doi.org/10.51891/rease.v12i11.32488

O BRINCAR NA INFÂNCIA CONTEMPORÂNEA: OS EFEITOS DA TECNOLOGIA NA CAPACIDADE IMAGINATIVA DA CRIANÇA

PLAY IN CONTEMPORARY CHILDHOOD: THE EFFECTS OF TECHNOLOGY ON CHILDREN'S IMAGINATIVE ABILITY

EL JUEGO EN LA INFANCIA CONTEMPORÁNEA: LOS EFECTOS DE LA TECNOLOGÍA EN LA CAPACIDAD IMAGINATIVA DEL NIÑO

Miriana Peletti dos Santos[1]
Caroline Andrades Pacagnan[2]

RESUMO: Esse artigo buscou apontar que o brincar constitui uma experiência fundamental da infância, contribuindo para o desenvolvimento da criatividade, da autonomia e das relações. Com a presença das tecnologias, as formas de interação estão sendo ampliadas e com isso os jeitos de brincar também vêm passando por transformações, as quais surtem efeito sobre a capacidade imaginativa da criança. Neste contexto, o objetivo geral do referido trabalho é compreender o brincar e explorar como o imaginário infantil pode ser afetado pelos efeitos da tecnologia. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de caráter descritivo e explicativo, desenvolvida por meio de uma revisão narrativa de literatura. O levantamento bibliográfico foi realizado em bases de dados como Scielo, Google Acadêmico, e Pepsic. A análise da literatura realizada, aponta para a importância de experiências espontâneas e criativas proporcionadas pelo brincar. Embora os recursos tecnológicos ampliem as possibilidades de interação, sua utilização excessiva pode reduzir experiências de exploração e criação. Assim, a pesquisa busca contribuir para a compreensão das relações entre brincar, imaginação e tecnologia na infância contemporânea, promovendo reflexões para a Psicologia do desenvolvimento.

Palavras-chave: Brincar. Infância. Tecnologia. Imaginação.

ABSTRACT: Play is a fundamental experience in childhood, contributing to the development of creativity, autonomy, and social relationships. As technology has become increasingly present in children's lives, new forms of interaction have emerged, transforming the ways in which children play and potentially affecting their imaginative abilities. In this context, the main objective of this study is to understand the role of play in childhood and explore how children's imagination may be affected by the use of technology. This is a qualitative, descriptive, and explanatory study based on a narrative literature review. The literature search was conducted using reliable databases, including SciELO, Google Scholar, and PePSIC. The analysis of the literature highlights the importance of spontaneous and creative experiences fostered through play. Although technological resources expand opportunities for interaction, their excessive use may limit children's opportunities for exploration and creative expression. Therefore, this study seeks to contribute to a broader understanding of the relationship between play, imagination, and technology in contemporary childhood, encouraging reflection within the field of developmental psychology.

Keywords: Play. Childhood. Technology. Imagination.

[1]Discente no Centro Universitário Univel.
[2]Docente Orientadora no Centro Universitário Univel.

RESUMEN: El juego constituye una experiencia fundamental de la infancia, contribuyendo al desarrollo de la creatividad, la autonomía y las relaciones. Con la creciente presencia de las tecnologías, las formas de interacción se están ampliando y, en consecuencia, las maneras de jugar también están experimentando transformaciones que repercuten en la capacidad imaginativa del niño. En este contexto, el objetivo general de este trabajo es comprender el juego y explorar cómo el imaginario infantil puede verse afectado por los efectos de la tecnología. Se trata de una investigación cualitativa, de carácter descriptivo y explicativo, desarrollada mediante una revisión narrativa de la literatura. El levantamiento bibliográfico se realizó en bases de datos confiables, como SciELO, Google Académico y PePSIC. El análisis de la literatura señala la importancia de las experiencias espontáneas y creativas proporcionadas por el juego. Aunque los recursos tecnológicos amplían las posibilidades de interacción, su uso excesivo puede reducir las experiencias de exploración y creación. Así, esta investigación busca contribuir a la comprensión de las relaciones entre juego, imaginación y tecnología en la infancia contemporánea, promoviendo reflexiones para la psicología del desarrollo.

Palabras clave: Juego. Infância. Tecnologia. Imaginación.

INTRODUÇÃO

O Estatuto da Criança e do Adolescente (1990), reconhece o brincar como um direito social da criança. O brincar constitui parte do cotidiano da criança e compreende suas fases de desenvolvimento, pois possibilita à criança desenvolver seu imaginário, concebendo e construindo sua realidade. Nesse sentido, ao considerar o cotidiano infantil, o brincar ocupa grande parte das fases do desenvolvimento, contribuindo no processo de aprendizagem e estimulando a imaginação (Nascimento e Nascimento, 2023).

Com a ascensão da condição social e da qualidade de vida das pessoas, a sociedade passou a dar mais atenção para as crianças, procurando um propósito para essa fase da vida. Assim, no processo de consciência da infância, os pequenos passaram a ser vistos como sujeitos detentores de direitos e com necessidades específicas para o seu pleno desenvolvimento. Nesse contexto, o brincar surge como uma forma de aprender sobre a organização da sociedade a partir de atividades recreativas que utilizam o lúdico e a imaginação para apropriar-se dos papéis sociais, ou seja o ato de brincar é uma preparação para a compreensão da vivência social, a qual possui limites e possibilidades que a criança explora brincando. Contudo, na atualidade, o brincar não se restringe a momentos físicos interativos, mas amplia-se para ambientes digitais, em que os infantes podem brincar sozinhos ou com seus pares por meio da tecnologia (Farias *et al.*, 2020).

Embora a tecnologia seja um elemento imprescindível nos dias atuais por facilitar o acesso a um conjunto de conteúdos e saberes diversos, é necessário considerar os efeitos que a mesma produz. Ainda que o brincar tenha ganho uma amplitude de possibilidades a partir da tecnologia, a vulnerabilidade e a exposição do infante com jogos, sites e vídeos inapropriados

para a sua idade ou que não coincidem com sua capacidade cognitiva, também aumentaram (Farias *et al.*, 2020).

Diante disso, o referido estudo aprofunda a investigação de como a crescente mediação tecnológica interfere no brincar infantil contemporâneo, analisando de que forma o espaço de criação e construção de sentidos advindos da capacidade imaginativa da criança é impactado em decorrência da era digital.

REFERENCIAL TEÓRICO

A infância reconfigurada

Para compreender as transformações na infância de hoje, é importante resgatar algumas bases teóricas da psicologia do desenvolvimento como a perspectiva construtivista, associada ao trabalho de Jean Piaget, a qual reconhece que as crianças constroem seu próprio conhecimento interpretando e organizando as informações que recebem do ambiente ao seu redor. Nesse sentido, as manifestações culturais oferecem às crianças oportunidades para explorar, questionar e construir seu próprio conhecimento sobre o mundo (Rezende, 2024).

De acordo com Vygotsky (1998), brincar é uma atividade que potencializa o processo das funções psicológicas superiores como atenção, memória, linguagem, percepção, entre outros, pois a brincadeira é capaz de provocar e estimular o desenvolvimento de uma criança. Porém, para que tais funções psicológicas originem-se e sejam internalizadas, é necessário que haja interação entre os indivíduos e os objetos.

Nesse sentido, o brincar é de extrema relevância para a fase infantil por ser um preparo para a vida adulta independente, e por possibilitar que a criança consiga externar a partir das brincadeiras suas emoções, expressar sua linguagem e significar o mundo ao seu redor a partir da separação entre pensamento e objeto (Vygotsky *et al.*, 1988). Assim, conforme a literatura, o brincar é o "trabalho" da infância e, ao executá-lo, desenvolvem-se competências essenciais para a vida em sociedade, tais como regulação emocional e tomada de decisões (Haidt, 2024).

A importância do brincar para o desenvolvimento infantil também pode ser compreendida sob uma perspectiva neurobiológica. Segundo Haidt (2024), a evolução providenciou aos humanos uma infância prolongada para viabilizar um período de aprendizado cultural e aquisição de habilidades. Nesse processo, a criança busca novas experiências que fortalecem as conexões neurais, enquanto neurônios e sinapses pouco utilizados se deterioram

por poda neural. Entretanto, o design viciante das plataformas digitais pode reduzir o tempo dedicado ao brincar livre, inibindo vivências práticas e exploração ativa do ambiente.

Essa redução está relacionada ao que Haidt (2024) denomina "a grande reconfiguração da infância", fenômeno este que reduz as interações sociais, e transita de uma infância baseada em um brincar livre e espontâneo, para uma infância regida por telas. Assim, crianças e adolescentes passam a dedicar menos tempo a atividades como brincar, conversar e manter contato direto com seus pares. Embora algumas crianças se mostrem satisfeitas diante das telas, esse processo as priva da exposição aos desafios das experiências sociais e reais, as quais são indispensáveis para superar medos inatos e desenvolver habilidades interpessoais. Assim, não se limita ao tempo de exposição às telas, mas envolve possíveis implicações dessa mudança para a maneira como a criança interage com o ambiente, explora e atribui significados ao seu redor.

Dessa forma, é por meio do processo relacional, no um a um, que a criança se expressa por meio do seu corpo e tem a chance de explorar o mundo e orientar-se no espaço. Nessa lógica, o movimento torna-se um instrumento facilitador não só da expressividade, como também da aprendizagem (Rezende, 2024).

Assim, quando essas experiências são substituídas em excesso pelas interações virtuais, podem ocorrer prejuízos relacionados à privação social, privação do sono, atenção fragmentada e comportamentos relacionados ao vício. Em razão desses impactos, a maioria dos pesquisadores acerca da infância, recomenda que não haja nenhum ou pouco tempo de tela entre os 18 meses e 2 anos de idade, e que a exposição permaneça estritamente limitada até os 5 ou 6 anos de vida (Haidt, 2024).

Nesse contexto, a questão não está na existência da tecnologia em si, mas na forma que está incorporada na infância. O desafio consiste em equilibrar seus benefícios com a preservação de experiências fundamentais, como o brincar livre e a exploração do ambiente. Compreender essa reconfiguração é importante para analisar os efeitos da mediação tecnológica sobre o desenvolvimento infantil.

Infância virtual e cyber-infância

Atualmente, as crianças estão imersas em uma sociedade que disponibiliza cada vez mais produtos eletrônicos destinados a elas. Os brinquedos e as brincadeiras também foram se modificando, sendo substituídos por tecnologias e objetos com formatos dos mais variados. Nesse contexto, a televisão passou a ter maior influência no mundo infantil, não apenas como

forma de entretenimento, mas como principal meio publicitário de veiculação desses lançamentos, a partir de produtos destinados especificamente ao mundo infantil. Neste cenário, com o aperfeiçoamento dos brinquedos, a condução das brincadeiras deixa de ser das crianças, passando a ser dirigida pelo brinquedo (Ravasio e Fuhr, 2013).

Uma concepção da infância contemporânea, nomeada por Dornelles (2005), ficou conhecida como "cyber-infância". Essa infância é afetada pelas novas tecnologias e espaços, desenvolvendo nos adultos um sentimento de medo por não possuírem conhecimento suficiente para controlá-las. Pensar sobre a cyber-infância é:

> [...] pensar problematizando os efeitos dos fenômenos intelectuais e culturais que afetam as infâncias atuais. Pensar sobre estas infâncias é pensar diferente do que pensava antes. Pensar a infância naquilo que ela nos incita, nos perturba, nos marca, nos atormenta, nos cativa (Dornelles, 2005, p. 79).

Hoje, pessoas de várias faixas etárias, incluindo as crianças, têm acesso ao computador e a smartphones com internet. Muitas vezes, observam-se bebês deslumbrados com as cores vibrantes das telas, interagindo com aparelhos tecnológicos e familiarizando-se com as mídias desde muito cedo (Mathias e Gonçalves, 2017).

Diante desse cenário, torna-se evidente que a infância contemporânea passa por uma profunda reconfiguração, na qual o brincar criativo cede espaço ao consumo midiático e à hiperconexão precoce. Esse panorama desafia a repensar criticamente os limites e os impactos do uso da tecnologia no desenvolvimento infantil, buscando caminhos que preservem a autonomia e a imaginação da criança.

A indústria cultural na vida do infante

É relevante ressaltar que a tela influencia diretamente o desenvolvimento da personalidade infantil. A imagem e a tela aprisionam a criança e interferem diretamente na sua experiência infantil, pois provocam uma passividade corporal e uma quebra no imaginário, ou seja, as imagens são tão numerosas que as crianças ficam inseridas diretamente nela, ocasionando um enclausuramento do imaginário. Esse enclausuramento gera uma alienação, uma vez que elas passam a não distinguir mais o real do virtual (Levin, 2007).

Segundo Postman (1999), a televisão é a base histórica de uma linha divisória entre a infância e idade adulta, visto que, ao contrário dos livros, não há hierarquia de compreensão. Para o autor, ver televisão não requer concepção e sim recepção. Ele descreveu que a televisão destrói a linha divisória entre infância e idade adulta por três motivos: primeiro, porque não

requer aprendizagem específica, segundo, porque não faz exigências complexas à mente, e, terceiro, porque não segrega o público. O novo ambiente midiático que surgiu fornece a todos as mesmas informações, sem segredos. E, não havendo segredos, não pode haver algo como a infância.

Com a ascensão da produção capitalista em todos os ramos, as crianças passaram a ser encaradas como consumidoras em potencial dos mais variados produtos. Ao receberem brinquedos prontos e acabados, elas são impedidas de estabelecer relações significativas com o objeto, o qual se torna desconhecido e alienado. Afinal:

> [...] uma emancipação do brinquedo começa a se impor: quanto mais a industrialização avança, mais decididamente o brinquedo subtrai-se ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho, não só às crianças, mas também aos pais (Benjamin, 2002, p. 68).

O mercado midiático na contemporaneidade conta com plataformas de jogos e redes sociais que dialogam com todos os públicos, indo cotidianamente ao encontro dos desejos para cada faixa etária. Essa captação de consumidores acontece desde crianças a adultos, mediante o acesso do público a desenhos, vídeos ou jogos pois ao interagir e consumir determinados conteúdos, estes passam a surgir com maior frequência na tela. Assim, as opções tornam-se cada vez mais abrangentes considerando que quanto mais são consumidas, mais aparecem (Silva e Furlan, 2023).

Ao fazer isso, a indústria consegue se atualizar dos gostos e interesses, aumentando e diversificando a produção de brinquedos, alimentos, roupas, conteúdos digitais para as crianças, além de também padronizar os gostos por meio de uma falsa aparência democrática, e em sua essência a manipulação (Silva e Furlan, 2023).

Segundo Oliveira e Agostini (2020), as novas tecnologias alimentam uma ideologia e uma visão falsificada da realidade social dos indivíduos para ter lucros e razão instrumental, convertendo em mercadoria pronta para se apossar.

Neste sentido, a discussão sobre tecnologia e infância precisa considerar não apenas os efeitos psicológicos dos dispositivos, mas também as estruturas econômicas e culturais que organizam os conteúdos que as crianças têm acesso.

Impactos neurobiológicos e saúde mental

Nos contextos escolares, encontram-se muitas críticas à utilização de jogos eletrônicos e da televisão pelas crianças, sobretudo por conterem, muitas vezes, cenas de violência.

Supostamente, o uso excessivo desses meios tecnológicos prejudica o desenvolvimento emocional, cognitivo e físico infantil. Ademais, outros elementos também são apontados como negativos, sendo eles: a ausência de interação social, o desenvolvimento da violência, a formação da personalidade com base em personagens estereotipados e os possíveis problemas de saúde (Mathias e Gonçalves, 2017).

O uso excessivo ou sem supervisão de dispositivos como smartphones, pode fazer mal não apenas para saúde mental dos jovens, mas também atrapalhar seu processo de aprendizagem e rendimento escolar. Além disso, crianças e adolescentes que passam longos períodos conectados à internet têm maior propensão ao desenvolvimento de transtornos psicológicos como depressão, ansiedade e distúrbios de imagem, como afirma Vier (2023).

Segundo Christakis *et al.* (2004), a exposição precoce e frequente a conteúdos com cortes rápidos e estímulos constantes pode afetar negativamente a atenção sustentada e os circuitos cerebrais relacionados ao autocontrole e à criatividade espontânea. A mente acostuma-se a ser guiada por padrões rápidos, reduzindo sua capacidade de criar imagens mentais próprias. Conforme sintetiza os autores, o cérebro das crianças é moldado pelas experiências que vivem em seus primeiros anos, logo, o consumo excessivo da mídia interfere nesse processo ao reduzir o tempo em atividades como brincar e as interações sociais. Essas mudanças podem comprometer funções cognitivas como a atenção e a linguagem, afetando inclusive o processo de alfabetização.

Assim, a literatura disponível sustenta a necessidade de atenção ao uso de tecnologias na infância, mas também indica que não é suficiente analisar somente o tempo de tela. O contexto, finalidade, idade da criança e a supervisão dos adultos constituem dimensões relevantes para compreender os efeitos dessa experiência.

O brincar e a imaginação

O avanço da globalização tem contribuído para que todos da sociedade participem da evolução tecnológica, contexto no qual as crianças estão sendo inseridas cada vez mais precocemente. Observa-se que o acesso a smartphones e tablets tem acarretado altos riscos para a infância. Essa fase sofre alterações como obesidade, déficit de atenção e outras dificuldades na aprendizagem, além de as crianças estarem cada vez mais inseridas no mundo dos adultos, deixando de viver a própria infância (Mathias e Gonçalves, 2017).

Por outro lado, é inegável a contribuição das tecnologias para a sociedade, uma vez que os recursos tecnológicos têm se tornado ferramentas de aprendizagem e de trabalho, além de contribuir para a interação e aproximação de diversas culturas. Assim, os espaços de aprendizagem não se limitam mais ao ambiente escolar, a criança também aprende no contato com os mais diferentes contextos sociais, possibilitando a construção de diversas habilidades (Mathias e Gonçalves, 2017).

Uma pesquisa realizada em 18 países pelo projeto "EU Kids Online" (Ponte e Vieira, 2008) evidenciou que a internet em si não é boa nem má, mas tudo depende do uso que se faz dela. Além de representar um possível risco, a internet é também uma oportunidade, pois iguala as classes sociais ao permitir o acesso às mesmas informações.

Diante desse cenário, torna-se oportuna a discussão sobre os aspectos positivos e negativos da influência exercida pela tecnologia na vida das crianças, buscando compreender até que ponto deve-se permitir ou restringir o acesso aos recursos tecnológicos durante a infância (Mathias e Gonçalves, 2017).

Contrapondo o isolamento e a passividade, Fleer (2019) destaca que a imaginação na infância é um processo culturalmente mediado, que se manifesta através do brincar simbólico e das narrativas inventadas. Apesar da presença crescente das tecnologias, a criatividade infantil continua a se desenvolver plenamente quando a criança tem acesso a espaços e tempos para a criação livre.

Completando essa perspectiva, Piaget (1978) enfatiza que o jogo simbólico constitui uma etapa fundamental no desenvolvimento infantil, pois permite à criança representar situações e experimentar papéis sociais. Nesse contexto, o brincar não é mero passatempo, mas uma atividade cognitiva e afetiva que contribui para a organização do pensamento e para o desenvolvimento das habilidades.

Dessa forma, compreender a importância da tecnologia sobre a imaginação infantil, exige considerar a qualidade da experiência proporcionada. Quando a criança possui oportunidade para explorar e criar, o potencial imaginativo pode ser favorecido. Por outro lado, quando a experiência digital predomina, condições menos favoráveis ao desenvolvimento lúdico podem surgir.

MÉTODOS

A natureza desse estudo caracteriza-se como pesquisa qualitativa, sendo uma abordagem que se baseia na compreensão e interpretação de fenômenos estudados, buscando explorar a complexidade e riqueza de contextos sociais e individuais. Seus fundamentos de pesquisa estão ancorados em princípios teóricos que orientam a coleta e análise de dados por meio de métodos e técnicas específicas (Guerra *et al*, 2024).

A pesquisa qualitativa busca compreender os significados atribuídos pelos sujeitos às suas experiências e fenômenos vividos, priorizando interpretações contextualizadas e uma lógica indutiva de investigação. Nesse sentido, envolve a obtenção de dados descritivos concentrando a pesquisa na interpretação dos materiais coletados (Brizolla *et al*., 2020).

Quanto aos objetivos, a referida pesquisa, se caracteriza como descritiva e explicativa. Descritiva por buscar analisar características do fenômeno e explicativa por procurar compreender os fatores relacionados ao objeto de estudo (Gil, 2002).

A metodologia deste estudo fundamenta-se em uma revisão narrativa de literatura que permite sínteses compreensivas de informações publicadas anteriormente. Sendo assim, são estudos para discutir e descrever o desenvolvimento de um assunto tanto do ponto de vista teórico, quanto do contextual. Foca em um conjunto alargado de questões relacionadas a um tópico específico, e é uma análise da literatura publicada em livros, revistas, baseadas na interpretação e análise do autor (Ribeiro, 2014).

No contexto deste trabalho, a revisão narrativa foi aplicada por uma revisão bibliográfica de materiais publicados entre os anos de 2010 e 2026, com buscas entre os meses de março e setembro de 2026. Apesar disto, foram admitidas obras anteriores consideradas fundamentais por sua relevância teórica como Winnicott, Piaget, Vygotsky, Benjamin, Postman e Dornelles. Visando utilizar dados confiáveis, a seleção de conteúdos ocorreu por meio de plataformas como Google Acadêmico, Periódicos de Psicologia (Pepsic) e Scientific Eletronic Library Online (SciElo), uma vez que funcionam como uma biblioteca digital com materiais que passam por revisão rigorosa e sistemática.

No que condiz às palavras-chave, foram utilizados Descritores em Ciências da Saúde (DeCS/MeSH) previamente definidos e suas respectivas combinações por meio dos operadores booleanos AND e OR, como: Desenvolvimento Infantil; Importância do Brincar; Infância; Tecnologia; Psicologia do Desenvolvimento; Tempo de tela.

Foram selecionados artigos em língua portuguesa, disponibilizados na íntegra, que apresentassem relação com a questão norteadora: "Como a mediação tecnológica no brincar infantil influencia a capacidade imaginativa da criança?" e os objetivos da pesquisa. Como critério de inclusão, foram realizadas inicialmente leituras de títulos e resumos de artigos, também livros, documentos oficiais e produções acadêmicas, sendo selecionados na íntegra somente aqueles que demonstraram pertinência à temática, e que fossem relevantes em suas contribuições para para identificar e compreender o fenômeno investigado.

Com o intuito de complementar a busca, foi utilizada a técnica bola de neve, mediante consulta às referências dos estudos inicialmente selecionados. A partir da referida técnica foi possível identificar demais produções acadêmicas pertinentes à temática, as quais foram incorporadas à revisão de acordo com sua relevância para os objetivos propostos. Também foram considerados livros, documentos oficiais e outras produções acadêmicas que contribuíssem para a fundamentação teórica do estudo.

Sendo assim, foram excluídos materiais que não apresentavam relação direta com a questão norteadora e alcance dos objetivos da pesquisa, bem como aqueles que não atendiam aos critérios de idioma e disponibilidade integral estabelecidos para a seleção dos artigos.

Por fim, no decorrer da elaboração, foram utilizadas ferramentas de inteligência artificial, Chat GPT e Gemini como apoio à revisão textual. Sua aplicação restringiu-se à conferência de sinônimos e à verificação de aspectos relacionados à coerência e à coesão, com o objetivo de aprimorar a clareza da redação. As sugestões fornecidas pelas ferramentas foram submetidas à análise dos autores, que foram responsáveis pela seleção e adequação das alterações pertinentes, preservando-se a autoria e a responsabilidade pelo conteúdo apresentado.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A análise da literatura permite compreender que o brincar desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da imaginação e da capacidade infantil de atribuir significados ao mundo. Para Piaget (1978), o brincar possibilita que a criança represente situações e reelabore experiências. Em diálogo, Vygotsky (1998), destaca que a brincadeira favorece o desenvolvimento de funções psicológicas e constitui uma atividade que amplia a compreensão da realidade. Fleer (2019), compreende que a imaginação é um processo cultural que manifesta quando a criança transforma elementos de sua experiência em situações imaginárias. Embora sejam teorias distintas, os autores conversam entre si e reconhecem que a

criança participa da construção do conhecimento e que o brincar oferece condições para elaborar significados.

Assim, as transformações tecnológicas também precisam ser compreendidas a partir dos contextos culturais e econômicos que organizam as experiências da criança. Dornelles (2005), ao apresentar o conceito de cyber-infância, problematiza as formas de viver a infância em uma sociedade que é atravessada pelas tecnologias. Essa reflexão se aproxima de Postman (1999) que analisa como a televisão contribui para modificar as fronteiras tradicionais entre a infância e a vida adulta ao ampliar o acesso a conteúdos de diferentes complexidades. Já Benjamin (2002) aponta que existem transformações dos brinquedos relacionadas à industrialização e que os brinquedos estão sendo afastados do controle familiar. Silva e Furlan (2023), abordam a discussão sobre a influência da indústria cultural na formação das crianças e a circulação de conteúdos voltados ao consumo.

Essas perspectivas convergem ao demonstrar que as experiências lúdicas não são isoladas, mas que os valores culturais influenciam por meio de interesses e conteúdos. No ambiente digital, essa questão é importante quando plataformas apresentam conteúdos previamente elaborados e estimulam a continuidade do consumo. Dessa forma, não significa que todo conteúdo digital seja limitador ou que os brinquedos industrializados impeçam necessariamente a criatividade. Um recurso tecnológico pode ampliar as possibilidades de exploração quando permite construir e inventar.

Outra questão relevante diz respeito ao uso excessivo das telas e à possibilidade de redução do tempo destinado ao brincar livre. Haidt (2024) relaciona as mudanças da infância ao crescimento da mediação tecnológica, enquanto Mathias e Gonçalves (2017) discutem preocupações referentes às possíveis repercussões do uso excessivo de dispositivos digitais sobre o desenvolvimento da criança. Em concordância com essas perspectivas, Frota, Porto e Filho (2024) reforçam a importância do uso responsável dos dispositivos digitais, destacando as preocupações relacionadas à interação entre tecnologia, juventude e saúde mental. Os autores também chamam a atenção para os estímulos intensos presentes em determinados jogos eletrônicos, desenvolvidos para prolongar o envolvimento dos usuários, os quais podem favorecer padrões de uso problemático e estar associados a dificuldades de atenção e memorização, especialmente entre indivíduos em idade escolar. Essas preocupações podem ser relacionadas com Vygotsky (1998), considerando a importância das interações sociais para o desenvolvimento, e a Piaget (1978), diante da representação na construção do conhecimento. A

associação entre exposição às telas e dificuldades relacionadas à atenção, ao sono ou à interação social não comprova por si só, que a tecnologia seja a causa direta desses resultados. A idade da criança, o conteúdo acessado, o contexto de uso, a supervisão dos adultos e as oportunidades de convivência também precisam ser considerados.

Diante disso, a questão norteadora deste estudo: "como a mediação tecnológica no brincar infantil influencia a capacidade imaginativa da criança?" pode ser respondida considerando a qualidade da experiência digital e o lugar que ocupa na rotina. A tecnologia pode limitar a imaginação quando a criança permanece muito tempo reproduzindo conteúdos prontos ou utilizando dispositivos de maneira excessiva, reduzindo o tempo disponível para outras formas de brincar. Em contrapartida, pode favorecer a capacidade imaginativa quando possibilita criar narrativas, inventar personagens, resolver problemas e compartilhar experiências com outras crianças.

A partir do diálogo entre os autores encontrados para produzir essa pesquisa, compreende-se que o desafio não consiste em estabelecer uma separação entre o brincar tradicional e o digital, mas em garantir que a criança tenha oportunidades para criar e interagir. O equilíbrio entre experiências digitais e brincadeiras espontâneas torna-se fundamental. Conclui-se que a influência da tecnologia sobre a imaginação infantil depende das possibilidades de participação e criação que ela oferece, bem como do espaço que deixa para outras experiências essenciais ao desenvolvimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa buscou compreender o brincar na infância contemporânea e analisar como a mediação tecnológica pode se relacionar com a capacidade imaginativa da criança. A partir da literatura discutida, evidenciou-se a importância do brincar como experiência de interação com o mundo por meio da exploração e criação de significados. Concomitantemente a isso, o estudo apontou que por conta da crescente das tecnologias, é necessário refletir sobre como oportunizar às crianças experiências lúdicas espontâneas e criativas, uma vez que houveram transformações do brincar a partir dos novos modelos brincantes advindos do meio digital.

A literatura apresentada, aponta que a relação entre tecnologia e imaginação infantil não deve ser considerada de forma generalizada enquanto negativa ou positiva, mas sim a partir dos possíveis efeitos causados. Nesse sentido, é necessário visar o equilíbrio e compreender esta

relação como uma via de mão dupla, ou seja, analisar tanto os conteúdos acessados e as formas de utilização dos dispositivos, quanto os espaços destinados às brincadeiras livres. Portanto, o desafio consiste em reconhecer e ponderar os recursos digitais sem desconsiderar a relevância das experiências concretas que visam a participação ativa da criança na construção de suas brincadeiras a partir do mundo ao seu redor.

Como limitação, destaca-se o caráter narrativo da revisão, cuja análise depende da literatura selecionada e das interpretações construídas a partir das publicações consultadas. Dessa forma, sugere-se a continuidade do tema aqui abordado, a partir da realização de novas pesquisas que investiguem as relações entre diferentes modalidades de uso tecnológico, as experiências lúdicas e a capacidade imaginativa infantil, visto que a tendência do brincar ativo é ser substituído pelas transformações tecnológicas. Espera-se que as reflexões apresentadas contribuam para ampliar a compreensão do tema no campo da Psicologia do Desenvolvimento e subsidiem discussões sobre o lugar do brincar na infância contemporânea.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. História cultural do brinquedo. *In*: BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Tradução de Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2002.

BRIZOLLA, Maria. M, B. .; PETRY, Jonas. F. ; UCHÔA, Antônio. G. F. .; FERREIRA, Herbert. L. B. . **Uma revisão sobre a pesquisa qualitativa em ciências sociais aplicadas.** UFAM Business Review - UFAMBR, *[S. l.]*, v. 2, n. 3, p. 103–130, 2020.

CHRISTAKIS, Dimitri A. et al. **Early television exposure and subsequent attentional problems in children**. Pediatrics, v. 113, n. 4, p. 708–713, 2004.

DORNELLES, Leni Vieira. **Infâncias que nos escapam: da criança na rua à criança cyber**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

FARIAS, Fernanda C. .; DAL PIZZOL, Andrieli; SANTINELLO, Jamile. A tecnologia digital e a relação com o brincar infantil: reflexões teóricas. **Revista Sítio Novo**, Palmas, v. 4, n. 4, p. 271–281, 2020.

Frota, Flávio P. de A.; Porto Guilherme R.; Filho Carlos A. A. D. Tempo de tela e a repercussão cognitiva em adolescentes. **Revista Eletrônica Acervo Saúde**, v. 24, n. 8, p. e17077, 9 ago. 2024.

FLEER, Marilyn. **Imagination in childhood development: a cultural-historical perspective.** London: Cambridge University Press, 2019.

Gil, Antônio Carlos, 1946 - **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GUERRA, Rodrigues; LUNETTA, Avate de; STROPARO, Telma. R.; COSTA, Michel da; JÚNIOR, Francisco P. de C.; JÚNIOR, Orivaldo da S. L.; BRASIL, Melca M.; CAMBA, Mariangela. Pesquisa qualitativa e seus fundamentos na investigação científica. **Revista de Gestão e Secretariado**, [S. l.], v. 15, n. 7, p. e4019 , 2024.

HAIDT, Jonathan. **A geração ansiosa**: como a infância hiperconectada está causando uma epidemia de transtornos mentais. Tradução: Lígia Azevedo. São Paulo: Companhia das Letras, 2024.

LEVIN, Esteban. **Rumo a uma infância virtual? A imagem corporal sem corpo.** Trad.Ricardo Rosenbush. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

MATHIAS, Elizamari Lúcio Umbelino; GONÇALVES, Josiane Peres;. As tecnologias como agentes de mudança nas concepções de infância: desenvolvimento ou risco para as crianças? **Horizontes**, Itatiba, v. 35, n. 3, p. 162-174, set./dez. 2017.

NASCIMENTO, Kalrylene L.; NASCIMENTO, Francisleile. L. Psicologia Infantil: a importância do brincar no desenvolvimento da criança. Boletim de Conjuntura. IV, vol 10, n. 30, Boa Vista, 2023.

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância.** Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

OLIVEIRA, Marta Regina Furlan de; AGOSTINI, Nilo. **Sociedade Multitela e a Semiformação: um desafio ético de grande monta.** Revista Eletrônica de Educação, São Carlos, v. 14, p. 1-13, 2020.

PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento da criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PONTE, Cristina; VIEIRA, Nelson. **Crianças e Internet, riscos e oportunidades. Um desafio para a agenda de pesquisa nacional.** *Anais.* 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação. Braga PT. Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho, 2008, p. 2732-2741.

RAVASIO, Marcele Homrich; FUHR, Ana Paula de Oliveira. Infância e tecnologia: aproximações e diálogos. **ETD**, Campinas , v. 15, n. 02, p. 220-229, ago. 2013.

REZENDE, Leonardo Mateus Teixeira de, *et al*. **A infância e suas linguagens.** Porto Alegre: SAGAH, 2024.

RIBEIRO, José L. P. Revisão de Investigação e Evidência Científica. **Psicologia, Saúde e Doenças**, vol. 15, núm. 3, 2014. Sociedade Portuguesa de Psicologia da Saúde.

SILVA, Roberta Franciele; FURLAN, Marta Regina. Indústria cultural, infância e brincar em tempos de tecnologia. **Educação em Análise**, Londrina, v. 8, n. 2, p. 340–357, 2023.

VIER, REJANE FERNANDES DA SILVA. **Tecnologias versus saúde mental: o enfoque CTS como subsídio para a ação docente.** 2023. Tese (Doutorado em Ensino de Ciência e Tecnologia)-Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Ponta Grossa, 2023.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1988. p. 103-117.