ele.

Em 2007, Santos e Grossi alertavam a respeito da influência da sociedade de consumo nas decisões e aquisições de crianças e jovens, participando, inclusive da formação de valores, o que muitas vezes vai “na contramão dos direitos sociais de cidadania, ou menosprezando laços afetivos” (GROSSI; SANTOS, 2007, p. 452). Sendo que, à época, a televisão era um dos principais canais que a sociedade de consumo utilizava para seduzir à compra.

Por fim, dada a realidade posta, estando a criança inserida em uma sociedade permeada pelo uso diversificado de TIC's, pais e educadores devem atuar como mediadores entre as crianças e o uso dos mesmos, salientando a relevância de estarem atentos às influências provocadas pelo conteúdo consumido através de tal uso, bem como as afetações deles derivadas, principalmente em seu comportamento privado e social.

4.3 Como as informações estão sendo transmitidas nos blogs aos pais.

Como fonte de informação e análise foram selecionadas as publicações contidas nos três blogs expostos anteriormente, são elas: “*Os efeitos da Tecnologia em crianças menores de 2 anos*”, de Abreu (2015); “*Benefícios da tecnologia para crianças e adolescentes*”, da Sociedade Brasileira de Pediatria (2017) e; “*Infância digital - O perigo com a desconexão com a vida*”, de Ana Lúcia Machado (2017). Este tópico visa, a partir desta análise, problematizar de que modo as informações sobre o desenvolvimento humano estão sendo passadas nos blogs

para os cuidadores, assim como problematizar como a psicologia do desenvolvimento é arregimentada como estratégias de argumentação pelos blogs.

Ana Lúcia Machado (2017), na publicação “*Infância Digital – O perigo da desconexão com a vida*”, argumenta que a infância é o momento onde a criança começa a se desenvolver de vários modos (físico, cognitivo, emocional e social), e se faz relevante respeitar todas as fases do desenvolvimento, pois é aqui, no período da infância, que se devem começar as reflexões para construção de uma educação de qualidade, capaz de formar pessoas saudáveis e independentes.

Já Abreu, no post “*Os efeitos da Tecnologia em crianças menores de 2 anos*” (2015), realiza uma análise do desenvolvimento neuropsíquico da criança, mostrando que o processo de maturação cerebral se conclui a partir dos 21 anos de idade, e, existem processos mentais que requerem estimulações apenas naturais. Revela ainda que, os diversos estímulos por parte das ferramentas digitais têm dificultado o processo de amadurecimento de crianças e de adolescentes, colocando em desordem as etapas do desenvolvimento, levando os mesmos a vivenciarem etapas completamente despreparadas para tal. Como podemos observar no exemplo a seguir:

A criança aprende melhor e de forma mais eficiente com brincadeiras e interagindo com os pais, cuidadores, professores e amigos no mundo real e tridimensional. Se ela passar um tempo muito extenso em atividades tecnológicas, poderá comprometer habilidades sociais, de comunicação e a inteligência comportamental. (Fonte: <http://www.educandotudomuda.com.br/infancia-digital-o-perigo-da-desconex-ao-com-vida/>).

Neste blog, os pais leitores têm acesso ainda a informação de que existem alguns discursos propagando a ideia de benefícios através das mídias, como por exemplo: aumento de habilidades sociais, de aprendizagem, dentre outras. No entanto, a publicação do blog ressalta que, crianças abaixo de 2 anos não possuem habilidades cognitivas mínimas, como a atenção e a memória, sendo assim não há evidências de que tais ferramentas sirvam de cunho educativo nessa faixa etária.

Discurso esse comum em todas as publicações dos blogs analisados no presente trabalho. De modo geral, visualizamos que não há como fechar os olhos para o avanço da tecnologia, e juntamente com a explosão tecnológica, surgem muitas preocupações em relação a forma como as crianças e os adolescentes estão sendo inseridos nesse universo virtual. Todavia, concordam com a possibilidade de podermos aprender a lidar com a inserção desta ferramenta na rotina das crianças, a fim de amenizar possíveis riscos à saúde, bem como estimular o uso apropriado.

Reflexão essa que é transmitida aos pais no post “*Benefícios da tecnologia para crianças e adolescentes*”, do blog da Sociedade Brasileira de Pediatria, que argumenta em sua página que, as mídias digitais contribuem para diversos problemas de saúde, isto é, obesidade, agressividade e muitos outros. Por outro lado, esclarece que os meios digitais são benefícios na aprendizagem e nos relacionamentos virtuais. Como demarcador, trazem o uso exacerbado, precoce e indevido, como os maiores vilões causadores de dificuldades de socialização, baixo rendimento escolar, ansiedade, transtornos alimentares, insônias, dores de cabeça e sedentarismo, sem contar que as crianças que não possuem restrições quanto aos conteúdos que acessam acabam acessando sites de pornografias, exploração sexual e pedofilia. Recomendam aos pais a necessidade de se buscar conhecimento quando o assunto é tecnologia na infância, a fim de que seja feito uso adequado desses recursos:

[...] Por isso, é de suma importância o conhecimento referente às melhores práticas sobre a condução da educação digital das crianças e adolescentes, a fim de possibilitar o aproveitamento dos benefícios desta tecnologia, destacados neste trabalho, desde que a premissa seja o uso orientado e supervisionado pelos educadores e responsáveis. (Fonte: <http://blog.smp.org.br/tecnologia-criancas-adolescentes/>).

Percebemos que as mensagens transmitidas pelos blogs dizem de uma recomendação aos cuidadores de que as crianças precisam ser fiscalizadas/monitoradas quando estão conduzindo algum aparelho eletrônico. Deve-se levar em consideração as fases do desenvolvimento para que as crianças não sofram prejuízos. Apesar da mídia apresentar benefícios para a aprendizagem, clarificam aos responsáveis que o bom desempenho escolar, o controle das emoções, bem como outras atitudes são melhores ensinadas através do convívio entre as crianças e seus responsáveis. De acordo com a psicanalista infantil Julieta Jerusalinsky citada por Machado (2017), os três primeiros anos de vida de uma criança são cruciais para a formação psíquica da mesma, momento este no qual a criança mantém relação consigo mesma e com os outros.

Ademais, a análise dos discursos dos blogs nos mostra que o público que mais tem acesso a essas informações são os pais, que correspondem a uma minoria da sociedade, considerando os aspectos socioeconômico e cultural, e, os profissionais que atuam diretamente na educação e saúde infantil. É notório que vivemos em uma sociedade com desigualdade de acesso a qualquer tipo de direito estabelecido por lei e, neste contexto, outras desigualdades emergem em relação a aquisição de bens e produtos, como as TICs.

Machado (2017) apresenta dados da ANATEL - Agência Nacional de Telecomunicações, que estão em uso 242,1 milhões de linhas celulares para uma população de

208,2 milhões de brasileiros, dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística- IBGE, apresentou uma pesquisa por amostra, que em 2017, 3,3% de um total de 70,382 domicílios brasileiros não possuíam televisores, a região norte atingiu o maior percentual deste, com 7,2% dos domicílios pesquisados.

Por mais que os dados não especifiquem a faixa etária da população que tem acesso ao mundo digital, a fonte do IBGE (2018) permite-nos ter uma noção que existem brasileirinhos que não tem contato com as tecnologias aqui discutidas, nem mesmo aos aparelhos de televisão, sejam como instrumentos de aprendizado e novas descobertas, sejam de formas de entretenimentos e diversão, os números apresentados podem até corresponder a uma parcela menor da população e, por crianças que vivem distantes dos grandes centros urbanos, mas não deixam de representar uma parcela da nossa sociedade desconectada da era digital. O que apresenta a faceta da falta de acesso e desigualdade social em que o coletivo brasileiro está imerso.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o desenvolvimento deste trabalho buscamos investigar e apontar sobre os efeitos da inserção das tecnologias digitais no universo infantil, mais especificamente no período da primeira infância do desenvolvimento humano. Momento este caracterizado, na sociedade contemporânea, pela presença massiva das tecnologias no cotidiano, transformando cada vez mais a vida social e, direta ou indiretamente, o dia-a-dia infantil.

Para compreensão desse fenômeno, ao recorrermos a revisão de literatura acerca dessa temática, tecnologia digital e desenvolvimento da primeira infância, nos deparamos com uma escassez de estudos brasileiros que contemplassem os efeitos dessa interação. Das produções encontradas, em sua maioria na área da educação, apontou-se para a abordagem do uso das tecnologias como ferramenta de ensino e aprendizagem para diversas faixas etárias. Considerando essa escassez, nossa pesquisa fundamentou-se na análise de discurso foucaultiana de web blogs selecionados, utilizando-se da seleção de incidentes críticos de maior representatividade para a pesquisa, como elementos de análise e construção de debates, diálogos acerca da temática.

Partimos da concepção Vygotskyana, analisamos ainda o desenvolvimento humano, como um processo contínuo, que, muito além dos fatores biológicos, se dá na interação com o meio social e cultural, que se modifica e está em constante mudança. Sendo o contexto atual

marcado por constante desenvolvimento tecnológico, em que a utilização dessas ferramentas medeia a forma como se dá o desenvolvimento na primeira infância.

As análises realizadas resultaram em pontos que mostraram as influências das tecnologias digitais no desenvolvimento infantil, do consumo em uma sociedade capitalista e, a forma como as informações desses efeitos são passadas aos cuidadores. Com isso, no exercício de analisar as publicações dos blogs, foi possível identificar três aspectos relevantes sobre a temática proposta neste, sendo eles: a tecnologia digital não é vilã; deve-se considerar a criança e as condições inerentes a faixa etária do desenvolvimento; e, a responsabilização dos pais e cuidadores como mediadores agora, não apenas do desenvolvimento infantil, mas do tempo de acesso e conteúdos acessados pelas crianças na internet.

Embora haja diversos estudos que falam sobre os prejuízos da exposição tecnológica, deixando-a em uma posição de vilã, foi observado que o problema não está na tecnologia propriamente dita, mas sim, na forma como esta é utilizada. Os instrumentos tecnológicos, apresentam um leque de possibilidades de aprender, descobrir, interagir e estimular o universo infantil, sendo espaço também de brincar. As tecnologias passam também a ser espaços importantes no processo pedagógico, ensino-aprendizado do sujeito e desenvolvimento infantil.

Isso nos implica nesse momento a refletir sobre a transformação da educação atual, diante da realidade mundial em situação de pandemia da Covid-19. Com as medidas necessárias de prevenção adotadas, tendo o de isolamento social como primazia de contenção do vírus, percebemos que a educação presencial migra, em alguns contextos sociais mais favorecidos, para o ambiente *online*, virtual, mediante o uso das tecnologias com os fechamentos das instituições de ensino. Entretanto, é preciso considerar que, diante de uma realidade socioeconômica de países como no Brasil, em que nem todos possuem ou têm acesso a mídia digital, com inúmeras desigualdades sociais, temos posto aqui um importante desafio para educadores, governos, pais e estudantes.

Por outro lado está a criança que ainda não possui condições necessárias para definir o que pode ser favorável ou não para si mesma. E, nesse universo digital/virtual a criança está exposta e receberá os conteúdos dos mais variados possíveis, sejam desenhos, jogos, músicas, aplicativos que estimulam vocabulário, dentre outros; sejam pornografias, prostituição, entre outros.

Ademais, destaca-se o fato das crianças serem abordadas pela publicidade e *marketing* como potenciais consumidoras de tecnologias, bem como acerca dos valores, ideais de “ser” por meio do “ter” tal produto idealizado. Pois, mesmo que elas não possuam o dinheiro para comprar diretamente, são importantes influenciadores do pais para consumir.

Assim sendo, esta responsabilidade fica a cargo dos pais, cuidadores, educadores, que, na condição de adultos, tem as possibilidades de serem os mediadores entre as crianças e as tecnologias digitais, e que, quando utilizadas de forma excessiva e sem a devida supervisão, pode expô-las a prejuízos no desenvolvimento. De tal modo, é preciso educar ao uso das tecnologias digitais.

No decorrer deste estudo observamos também algumas limitações em relação ao tema, como por exemplo, a ausência da opinião dos pais e cuidadores, o que nos remete a seguinte reflexão: implicitamente os blogs nos levam a entender que a pesquisa é voltada aos responsáveis, uma vez que sugere diversas recomendações a eles. No entanto, de certo modo, os autores não contemplam, por exemplo, qual a opinião dos pais em relação ao uso da tecnologia no dia-a-dia. Ofertam recomendações e, de certa forma, desconsideram o posicionamento dos pais/cuidadores quanto a isso, além do mais, não abordam o que a tecnologia digital representa para eles. Portanto, este estudo abre caminhos para pesquisas futuras, pensando-se em uma linha de estudo voltada para inclusão dos responsáveis, tendo em vista que estão diretamente ligados à educação da criança e cuidados de modo geral. Se faz necessário complementar ainda que os responsáveis também necessitam ser escutados, esclarecidos e, serem ativos no processo.

A partir do estudo, em face do exposto em nossa análise, torna-se necessário, ofertar conhecimentos, reflexão sobre a atenção dos pais e educadores diante dessa problemática, considerando-se a representação social destes na formação, no desenvolvimento da infância. E, embora tenha-se discussões, abordadas em alguns estudos, sobre os efeitos da exposição tecnológica digital na primeira infância, ainda precisa ser mais discutida, especialmente produzindo dados que considerem a realidade e o contexto social brasileiro.

6. REFERÊNCIAS

ABREU, Cristiano Nabuco de. Os efeitos da tecnologia em crianças menores de 2 anos. **Universo Online**, São Paulo, 25 nov. 2015. Caderno Viva Bem. Disponível em: <https://cristianonabuco.blogosfera.uol.com.br/2015/11/25/os-efeitos-da-tecnologia-em-criancas-menores-de-2-anos/>? Acesso em: 27 de abr. de 2020.

ANDRADE, Paula; COSTA, Marisa Vorraber. Usando Criança para Vender: Infância e Consumo na Publicidade de Revistas. **Reflexão e Ação**, Santa Cruz do Sul, v. 18, n. 2, p. 230-248, jul. 2010. Disponível em: <https://online.unisc.br/ser/index.php/reflex/article/view/1551>. Acesso em: 27 abr. 2020.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Tradução: Dora Flaksman. 2 ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BEM, Luzia Elias; TAVARES, Livânia Beltrão. **O brincar na sociedade contemporânea**. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/1a464455bad77f5ae23d529c974f83252958.pdf>. Acesso em: 30 de abr. 2020.

BENJAMIN, Walter. História Cultural do brinquedo. In: _____. **Magia e técnica, arte e política: Ensaio sobre literatura e história da cultura**. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 3 ed. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 244-248.

BRASIL. **ECA, Estatuto da Criança e do Adolescente**. Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <https://cedecarj.files.wordpress.com/2019/06/livro-eca-2019-versc3a3o-internet-1.pdf>. Acesso em: 27 de abr. 2020.

CAMPOS, Cristiana Caldas Guimarães de; JOBIM E SOUZA, Solange. Mídia, Cultura do Consumo de Constituição da Subjetividade na Infância. **Psicologia: Ciência e Profissão**, Brasília, v. 23, n. 1, p. 12-21, Mar. 2003. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1414-98932003000100003&script=sci_arttext. Acesso em: 27 abr. 2020.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida. O estudo do desenvolvimento humano. In: _____. **Psicologia do desenvolvimento**. 2 ed. São Paulo: Ática, 1998, p. 9-19.

COSTA, Gabriela Araujo; CHAGAS, Anamaria Albuquerque de Andrade; CHAGAS, Eli Helberth Penido Bichara. Benefícios da tecnologia pra crianças e adolescentes. **Sociedade Mineira de Pediatria**, Minas Gerais, 19 jan. 2017. Caderno Artigos. Disponível em: <http://blog.smp.org.br/tecnologia-criancas-adolescentes/>. Acesso em: 29 de abr. 2020.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Cláudia Broetto. Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes? **Revista psicopedagogia**, São Paulo, v. 33, n. 102, p. 346-357, 2016. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862016000300012 Acesso em: 10 de Out. de 2019.

ESTIGARRIBIA, Fabiana Andressa. **O brincar e a interferência da tecnologia**. 2018. Trabalho de Conclusão de curso (Graduação em Psicologia) – Departamento das humanidades e educação, UNIJUÍ, Santa Rosa, 2018. Disponível em: <http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/5841/Fabiana%20Andressa%20Estigarribia.pdf?sequenc1> . Acesso em: 15 de Out. de 2019.

FIGUEIRÓ, João Augusto. As bases neurofisiológicas do brincar. In: AFFONSO, R. M. L **Ludodiagnóstico** – investigação clínica através do brinquedo. Porto Alegre: Artmed, 2012, p.26-38.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Foucault e a análise do discurso em educação. **Caderno de Pesquisa**, São Paulo, n. 114, p. 197-223, Nov. 2001. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/cp/n114/a09n114.pdf>> Acesso em: 27 de mar. de 2020.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. Tradução de Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Edições Loyola, 2012.

_____. **A arqueologia do saber**. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. 7 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

GALINDO, Dolores Galindo; RODRIGUES, Renata Vilela. Incidentes críticos, um fio de Ariadne na Análise documental. *In*: SPINK, Mary Jane Paris; (Orgs.). **A produção de informação na pesquisa social**: compartilhando ferramentas. Rio de Janeiro: Centro Edelstein de Pesquisas Sociais, 2014, p.167-184.

GERHARDT, Tatiana; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: UFRGS, 2009. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>> Acesso em: 27 de mar. de 2020.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos da ciências sociais**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2008, p. 8-25.

GROSSI, Patrícia K. SANTOS, Andreia M. Infância comprada: Hábitos de Consumo na Sociedade Contemporânea. **Revista Textos & Contextos**, Porto Alegre v. 6 n. 2 p. 443-454. jul./dez. 2007. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fass/article/view/2327/>> Acesso em: 27 abr. 2020.

GUARESCHI, Neuza Maria de Fátima. **Cultura, identidades e diferenças**. Disponível em: <<https://online.unisc.br/seer/index.php/reflex/article/viewFile/623/415>> Acesso em: 27 de abr. de 2020.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA –IBGE. **Acesso à Internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2017**. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101631_informativo.pdf> Acesso em: 27 de abr. de 2020.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LEWANDOVSKI, Carilei Isabel. **As influências dos jogos eletrônicos no desenvolvimento infantil**. 2015. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Psicologia) – Departamento das humanidades e educação, UNIJUÍ, Santa Rosa, 2015. Disponível em: <http://bibliodigital.Unijui.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3308/carilei%20pdf.pdf?sequence=1>. Acesso em: 09 de Out. de 2019.

MACHADO, Ana Lúcia. Infância digital – o perigo da desconexão com a vida. **Educando tudo muda**, 8 nov. 2017. Disponível em: <<http://www.educandotudomuda.com.br/infancia-digital-o-perigo-dadesconexa-o-com-vida/>> Acesso em: 27 abr. 2020.

MARTINS, Lilian Cassia Bacich. **Implicações da organização da atividade didática com uso de tecnologias digitais na formação de conceitos em uma proposta de Ensino Híbrido**. 2016. Tese (Doutorado em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em:

<https://teses.usp.br/teses-disponiveis/47/47131/tde-19092016-102157/publico/martinsdo.pdf>. Acesso em: 12 de Out. de 2019.

PAIVA, Natália Moraes Nolêto; COSTA, Jhonathan da Silva. **A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça?** Disponível em: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>. Acesso em: 05 de ago. de 2019.

PAPALIA, Diane E.; FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento Humano**. 12 ed. Porto Alegre: Artmed, 2012.

PASQUALINI, Juliana Campregher; MARTINS, Lígia Márcia. Dialética singular-particular-universal: implicações do método materialista dialético para a Psicologia. **Psicologia e Sociedade**, Belo Horizonte, v. 27, n. 2, p. 362-371, 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/psoc/v27n2/1807-0310-psoc-27-02-00362.pdf>. Acesso em: 28 de abr. de 2020.

PEREIRA, Benizáquia da Silva; ARRAIS, Thales Siqueira. **A influência das tecnologias na infância: vantagens e desvantagens**. Disponível em: http://www.pucrs.br/ciencias/viali/doutorado/ptic/aulas/aula_2/EV047.pdf. Acesso em: 30 de abr. de 2020.

PRENSKY, Marc. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais**. Disponível em: <http://poetadasmoreninhas.pbworks.com/w/file/attach/60222961/Prensky%20-%20Imigrantes%20e%20nativos%20digitais.pdf>. Acesso em 27 de abr. de 2020.

RODRIGUES, Vivianne da Rocha. **Comunicação e mediação entre a criança da primeira infância e a informação digital na educação infantil**. 2015. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/18803/1/2015ViviannedaRochaRodrigues.pdf>. Acesso em: 11 de Out. de 2019.

SILVA, Patrícia Fernanda da. **O Uso das Tecnologias Digitais com crianças de 7 meses a 7 anos: como as crianças estão se apropriando das tecnologias digitais na primeira infância**. Tese de Doutorado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Programa de Pós-Graduação em Informática. Porto Alegre, 2017. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/168851/001048628.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 12 de Out. de 2019.

SOUZA, Joseilda Sampaio de. **Brincar em tempo de tecnologias digitais móveis**. Tese de doutorado em educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/28762/3/Joseilda.pdf>. Acesso em: 15 de Out. de 2019.

SPINK, Mary Jane Paris; *et al.* (Orgs.). **A produção de informação na pesquisa social: compartilhando ferramentas**. Rio de Janeiro: Centro Edelstein de Pesquisas Sociais, 2014.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda, 2000.

_____. **A formação social da mente**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda, 1991.