

TELAS E TRANSFORMAÇÕES NA SEGUNDA INFÂNCIA: O DESENVOLVIMENTO INFANTIL SOB A LENTE PIAGETIANA E NA ERA DIGITAL

Alexsandro Moreira da Silva¹, Fernanda Barreto de Souza Pires², Isabella Vieira de Oliveira³, Jaqueline Sena Moura de Oliveira⁴, Josean Evangelista Araújo⁵, Luzinete Ferreira de Santana Ferreira⁶, Maria da Conceição Vilas Boas Santos⁷, Odilon Vieira das Virgens⁸, Paula Guimarães⁹, Rosangela Souza dos Santos¹⁰

Professora Orientadora: Martina Indira Jesus da Silva¹¹

RESUMO

Segundo a concepção piagetiana, o brincar é fundamental no desenvolvimento cognitivo, social e afetivo. O referido trabalho analisa como o uso das telas digitais influenciam o ato de brincar e socializar de crianças entre 3 e 6 anos, abrangendo o entendimento da coexistência entre as brincadeiras tradicionais e as digitais. A pesquisa adota a abordagem qualitativa de caráter investigativo, através de questionários e entrevistas com educadores e cuidadores. Conclui-se que o brincar embora influenciado pelos avanços tecnológicos, ainda apresenta as marcas histórico culturais das brincadeiras tradicionais.

PALAVRAS-CHAVE: Desenvolvimento Infantil, Teoria Piaget, Era digital.

INTRODUÇÃO

O brincar é fundamental no desenvolvimento cognitivo, social e afetivo das crianças. É na infância que segundo Piaget, ocorre a interação ativa com o meio, contribuindo para a construção da autonomia e a criatividade. Hodiernamente as brincadeiras infantis, e as relações humanas tem sido afetadas pelo avanço tecnológico, o que provoca inquietações, devido as mudanças comportamentais, que em sua grande maioria influencia o “brincar”.

¹ Acadêmico de Psicologia Faculdade Ages Jacobina

² Acadêmica de Psicologia Faculdade Ages Jacobina

³ Acadêmica de Psicologia Faculdade Ages Jacobina

⁴ Acadêmica de Psicologia Faculdade Ages Jacobina

⁵ Acadêmico de Psicologia Faculdade Ages Jacobina

⁶ Acadêmica de Psicologia Faculdade Ages Jacobina

⁷ Acadêmica de Psicologia Faculdade Ages Jacobina

⁸ Acadêmico de Psicologia Faculdade Ages Jacobina

⁹ Acadêmica de Psicologia Faculdade Ages Jacobina

¹⁰ Acadêmica de Psicologia Faculdade Ages Jacobina

¹¹ Mestre em Educação e Diversidade, docente do curso de Psicologia - Faculdade Ages Jacobina

As inovações tecnológicas, como o smartphone, tem sido elementos propulsores para tais transformações, pois desde o seu surgimento percebe-se uma significativa mudança nas formas de relacionamento. Pesquisa realizada pela Fundação Maria Cecília Souto Vidigal, em parceria com o Datafolha, aponta que 78% das crianças de 0 a 3 anos estão expostas diariamente às telas, esse número é ainda maior entre 4 e 6 anos, chegando a 94%. Organização Mundial de Saúde (OMS) em 2019, divulgou recomendações de uso de tela para menores até 5 anos, levando em consideração os crescentes problemas de exposição às telas. Tais mudanças despertam reflexões sobre como o uso das telas interfere nas interações sociais, no brincar e no desenvolvimento cognitivo das crianças.

O brincar ativo, a interação com o ambiente, além do contato físico, são fundamentais para a criatividade e a autonomia, destaca Piaget (1971). Diante disso, a compreensão do impacto das tecnologias digitais no ato do brincar torna-se essencial para promover práticas educativas, equilibradas e saudáveis.

O estudo investiga a influência do uso das tecnologias nas brincadeiras de crianças entre 3 e 6 anos na concepção piagetiana, destacando o brincar como meio de construção do conhecimento e da socialização infantil. A pesquisa identifica os tipos de brincadeiras atuais, distinguindo tradicionais de digitais, valorizando o desenvolvimento integral da criança de forma contemporânea e equilibrada.

METODOLOGIA

A investigação adota uma abordagem qualitativa, “centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais” (SILVEIRA, CORDOVA, 2009, p.34), de caráter descritivo, com elementos etnográficos. As pesquisas etnográficas geralmente são “realizadas sobre os processos educativos, que analisam as relações entre escola, professor, aluno e sociedade, com o intuito de conhecer profundamente os diferentes problemas que sua interação desperta” (SILVEIRA, CORDOVA, 2009, p.43).

O estudo foi realizado através de coleta de dados e análise, com três crianças de 3 a 6 anos, de escolas públicas e privadas. Consiste em observação, por meio de vídeos cedidos pelos pais e educadores, entrevistas semiestruturadas e

questionários, priorizando o brincar como lente analítica. A análise dos resultados ocorreram através do cruzamento dos dados confrontados com a teoria piagetiana o que corroborará com a forte influência dos recursos tecnológicos nas relações infantis.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No período da segunda infância, as crianças estão biologicamente habilitadas a explorarem diversas formas de brincar, fazendo progressos significativos nas habilidades motoras. As formas de brincar também acompanham as transformações culturais e sociais de cada época, o que explica a contemporaneidade imersa na tecnologia, “já aos quatro a seis anos, as crianças estão se tornando especialistas em seu uso” (BRAZELTON; SPARROW, 2003, p. 240), o que introduz novas formas de interação e entretenimento. Observa-se nas tabelas abaixo os resultados da pesquisa a fim de facilitar o entendimento.

Tabela 1 – Entrevista com os pais

Questionamentos	Sujeito1 (4 anos)	Sujeito 2 (5 anos)	Sujeito 3 (6 anos)
Frequência de tela e tipos de brincadeiras tradicionais	Sempre. Carrinho, cavar terra, comidinha.	Frequente mente. Casinha, esconde-esconde, médica	Frequente mente. Super herói, carrinho, Futebol
Tempo de uso diário de telas/conteúdo	1 hora Desenhos bíblicos, Aplicativos educativos	4 horas Vídeos e Jogos	5 horas Youtube Jogos, Desenhos

Mudanças comportamentais pós uso de tela	Irritação	Perda do sono Falta de concentração	Agitação Demora para dormir.
Influência das tecnologias no desenvolvimento	Vídeos educativos auxiliam a aprendizagem	Ajuda na fala, conhecimento de letras e números	Afeta em vários sentidos Produz ansiedade
Contribuição das telas na	Contribui Para	Ajudam na Aprendizagem	Ajuda em alguns aspectos,

Aprendizagem e socialização	aprendizagem, não ajuda na socialização		Prejudica em outros.
Brincadeiras realizadas com os pais	Raramente os pais brincam	Escola e casinha	Uno, Super Heróis
Semelhanças e diferenças do modo de brincar dos pais	Algumas semelhanças Exemplo: Terra	Resgata brincadeiras tradicionais	Diferentes. Pais brincavam livremente na roça.
Equilíbrio entre tempo de tela e brincadeiras Físicas	Há equilíbrio	Não há equilíbrio	Há equilíbrio
Papel da escola e família sobre brincadeiras tradicionais	A escola utiliza de Brincadeiras criativas e evita telas	Incentivo à criação de brinquedos	A escola deveria resgatar as brincadeiras dos anos 80, 90.

Fonte: Elaboração própria (2025)

Tabela 2 – Entrevista com educadores

Questionamentos	Educador 1	Educador 2	Educador 3
Papel do Brincar no desenvolvimento	Favorece a socialização, coordenação Motora e motricidade	Essencial no desenvolvimento Da cognição e Socialização	Principal forma pela qual a criança aprende.

Brincadeiras frequentes na escola	Brincadeiras Tradicionais Criação de brinquedos	Faz de conta, pega-pega, casinha, blocos de montar.	Faz de conta, esconde-esconde, danças do Tik Tok
Contribuição das brincadeiras tradicionais para o desenvolvimento	Ajudam na socialização, memorização, imaginação e criatividade	Favorecem a imaginação, raciocínio e pensamento lógico	São insubstituíveis, Favorecem a imaginação, memorização de regras e convivência
Diferenças entre crianças que brincam sem tela e com telas	Sem: Criativas, interagem mais. Com: irritadiças, introspectivas egoístas	Sem: criativas, interagem melhor. Com: apáticas, menos comunicativas, menos Espontâneas	Sem: interação mais ricas e profundas Com: Interações mais passivas
Estratégias para equilibrar recursos digitais e o brincar livre	Utilizamos mais o brincar livre. Telas só para fins específicos	Não utilizamos telas no CMEI	Utilização de materiais concretos, telas são utilizadas apenas para vídeos introdutórios dos assuntos.
Impactos observados nas crianças por uso de tecnologias	De forma monitorada, contribui para o conhecimento	Afetam a atenção, linguagem interação	Contribuem para o vocabulário. Afetam a atenção.

Possibilidades de integração das tecnologias ao processo de aprendizagem	Jogos educativos, vídeos e desenhos de curiosidades e conhecimentos	Havendo intencionalidade pedagógica, enriquece o aprendizado	A tecnologia é ferramenta poderosa, deve ser um meio e não um fim.
Sobre o brincar digital substituir ou complementar o tradicional	Complementa, músicas e vídeos suplementam o conhecimento	Não substitui. Criança precisa de movimento	Complementa, jamais substitui o brincar tradicional
Desafios com crianças muito expostas a telas	Acompanhamento e seletividade no uso das telas	Sono desregulado	Falta de foco, paciência e socialização
Elementos essenciais para um brincar equilibrado	Acompanhamento e Seletividade	Tempo e variedade de experiências	Garantia do brincar livre, integração do tradicional com o Tecnológico

Fonte: Elaboração própria (2025).

A criança aprende brincando, construindo o conhecimento por meio da ação, experimentação e simbolização, segundo Piaget (2007). Desta forma as entrevistas revelam que, apesar da forte influência da cultura digital, o brincar clássico ainda permanece essencial, sustentando a postulação piagetiana, mas alertando para as mudanças comportamentais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada em contexto escolar e doméstico evidenciam que o uso de telas e jogos digitais introduziram novas formas de interação, mas não substituem

completamente as brincadeiras tradicionais. Embora a cultura digital exerça influência significativa sobre o desenvolvimento infantil, o brincar clássico, fundamentado na perspectiva piagetiana como forma essencial de assimilação, construção simbólica e desenvolvimento cognitivo, permanece vivo e relevante entre na primeira infância.

As crianças com idade entre 3 e 6 anos, continuam engajadas em atividades simbólicas e jogos de regras simples, demonstrando que a imaginação, a criatividade e o vínculo social seguem sendo elementos centrais no brincar, mesmo quando permeados por dispositivos tecnológicos. Nota-se que as tecnologias modificam o ritmo, a atenção e as formas de mediação entre pares e adultos, influenciando aspectos cognitivos, identitários e vinculares.

Percebe-se que o brincar na contemporaneidade integra práticas clássicas com práticas digitais, refletindo as transformações culturais da contemporaneidade, sem romper totalmente com os marcos do desenvolvimento descritos por Piaget. O desafio atual consiste em equilibrar estas experiências garantindo que o uso das tecnologias digitais amplie e não restrinja, as possibilidades de aprendizagem, expressão e socialização infantil.

REFERÊNCIAS

BRAZELTON T. Berry; SPARROW, Joshua D. 3 a 6 Anos Momentos Decisivos do Desenvolvimento Infantil. Porto Alegre: Artmed, 2003.

PIAGET, Jean. A psicologia da criança: do nascimento à adolescência. 2007.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CORDOVA, Fernanda Peixoto. A pesquisa científica. Métodos de pesquisa. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. p. 33-44, 2009. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/213838/000728731.pdf>. Acesso em 11 out. 2025.

