

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

Isabella Vieira de Oliveira; Alessandro Moreira da Silva; Fernanda Barreto de Souza Pires; Jaqueline Sena Moura de Oliveira; Josean Evangelista Araújo; Luzinete Ferreira de Santana Ferreira; Maria da Conceição Vilas Boas Santos; Odilon Vieira das Virgens; Paula Taveira Guimarães; Rosangela Souza dos Santos; (Msc.) Martina Indira Jesus da Silva

802511349@ulife.com.br

Universidade Ages de Jacobina

RESUMO

Segundo a concepção piagetiana, brincar é fundamental no desenvolvimento cognitivo, social e afetivo. O referido trabalho investiga como o uso das telas digitais influencia o ato de brincar e socializar de crianças entre 3 e 6 anos, abrangendo o entendimento da coexistência entre brincadeiras tradicionais e digitais. A pesquisa adota a abordagem qualitativa de caráter investigativo, através de questionários e entrevistas com responsáveis e educadores. 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 ocorre a interação ativa com o meio, segundo Piaget (1896-1980). Hodiernamente as brincadeiras infantis e a relações humanas tem sido afetadas pelo avanço tecnológico, o que provoca inquietações, devido as mudanças comportamentais, que em sua grande maioria influencia o brincar infantil.

O estudo objetiva investigar como o uso das tecnologias digitais interfere nas brincadeiras de crianças entre 3 e 6 anos, analisando essa relação à luz da teoria piagetiana. Visa também identificar os tipos de brincadeiras, tradicionais e digitais, presentes no cotidiano infantil, considerando contextos familiares e escolares; analisar como os diferentes níveis de exposição às telas influencia no desenvolvimento cognitivo, a função simbólica e as interações sociais infantis, tomando como referência os conceitos de assimilação, acomodação e equilíbrio, propostos por Piaget, bem como compreender as percepções de

educadores e responsáveis sobre o brincar na contemporaneidade, destacando suas práticas pedagógicas e equilíbrio entre experiências concretas e digitais.

As inovações tecnológicas são elementos propulsores de transformações, atualmente 94% das crianças entre 4 e 6 anos estão expostas diariamente às telas (FMCSV, 2025), sendo que para menores até 5 anos, o uso de tela não deve ultrapassar os 60 minutos diários (OMS, 2019). Tais recomendações despertam reflexões sobre como o uso das telas interfere nas interações sociais, no brincar e no desenvolvimento cognitivo das crianças, diante disso, a compreensão do impacto das tecnologias digitais no ato do brincar torna-se essencial para promover práticas educativas, equilibradas e saudáveis.

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.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise comparativa dos três sujeitos, à luz da teoria piagetiana, evidencia semelhanças e diferenças no brincar das crianças em estágio pré-operatório (2 aos 7 anos). Em todos predomina o pensamento simbólico, ao “ser capaz de pensar em algo na ausência de estímulos sensoriais ou motores caracteriza a função simbólica” (PAPALIA, 2022, p. 204),

isso é essencial para o desenvolvimento da função representativa.

“A assimilação do real ao eu é para a criança uma condição vital de continuidade e desenvolvimento” (PIAGET, 2010, p. 216). O sujeito 1 (4 anos) apresenta preferência por atividades sensório motoras como cavar terra, brincar de carrinho e comidinha, indicativos do processo de assimilação, assim, a criança incorpora novas experiências aos esquemas existentes. A baixa exposição à tela, 1 hora diária, favorece o predomínio da ação concreta.

A educadora vinculada ao sujeito 1, enfatiza que o brincar favorece a coordenação motora e socialização, destaca que utiliza telas em sala de aula apenas para fins pedagógicos específicos. As brincadeiras tradicionais e criação de brinquedos são parte da rotina escolar, focada no desenvolvimento sensório-motor e ampliação social, elementos esperados para crianças que estão consolidando formas iniciais do pensamento simbólico.

O sujeito 2 (5 anos), apresenta preferência por brincadeiras simbólicas estruturadas como casinha e médica, evidenciando “a assimilação e a acomodação mentais que caracterizam os inícios da representação” (PIAGET, 2010, p.12), assim a criança adapta no brincar seus esquemas para representar papéis sociais mais complexos. O uso elevado de telas, 4 horas diárias e os efeitos relatados pelo responsável, como perda de sono e dificuldades de concentração, podem interferir na equilíbrio, mecanismo regulador.

A educadora relacionado ao sujeito 2, relata que no CMEI as crianças não utilizam telas posto que “criança precisa de movimento”, assim, observa-se um possível equilíbrio entre experiência concretas e digitais no cotidiano do sujeito 2. A educadora compreende o brincar como essencial para a cognição e socialização, valorizando os jogos simbólicos e de regras simples em sua ação pedagógica.

“A excitação e as expectativas de uma criança de seis anos sobre seu mundo são ilimitadas” (BRAZELTON; SPARROW , 2003, p.211), essa excitação foi observada no sujeito 3 (6 anos), criança em transição para o início das operações concretas, seu brincar combina simbolismo e regras simples como super-heróis e futebol. O elevado tempo de tela , 5 horas diárias, reflete na presença de ansiedade e agitação sugerindo uma sobrecarga cognitiva. Segundo Piaget (2010), o excesso de estímulos pode desestabilizar o sistema cognitivo, retardando o processo de equilíbrio, porém o responsável acredita que o tempo de uso de tela do filho seja equilibrado.

A educadora 3, vinculado ao sujeito 3, valoriza atividades simbólicas e de regras simples, destacando o brincar como “principal forma pela qual a criança aprende”. A

educadora também defende o uso pedagógico e intencional de telas e aponta no brincar infantil, a presença de brincadeiras de movimentos culturais contemporâneas como danças do TikTok, indicando um ambiente escolar que amplia a capacidade representativa da criança e a aproxima de forma mais complexa do pensamento simbólico, coerente com o desenvolvimento pré-operatório.

A comparação entre os três sujeitos evidenciou que aqueles com menor exposição às telas (sujeito 1 e 2, em menor grau), apresentam maior envolvimento com brincadeiras tradicionais e interações sociais diretas, já o sujeito 3, apesar de avançado simbolicamente, apresenta maior impacto negativo pelo uso de telas, reforçando a ideia de que o desenvolvimento ocorre de forma mais consistente quando há equilíbrio entre experiências concretas e tecnológicas.

A criança aprende brincando, construindo o conhecimento por meio da ação, experimentação e simbolização (PIAGET, 2007), 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 evidencia que o uso de telas e jogos digitais introduziu novas formas de interação, mas não substituiu completamente as brincadeiras tradicionais. Embora a cultura digital exerça influências significativas 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 na segunda 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.

FMCSV- FUNDAÇÃO MARIA CECILIA SOUTO VIDIGAL. **Primeira infância e brincar livre: exposição a telas ainda é alta entre crianças de zero a seis anos**. 2025. Disponível em: <https://fundacaomariacecilia.org.br/noticias/primeira-infancia-brincar-livre-exposicao-a-telas-alta/>. Acesso em 11 out. 2025.

OMS - NAÇÕES UNIDAS. **OMS divulga recomendações sobre uso de aparelhos eletrônicos por crianças de até 5 anos**. 2019. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/82988-oms-divulga-recomenda%C3%A7%C3%B5es-sobre-uso-de-aparelhos-eletr%C3%B4nicos-por-crian%C3%A7as-de-at%C3%A9-5-anos>. Acesso em 11 out. 2025.

PAPALIA, Diane E.; OLDS, Sally W.; FELDMAN, Ruth D. **Desenvolvimento humano**. Porto Alegre: Artmed, 2022.

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

PIAGETT, Jean. **A Formação do símbolo na criança, Imitação, Jogo e Sonho Imagem e Representação**. 4ª Edição, LTC, 2010.

SILVEIRA, Denise T.; CÓRDOVA, Fernanda P. **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.