

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

JULIANA SILVANO DE LIMA

INFÂNCIA E TECNOLOGIA:
algumas implicações do uso excessivo de telas pelas crianças

GOIÂNIA - GO
2026



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome completo da autor: Juliana Silvano de Lima

Título do trabalho: Infância e tecnologia: algumas implicações do uso excessivo de telas pelas crianças

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Cynthia Maria Jorge Viana, Professora do Magistério Superior**, em 01/07/2026, às 18:12, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Juliana Silvano De Lima, Discente**, em 01/07/2026, às 21:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6298410** e o código CRC **39AA9410**.

Referência: Processo nº 23070.029838/2026-02

SEI nº 6298410

JULIANA SILVANO DE LIMA

INFÂNCIA E TECNOLOGIA:

algumas implicações do uso excessivo de telas pelas crianças

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para fins de avaliação parcial da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de Licenciatura em Pedagogia, da Faculdade de Educação, da Universidade Federal de Goiás, sob orientação da Professora Dra. Cynthia Maria Jorge Viana e coorientação do Professor Me. Gabriel Rocha Freitas

GOIÂNIA - GO

2026

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Lima, Juliana Silvano de

INFÂNCIA E TECNOLOGIA: [manuscrito]: algumas implicações do uso excessivo de telas pelas crianças / Juliana Silvano de Lima. - 2026.

L, 50 f.:

Orientadora: Prof(a). Dra. Cynthia Maria Jorge Viana ; co-orientador: Me. Gabriel Rocha Freitas

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação (FE), Pedagogia, Goiânia, 2026.

1. Infância. 2. Cultura Infantil. 3. Tecnologias Digitais. 4.

Hiperconexão. 5. Excesso de Telas.

I. Viana, Cynthia Maria Jorge, orient. II. Freitas, Gabriel Rocha, co-orient. III. Título.

CDU 37



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos trinta dias do mês de junho do ano de dois mil e vinte e seis iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “Infância e tecnologia: algumas implicações do uso excessivo de telas pelas crianças” de autoria de Juliana Silvano de Lima, do curso de Licenciatura em Pedagogia, da Faculdade de Educação da UFG. Os trabalhos foram instalados pela profa. Dra. Cynthia Maria Jorge Viana (orientadora - FE/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: profa. Dra. Joana Alice Ribeiro de Freitas (FE/UFG) e prof. Gabriel Rocha Freitas (coorientador - PPGE/FE/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição da estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final de 9,5 (nove vírgula cinco), tendo sido o TCC considerado aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Cynthia Maria Jorge Viana, Professora do Magistério Superior**, em 01/07/2026, às 18:10, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Gabriel Rocha Freitas, Usuário Externo**, em 01/07/2026, às 18:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Joana Alice Ribeiro De Freitas, Professora do Magistério Superior**, em 02/07/2026, às 08:58, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6298378** e o código CRC **9480C80A**.

Dedico este trabalho, primeiramente, a Deus, por Sua infinita graça e sabedoria, que me guiaram e abriram os caminhos que me trouxeram até aqui. Minha eterna gratidão à minha família, por todo amor, incentivo e apoio em cada etapa desta jornada.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a Deus, uma vez que toda honra, toda glória, e todo louvor sejam rendidos somente a Ele. Logo, nada do que existe e nada do que eu conquiste seria possível se concretizar sem o Seu cuidado, Sua vontade e Sua graça. Durante toda essa trajetória acadêmica, foi Ele que me sustentou nos momentos de dificuldade, e me concedeu sabedoria, força, esperança para lidar com as adversidades presentes no caminho. Nesse sentido, este trabalho é mais do que a conclusão de um curso, é a prova do amor e da fidelidade de Deus em minha vida. Desse modo, encerro este ciclo com gratidão, tendo em vista que tudo passa, os ciclos se encerram e os desafios passam, mas a palavra de Deus permanecerá para sempre. Por fim, lembro-me das palavras de Jesus: “Os céus e a terra passarão, mas as minhas palavras jamais passarão” (Mateus 24:35).

Em segundo lugar, agradeço à minha família, por todo apoio, incentivo, amor e cuidado durante esta caminhada. Vocês foram instrumentos fundamentais para a minha jornada acadêmica, guiando-me nos momentos de desafios e me fortalecendo com palavras. Agradeço, por acreditarem em mim e por serem o meu alicerce. Amo muito a vida de vocês.

À minha mãe Marília, expresso minha profunda gratidão por cada oração, força e sustento e por nunca ter soltado a minha mão.

Ao meu pai Oerton, minha gratidão por me ensinar valores que levarei comigo para toda a vida.

Ao meu irmão Wellington, agradeço por toda parceria, pelo carinho e por estar presente na minha vida, tonando os meus dias mais leves com a sua companhia e incentivos.

À minha cunhada Jeniffer, sou grata por todo incentivo e apoio ao longo desta caminhada.

À minha avó Tereza, dedico meu reconhecimento pela sabedoria compartilhada, sendo um presente de Deus em minha vida.

Aos meus tios e tias, sou grata por toda alegria compartilhada durante esse período.

Aos pastores, Pr. Pablo Godoi e Pr. Valeria Godoi e a toda JuventudeUm, expresso-me minha profunda gratidão por cada palavra liberada sobre a minha vida. Agradeço pelos direcionamentos, pelas orações, pela alegria compartilhada e por

todos os momentos que contribuíram para o meu crescimento. Vocês foram essenciais nessa caminhada.

Não poderia deixar de agradecer três pessoas que foram completamente essenciais para construção deste trabalho. Especialmente agradeço ao professor Dr. Ricardo Teixeira, por todo ensinamento, dedicação e carinho durante a construção do projeto de TCC, por ter feito esses momentos de estudos se tornarem mais leve. Minha profunda e eterna gratidão à minha orientadora, professora Dra. Cynthia Maria Jorge Viana, agradeço por ter aceitado o meu tema, mesmo não sendo diretamente da sua linha de pesquisa; agradeço pelos ensinamentos e orientações os quais foram essenciais para que eu enxergasse novos caminhos dentro da educação; agradeço por cada conversa, risada, trocas de ideias e apoio, ao longo da construção deste trabalho. Admiro muito a senhora, tanto no falar quanto no agir, desejo que Deus continue abençoando, abrindo novos caminhos e permitindo que a senhora continue sendo luz na vida de muitos discentes.

Ao Gabriel, deixo a minha imensa gratidão, pela grande paciência e sabedoria nas orientações feitas juntamente com a Cynthia. Obrigada por me acalmar nos meus pequenos “surtos” e por mostrar que tudo iria dar certo. Você é uma pessoa sensacional, tenho certeza de que sua trajetória será incrível, cheia de conquistas e de lugares que hoje você nem imagine alcançar. Sou muito grata por ter você no meio deste percurso e por tudo que aprendi durante as orientações.

A minha sincera gratidão, à professora Dra. Joana Alice Ribeiro de Freitas, por estar compondo a minha banca de TCC; agradeço a disponibilidade para participar deste momento tão importante para a minha carreira acadêmica; agradeço por contribuir com todo o seu conhecimento e olhar, os quais serão certamente muito importantes para o meu crescimento e aperfeiçoamento.

Aos meus amigos, minha eterna gratidão, por terem feito parte dessa caminhada e por tornarem o percurso mais leve. Deixo um adendo de que não conseguirei citar o nome de todos, mas saibam que vocês foram essenciais na minha formação. Amo vocês.

Ao Arthur Eduardo, agradeço por ser um amigo, parceiro, muitas das vezes, até mesmo um irmão. Obrigada, por sempre estar nos momentos que mais precisei.

Ao Gabriel Arruda, minha gratidão, por acompanhar minhas dificuldades, meus desafios e por sempre estar disposto a ouvir. Nossas conversas, até mesmo de madrugada, foram essenciais para tornarem o processo mais leve.

À minha amiga Cleiane Rodrigues, agradeço a amizade que nasceu no PIBID e se tornou muito especial. Obrigada pelas trocas, cuidados e por dividir comigo tantos momentos nessa caminhada. Que a nossa amizade continue para além da faculdade.

À Denise, agradeço a amizade que nasceu na faculdade. Obrigada por ser essa pessoa maravilhosa, que sempre está presente independente do dia e do horário.

Por fim, ao olhar toda essa trajetória acadêmica, sinto-me honrada por cada pessoa que esteve comigo durante esses quatro anos de faculdade. Cada palavra, gesto, aprendizado e cuidado foram essenciais para o desenvolvimento acadêmico. Ao escrever cada um desses agradecimentos o meu coração se encheu de alegria, por perceber quantas pessoas caminharam comigo até aqui. Logo, agradeço a mim mesma, por não ter desistido, por ter enfrentado as dificuldades e pelas vezes que pensei que não iria conseguir e mesmo assim não desisti. Reconheço minha dedicação, minha força e perseverança durante essa trajetória. Esta conquista não representou somente o fim, mas a prova de tudo que eu vivi, aprendi e o início de uma linda história que está só começando.

*[...] para que todos vejam e saibam, considerem e
juntamente entendam que a mão do SENHOR fez
isso, e o Santo de Israel o criou.*

(Isaías 41:20)

RESUMO

O objetivo deste trabalho é investigar a relação entre infância e tecnologias digitais, a fim de compreender algumas implicações sobre o uso excessivo de telas pelas crianças. Foi realizada uma pesquisa de cunho bibliográfico do tipo qualitativa, com base em autores como Ariès (1986), Kishimoto (1996), Haidt (2024), Escobar (2024), entre outros. O trabalho está dividido em Seções, sendo a primeira destinada à Introdução. Na Segunda Seção, com base em Ariès (1986), será abordado o processo de constituição do sentimento de infância, além dos elementos de uma cultura infantil, na qual se destacam os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, a partir da visão de Kishimoto (1996), a fim de pensar também os objetos relacionados às tecnologias digitais. Na Terceira Seção, com base nos estudos de Haidt (2024), Escobar (2024) e em pesquisas recentes, serão discutidas algumas implicações sobre a hiperconexão e a utilização das tecnologias digitais pelas crianças, bem como determinadas consequências do excesso de telas. Os achados da pesquisa trazem como principais consequências do uso excessivo de telas a privação social, a privação do sono e a atenção fragmentada, além dos interesses econômicos que mantêm a hiperconexão infantil. Por fim, nas Considerações Finais, evidenciam-se as possibilidades de continuação dos estudos na área da infância e tecnologia digital.

Palavras-chave: infância; cultura infantil; tecnologias digitais; hiperconexão; excesso de telas.

ABSTRACT

The purpose of this research is to investigate the relationship between childhood and digital technologies, aiming to understand some implications of excessive screen use by children. A qualitative bibliographic study was conducted, based on authors such as Ariès (1986), Kishimoto (1996), Haidt (2024), Escobar (2024), among others. This study is divided into sections, the first being the Introduction. In the Second Section, based on Ariès (1986), the process of forming the concept of the childhood feeling will be discussed, alongside the elements of a children's culture where games, toys, and playful activities are highlighted through the perspective of Kishimoto (1996) in order to also consider objects related to digital technologies. In the Third Section, based on the studies of Haidt (2024), Escobar (2024), and recent research, some implications of hyperconnection and the use of digital technologies by children will be discussed, as well as certain consequences of excessive screen time. The research findings highlight social deprivation, sleep deprivation, and fragmented attention as the main consequences of excessive screen use, alongside the economic interests that sustain children's hyperconnection. Finally, in the Final Considerations, opportunities for further studies in the field of childhood and digital technology are highlighted.

Keywords: childhood; children's culture; digital technologies; hyperconnection; excessive screen time.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	14
2 INFÂNCIA E CULTURA INFANTIL.....	17
2.1 A construção social do sentimento de infância.....	17
2.2 Cultura da infância: da brincadeira aos dispositivos digitais.....	24
3 TECNOLOGIA E CRIANÇAS HIPERCONNECTADAS.....	34
3.1 Crianças hiperconectadas: algumas implicações.....	34
3. 2 Possíveis consequências do uso excessivo de telas pelas crianças.....	40
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	46
REFERÊNCIAS	

1. INTRODUÇÃO

A decisão de realizar estudos sobre essa temática deu-se a partir do entendimento de que vivemos em um tempo em que se tem uma geração cada vez mais conectada a dispositivos digitais. Nesse sentido, percebe-se que as interações sociais, especialmente das crianças, estão cada vez mais relacionadas ao fácil acesso às telas.

Desse modo, compreender a infância como um percurso marcado por transformações sociais, culturais e emocionais, é um ponto de partida, já que tal conceito foi constituído historicamente, e isso permite entender a reconfiguração da infância atualmente. Essa infância está cada vez mais marcada pelas tecnologias digitais, que estão alterando as formas de entretenimento e de desenvolvimento das crianças. Determinados recursos digitais, introduzidos ainda nos primeiros anos de vida, tornaram-se parte do cotidiano das crianças, influenciando desde o brincar até as relações sociais e emocionais.

Nesse sentido, este trabalho tem como tema as tecnologias digitais na infância, delimitando-se às consequências do excesso de telas para as crianças. A escolha desse recorte surge da necessidade de compreender quais são os prejuízos enfrentados pelo público infantil, diante do acesso precoce aos dispositivos digitais. Considera-se, assim, os efeitos do uso excessivo de aparatos tecnológicos como tablet, celulares, computadores e televisão. Diante disso, este trabalho tem como objetivo investigar a relação entre infância e tecnologias digitais, a fim de compreender algumas implicações sobre o uso excessivo de telas pelas crianças. A escolha desse recorte surge da necessidade de compreender quais são as consequências para as crianças diante do acesso precoce a dispositivos digitais, como *smartphones*, tablets, celulares, computadores, entre outros, conforme mencionado.

A metodologia utilizada neste trabalho fundamenta-se em uma pesquisa de caráter bibliográfico, de abordagem qualitativa, realizada por meio do estudo de artigos científicos, livros e capítulos de livros que tratam sobre as tecnologias digitais na infância. Essa pesquisa busca reunir, discutir e compreender as diversas contribuições teóricas já existentes sobre o tema. Para Severino (2016), a pesquisa bibliográfica:

[...] é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir das contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos (p. 131).

Dessa forma, a escolha pela pesquisa bibliográfica justifica-se por se tratar de uma temática que demanda a análise e a interpretação das produções científicas já existentes, possibilitando reunir diferentes referenciais teóricos e construir uma compreensão crítica acerca da relação entre infância e tecnologias digitais e dos prejuízos ocasionados pelo uso excessivo desses aparatos.

Ademais, a abordagem qualitativa permitiu compreender os referenciais utilizados, buscando evidenciar não apenas os efeitos do uso excessivo das tecnologias digitais, mas também as mudanças sociais, culturais e emocionais que perpassam a infância contemporânea. Portanto, a análise dos estudos não teve como princípio levantar dados ou promover estatísticas, mas interpretar os diferentes argumentos discutidos pelos autores, identificando divergências, contribuições e aproximações com o objeto de estudo.

Logo, essa pesquisa tem como base autores como Ariès (1986), Kishimoto (1996), Haidt (2024), Escobar (2024), entre outros. Nesse sentido, compreender o conceito de infância é ponto de partida deste trabalho, uma vez que a constituição da infância foi marcada por transformações sociais, culturais e emocionais, pois segundo Ariès (1986), o conceito de infância, tal como é compreendido na contemporaneidade, não existia em períodos anteriores, já que a criança não era vista ou reconhecida como um sujeito que precisava ser cuidado e valorizado. Compreender a infância em sua constituição histórica possibilitará entender a reconfiguração da infância atualmente.

Cabe ressaltar que, ao longo da compreensão histórica da infância, a criança passou a ter vestimentas próprias e, até mesmo, objetos próprios como jogos, brinquedos e brincadeiras que são elementos importantes para cultura infantil. Diante disso, Kishimoto (1996) evidencia que esses conceitos, embora sejam utilizados muitas vezes como sinônimos, possuem significados distintos. Assim, de acordo com a autora, esses aspectos são essenciais para o desenvolvimento infantil, favorecendo a socialização, a interação, as questões cognitivas, a coordenação motora e questões emocionais.

Todavia é possível ter ciência de que a infância baseada no brincar está passando por reconfiguração para infância baseada no celular. Desse modo, é válido salientar que as tecnologias digitais, segundo Haidt (2024), estão alterando as formas de interações, entretenimento e desenvolvimento das crianças. Dessa maneira, esses recursos, introduzidos ainda nos primeiros anos de vida, tornaram-se parte do cotidiano, influenciando desde o brincar até as relações sociais e emocionais. Com base nisso, entender a relação entre infância, brincadeiras, tecnologias digitais e os prejuízos ocasionados pelo uso excessivo de determinados aparatos torna-se essencial para analisar como a crescente presença desses dispositivos tem influenciado as formas interação, socialização, sono, atenção, entre outros aspectos.

Diante disso, esse trabalho está dividido em quatro *Seções*, sendo a primeira destinada à *Introdução* e a última às *Considerações Finais*. Na *Segunda Seção*, com base em Ariès (1986), serão abordadas as transformações sociais que constituem o sentimento de infância, que passa por reconfigurações ao longo da história. Além disso, destacam-se elementos de como as crianças produzem cultura e possuem objetos próprios, como jogos, brinquedos e brincadeiras, conceituados por Kishimoto (1996), que acabam sendo transformados pela cultura digital.

Na *Terceira Seção* serão evidenciadas algumas implicações sobre a hiperconexão e a utilização das tecnologias digitais pelas crianças, assim como determinadas consequências do excesso de telas, como a privação social, a privação do sono e a atenção fragmentada, além dos interesses econômicos que têm fomentado um ambiente lucrativo para determinadas corporações. Na última *Seção*, *Considerações Finais*, localizam-se possibilidades de aprofundamento teórico e continuação da pesquisa.

2. INFÂNCIA E CULTURA INFANTIL

2.1. A construção social do sentimento de infância

Neste capítulo, compreenderemos como a ideia de infância foi se constituindo ao longo do tempo, especialmente a partir da Idade Média. Para tanto, foi necessário fundamentar os estudos, especialmente, nos escritos do historiador francês Philippe Ariès, que passou grande parte da sua vida investigando este e outros temas, que foram aprofundados por meio de pesquisas durante a sua trajetória. Desse modo, a construção deste capítulo se dá por meio da análise de parte da obra “A História Social da Criança e da Família”, publicado por Ariès no ano de 1975. Cabe ressaltar que o autor relatou tópicos muito importantes em seu livro, todavia, foram selecionados alguns fundamentais para serem compreendidos, como: ausência do sentimento de infância, as iconografias, a descoberta da infância, o traje das crianças e as escolas daquela época. Esses elementos são importantes para o entendimento do objeto desta pesquisa.

Segundo Ariès (1986), havia uma ausência do sentimento de infância na Idade Média, ou seja, as sociedades tradicionais não enfatizavam as etapas da vida, como a infância e a adolescência. Desse modo, entende-se que a infância é um conceito constituído socialmente, e essa ideia sofreu diversas transformações ao longo dos anos. Além disso, nessa época não se fazia questão de salvar ou preservar as crianças, já que o sentimento de infância ainda não existia. O autor explica que, com o passar do tempo, surge a necessidade de preservação da criança, mas somente após um longo período ela passa a ser vista como um ser de direitos e deveres.

No contexto das transformações históricas que culminam na concepção moderna de infância, torna-se importante compreender como essa etapa da primeira fase da vida foi interpretada em diferentes períodos. Na Idade Média, segundo Ariès (1986), a infância era definida como um ciclo da vida efêmero. Nas palavras do autor:

Afirmar que essa sociedade via mal a criança, e pior ainda o adolescente. A duração da infância era reduzida a seu período mais frágil, enquanto o filhote do homem ainda não conseguia bastar-se; a criança então, mal adquiria algum desembaraço físico, era logo misturada aos adultos, e partilhava de seus trabalhos e jogos (Ariès, 1986, p. 10).

Segundo Ariès (1986), a infância naquela época durava até os 7 anos, pois se considerava que quando a criança dominava as palavras e conseguia executar determinadas tarefas já estaria apta a desenvolver atividades direcionadas aos adultos. De acordo com Ariès (1986, p. 10), nesse período histórico, “A criança se afastava logo de seus pais, e pode-se dizer que durante séculos a educação foi garantida pela aprendizagem, graças à convivência da criança ou do jovem com os adultos. A criança aprendia as coisas que devia saber ajudando os adultos a fazê-las”. Esse período era caracterizado por constantes taxas de mortalidade, pois nessa época esses menores não eram assegurados pelos pais. Logo, os adultos com quais aprendiam tinham pouco cuidado e afeto com as crianças. Segundo o autor:

As pessoas se divertiam com a criança pequena como com um animalzinho, um macaquinho impudico. Se ela morresse então, como muitas vezes acontecia, alguns podiam ficar desolados, mas a regra geral era não fazer muito caso, pois uma outra criança logo a substituiria. A criança não chegava a sair de uma espécie de anonimato (Ariès, 1986, p. 10).

Nesse sentido, na Idade Média, a criança era inserida precocemente no mundo adulto, sem uma diferenciação entre ambos, sendo rapidamente submetida às mesmas normas e valores destes, o que revela a ausência de uma consciência específica da infância. Diante disso, a passagem da criança pelo ambiente familiar e pela sociedade ocorria de maneira rápida, já que era irrelevante ter empatia e cuidado com ela, visto que também não existia cuidado com a infância. Além disso, quando uma criança falecia, conforme Ariès (1986), os adultos não demonstravam sofrimento, pois acreditava-se que logo essa criança seria substituída por outra, o que caracteriza o contexto adverso da época.

Diante disso, a representação da criança em retratos e pinturas da época era algo desconhecido e sem qualquer valor, pois ainda não existia uma valorização do ser criança como atualmente. Logo, até o século XII, para Ariès (1986, p. 50), “[...] a arte medieval desconhecia a infância ou não tentava representá-la. É difícil crer que essa ausência se devesse à incompetência ou à falta de habilidade. É mais provável que não houvesse lugar para a infância nesse mundo”. Portanto, a criança, nesse período, ainda não era o centro dessas obras. Todavia, é válido ressaltar que os séculos XVI e XVII representam um contexto diferente, pois é nesse momento

que se passa a constituir uma valorização das representações das crianças em pinturas e retratos. O autor evidencia isso em sua obra quando deixa claro que:

Isso sem dúvida significa que os homens dos séculos X-XI não se detinham diante da imagem da infância, que esta não tinha para eles interesse, nem mesmo realidade. Isso faz pensar também que no domínio da vida real, e não mais apenas no de uma transposição estética, a infância era um período de transição, logo ultrapassado, e cuja lembrança também era logo perdida (Ariès, 1986, p. 52).

Com o passar do tempo, as crianças passaram a ser representadas por meio de iconografias, que são formas de descrever, classificar, representar de maneira visual acontecimentos da época ou até mesmo símbolos importantes para serem observados. Ainda assim, é importante compreender que nesse período as crianças eram representadas como um adulto em “miniatura”. Vale ainda salientar, que nesta época, a Igreja Católica possuía grande influência, inclusive no campo artístico. Logo, era importante representar a figura do menino Jesus, ainda que desconhecemos a infância. Nessa perspectiva, alguns artistas da época, tentaram representar o menino Jesus com baixa estatura, musculatura definida e expressões sérias. Não havia na especificidade daquela criança, pois, para Ariès (1986):

[...] [as crianças] estão representadas numa escala mais reduzida que os adultos, sem nenhuma diferença de expressão ou de traços. O pintor não hesitava em dar à nudez das crianças, nos raríssimos casos em que era exposta, a musculatura do adulto: assim, no livro de salmos de São Luís de Leyde, datado do fim do século XII ou do início do XIII, Ismael, pouco depois de seu nascimento, tem os músculos abdominais e peitorais de um homem (Ariès, 1986, p. 51).

Ao longo do tempo, a iconografia passou também a representar o público infantil a partir do seu falecimento. Esse momento é crucial para compreensão da individualização da criança, pois ela deixou de ser apenas retratada com a família, para ser retratada individualmente. Nessa época, a criança começa a ganhar visibilidade não pela vida e sim pela morte. Ariès (1986, p. 58) destaca em sua obra que, “O aparecimento do retrato da criança morta no século XVI marcou, portanto, um momento muito importante na história dos sentimentos”. Assim, esse foi um marco, pois nele começa a emergir a necessidade da sensibilidade em relação à infância.

Por outro lado, posteriormente, a Igreja passou a notar a relevância de reproduzir o menino Jesus por meio da arte como uma criança, ou seja, aquela representação na qual antes Ele era considerado um adulto em miniatura e ser pecaminoso passa ser desconstruída, pois agora Ele é visto como uma criança “pura” e cheia de “fragilidades”. Logo, o menino Jesus passou a ser caracterizado como bebê, bochechas rosadas e dobras no corpo. Conforme Áries (1986):

No grupo formado por Jesus e sua mãe, o artista sublinharia os aspectos graciosos, ingênuos da primeira infância; a criança procurando o seio da mãe ou preparando-se para beijá-la ou acariciá-la; a criança brincando com os brinquedos tradicionais da infância, com um pássaro amarrado ou uma fruta; a criança comendo seu mingau; a criança sendo enrolada em seus cueiros. Todos os gestos observáveis ao menos para aquele que desejasse prestar atenção neles – já eram reproduzidos. Esses traços de realismo sentimental tardaram a se estender além das fronteiras da iconografia religiosa, mas não nos devemos surpreender com isso: sabemos que o mesmo aconteceu com a paisagem e com a cena de gênero. A verdade é que o grupo da Virgem com o menino se transformou e se tornou cada vez mais profano: a imagem de uma cena da vida quotidiana (Ariès, 1986, p. 54).

Desse modo, ao longo da Idade Média, como aponta Ariès (1986), a criança passou a ganhar visibilidade, já que a Igreja Católica possuía grande influência nesse período e era considerada uma das principais estruturas de poder. Nesse contexto, essa instituição exerceu papel central na produção de iconografia. Vale ressaltar que houve um percurso histórico na construção dessas formas de representações, pois, em um primeiro momento, houve a reprodução das pinturas do Menino Jesus como um adulto em miniatura, o que contribuiu para a ausência de um sentimento de cuidado. Por outro lado, houve a representação das crianças a partir de sua morte, o que também se tornou uma questão importante para época, pois nesse momento ela começou a ser vista com olhares de cuidados. Cabe evidenciar, que o sentimento de infância surgiu só mais tarde, quando aquele ser “angelical” passou a ser representado como uma criança com características próprias para sua própria fase.

É nessa época das representações das crianças mortas que surgiu o indício do sentimento de “paparicação”, a partir do qual o adulto passou a ter uma preocupação com elas. Antes, as crianças estavam imersas em condições que eram insalubres. Diante dessa evolução, segundo Áries (1986), houve a ideia de que elas

precisavam ser cuidadas, valorizadas e vacinadas. Logo, os familiares buscaram propiciar algumas precauções. O autor ressalta:

[...] algumas famílias então fizeram questão de vacinar suas crianças. Essa precaução contra a varíola traduzia um estado de espírito que deve ter favorecido também outras práticas de higiene, provocando uma redução da mortalidade, que em parte foi compensada por um controle da natalidade cada vez mais difundido (Ariès, 1986, p. 61).

Nesse sentido, esses e alguns outros tipos de cuidado suscitam o aparecimento do sentimento de “paparicação”, que representava a primeira forma de reconhecimento da infância como uma fase distinta da vida adulta, entre os séculos XVI e XVII. Ainda que o sentimento de “paparicação” estivesse ligado a um olhar específico sobre a criança, esse olhar era peculiar, pois ao mesmo tempo em que deixou de ser um “adulto em miniatura”, a criança ainda era vista como um objeto de diversão para os adultos. Logo, ela deixou de ser considerada um miniadulto e passou a ser representada como uma fonte de relaxamento para o seu círculo familiar. Não havia naquela época um afeto e um cuidado como nos dias de hoje. As amas e as mães consideravam que esses bebês precisavam de cuidado, mas não algo tão aprofundado, pois acreditavam que o público infantil existia em maior parte das vezes, para realizar os interesses e necessidades dos adultos. Além disso, o que começou com as mulheres envolvendo cuidado acabou sendo ampliado aos homens da sociedade ao longo do tempo. Portanto, o sentimento de “paparicação” era contraditório, uma vez que era compreendido como um momento de prazer e deleite para os adultos. Desse modo, segundo Ariès (1986):

Um novo sentimento da infância havia surgido, em que a criança, por sua ingenuidade, gentileza e graça, se tornava uma fonte de distração e de relaxamento para o adulto, um sentimento que poderíamos chamar de ‘paparicação’. Originariamente, esse sentimento pertencera às mulheres, encarregadas de cuidar das crianças mães ou amas (Ariès, 1986, p. 158).

Somado a isso, foi durante esse período que a criança passou a ser caracterizada pelos seus trajes, ainda que não existisse uma fabricação propriamente dita para elas, já que os adultos da época pegavam aquelas peças que não usavam mais e destinavam a essas crianças. Segundo Áries (1986):

A Idade Média vestia indiferentemente todas as classes de idade, preocupando-se apenas em manter visíveis através da roupa os degraus da

hierarquia social. Nada, no traje medieval, separava a criança do adulto. Não seria possível imaginar atitudes mais diferentes com relação à infância (Ariès, 1986, p. 208).

Nessa época, quando as crianças deixavam de vestir os seus cueiros passavam a vestir roupas de adultos como calças, espartilhos e saias longas. Todavia, é importante ressaltar que, no século XVII, o público infantil que pertencia a uma família aristocrática não era retratado como as das classes dos servos, pois tais mudanças começaram a partir das classes nobres. Um fato interessante é que a primeira roupa para os meninos acabou sendo um vestido, que era um tipo de marcação para retratar que eles ainda não eram homens. As meninas continuaram vestindo miniatura das roupas de sua mãe durante muito tempo (Ariès, 1986).

Havia uma grande diferença na evolução dos trajes das crianças nobres e das que eram da classe dos servos. A família aristocrática para mostrar que possuía recursos utilizava uniformes em seus filhos, que apenas estudavam e não precisavam trabalhar. Contudo, a classe camponesa não possuía condições de terem determinadas vestimentas os seus dependentes, pois eles trabalhavam nos campos ou nas fábricas junto com os familiares e isso reverberou até o século XIX. Para o autor:

[...] partindo do século XIV, em que a criança se vestia como os adultos, chegamos ao traje especializado da infância, que hoje nos é familiar. Já observamos que essa mudança afetou sobretudo os meninos. O sentimento da infância beneficiou primeiro meninos, enquanto as meninas persistiram mais tempo no modo de vida tradicional que as confundia com os adultos: seremos levados a observar mais de uma vez esse atraso das mulheres em adotar as formas visíveis da civilização moderna, essencialmente masculina (Ariès, 1986, p. 81).

Cabe ressaltar que a relação da família com a criança acabou se tornando um grande problema para os moralistas do século XVII, pois para manter a pureza angelical do ser infantil necessitava, ou melhor, exigia-se o enclausuramento das crianças na escola. Acreditava-se que a criança poderia se corromper com o mundo por estar sendo muito “mimada” e somente na escola ela estaria segura desses perigos. Além disso, esse cuidado excessivo que a criança estaria recebendo poderia levá-la à perdição. Por isso era importante ela ter acesso ao colégio para ser também educada (Ariès, 1986).

A escola na Idade Média era formada por turmas mistas, ou seja, na mesma turma havia crianças e adultos e não se sabia qual era a idade deles, pois na época

não se tinha o costume de fazer tais definições. O ambiente educacional era visto como um meio de adestrar os alunos. O regime de ensino era autoritário e era uma forma de separar as crianças de suas famílias. Além disso, as crianças passavam grande parte dos dias em escolas, colégios e internatos. Nessa época, a escola era reservada a uma pequena porcentagem de clérigos. Ademais, quando essas crianças estudavam em internatos, acabavam ficando raramente com a sua família; outras estavam sob responsabilidade dos clérigos ou dos padres e a maior parte das crianças moravam onde elas conseguiam se estabelecer, geralmente um ambiente com várias pessoas em um quarto. Segundo Ariès (1986):

Assim que ingressava na escola, a criança entrava imediatamente no mundo dos adultos. Essa confusão, tão inocente que passava despercebida, era um dos traços mais característicos da antiga sociedade, e também um de seus traços mais persistentes, na medida em que correspondia a algo enraizado na vida. Ela sobreviveria a várias mudanças de estrutura (Ariès, 1986, p. 168).

No século XIII, os colégios, que eram fundados por doadores, funcionavam como uma espécie de asilo para estudantes pobres. Segundo Áries (1986), foi nessa época que surgiu uma repugnância pela mistura de idades, algo que antes era visto como natural. Durante esse período, percebeu-se que era importante existir uma separação entre crianças e jovens/adultos, por entender que ambos possuíam necessidades distintas. Contudo, essas pessoas de idade mais elevada poderiam praticar algumas atividades fora do ambiente escolar reservadas aos adultos, como por exemplo atividades de trabalho, que ocorria na maior parte das vezes com os clérigos. Para o autor, era importante fazer a divisão escolar entre os adultos e as crianças, não por conta de idade, mas sim por questões estudantis.

Desejava-se apenas proteger os estudantes das tentações da vida leiga, uma vida que muitos clérigos também levavam, desejava-se proteger sua moralidade. Os educadores inspiraram-se então no espírito das fundações monásticas do século XIII, dos dominicanos e franciscanos, que conservavam os princípios da tradição monástica, mas haviam abandonado a clausura, a reclusão, e tudo o que restava do cenobitismo original. É certo que os estudantes não estavam comprometidos por nenhum voto. Mas, durante o período de seus estudos, eles foram submetidos ao modo de vida particular dessas novas comunidades. Graças a esse modo de vida, a juventude escolar foi separada do resto da sociedade, que continuava fiel à mistura das idades, dos sexos e das condições sociais. Esta era a situação ao longo do século XIV (Ariès, 1986, p. 185).

Portanto, a partir dos pontos destacados, percebe-se que a constituição do conceito de infância foi algo construído historicamente. Áries (1986) fez um grande estudo sobre esse tema e, por meio dele, é possível compreender como se desenvolveu tal conceito e o próprio sentimento de infância; como ele passou a existir e quando a criança passou a ser vista como um sujeito social, intelectual e com necessidades particulares. Ele retrata como foi a construção desse sentimento no período Medieval, Moderno e Contemporâneo até a consolidação do modo de produção capitalista, sendo perceptível o olhar para constituição do sentimento de infância na classe burguesa, já que pouco é relatado sobre como era infância para a classe dos clérigos.

Partindo desse princípio, pode-se considerar que a infância da Idade Medieval não é a mesma da Idade Contemporânea. Essa definição do que é ser criança foi se constituindo socialmente por meio dos diferentes contextos sociais, econômicos, culturais, religiosos e geográficos. Diante disso, não existe uma classe de crianças homogêneas, pois entende-se que nenhuma criança é igual a outra, cada uma delas possui suas particularidades.

Nesse sentido, compreende-se que essa ideia de infância como fase distinta da vida também se relaciona ao surgimento de aparatos específicos, como brinquedos e vestimentas próprias para o público infantil. Esses componentes foram cruciais para a diferenciação entre crianças e adultos, o que contribuiu para a construção de uma identidade própria para a infância. Os brinquedos/brincadeiras que antes eram apenas versões reduzidas dos objetos dos adultos passaram a atender as necessidades e as formas de as crianças se expressarem, enquanto as roupas passaram a ser importantes para a distinção entre a faixa etária. Desse modo, esses aparatos se tornaram importantes para a constituição da infância atualmente.

2.2. Cultura da infância: da brincadeira aos dispositivos digitais

Muller e Hassen (2009) afirmam que, durante muito tempo, a infância não foi considerada um objeto central de estudos das Ciências Humanas e Sociais. Nesse sentido, a preocupação de algumas áreas do conhecimento, como Sociologia, Ciências Políticas, Antropologia e História, estava, geralmente, em estudos sobre as

estruturas familiares ou sobre os processos de escolarização das crianças. Elas não eram consideradas como tendo um papel central nesses estudos, já que não eram valorizadas em sua totalidade. Portanto, as crianças eram vistas como indivíduos à parte da sociedade adulta. Na perspectiva de Muller e Hassen (2009):

[...] a Sociologia tradicional não ignorou as crianças, mas as silenciou. Muito do pensamento da Sociologia sobre as crianças deriva do trabalho teórico sobre a socialização, que concebeu as crianças a partir das instituições e não delas próprias. As teorias tradicionais corroboram a ideia de infância como uma fase da vida associada à irracionalidade e imaturidade, além de apresentá-la como um evento universal, igual para todas as crianças (Muller; Hassen, 2009, p. 467).

Por outro lado, o desenvolvimento de estudos sobre a criança como objeto de pesquisa se originou a partir de duas áreas específicas, a Psicologia e a Pedagogia. Além disso, com o passar do tempo e o avanço das contribuições/reflexões dessas e de outras áreas, a criança passou a ser vista partir de suas especificidades. Assim, a sua forma de interagir, pensar e agir se tornaram questões importantes para constituição de significados de uma cultura da infância. A criança começa a ser vista como um sujeito que não só reproduz o que aprende com o adulto, mas também produz cultura. Portanto, a infância não é somente um produto da cultura, mas também uma etapa importante da vida humana, pois essa fase é marcada pelo desenvolvimento físico, social, cognitivo e emocional da criança, segundo Muller e Hassen (2009).

De acordo com Pereira (2013), a cultura se constitui a partir de um conjunto de práticas, hábitos, crenças, valores e comportamentos. Nesse sentido, não existe uma cultura universal, já que ela se dá por meio de uma construção social, diversa e plural, na qual procura atender as necessidades do contexto histórico e geográfico de um grupo social específico. Dessa forma, é oportuno destacar que não somente os adultos produzem cultura, mas também a criança é considerada produtora de conhecimentos, hábitos, costumes e tradições, que são passados de geração para geração. Sob essa perspectiva, Pereira (2013) aponta que “[...] a criança, por meio da interação com os pares não só se apropria da cultura advinda dos outros, como também produz cultura” (p. 46).

Dessa forma, compreende-se que a infância ocupa um papel fundamental na construção e transmissão de uma cultura. As crianças, em seus grupos, possuem sua forma de interagir, brincar, organizar-se, que expressa particularidade. A cultura

da infância, que é permeada pela reprodução da cultura dos adultos, também representa uma cultura própria. Essa cultura fica evidenciada, entre outros elementos, a partir da produção de aparatos específicos que as crianças utilizam para socializar quando brincam, jogam, festejam, comunicam-se, vestem-se e estabelecem regras para o convívio com outras crianças. Desta forma, Pereira (2013), ao observar os estudos de Florestan Fernandes sobre a cultura infantil, destaca que esse grupo de crianças possui funções importantes para a socialização. Isso ocorre, pois, alguns grupos possuem formas próprias de estruturação, considerando assim as regras internas que orientam as relações entre seus participantes. Considerando esse contexto, as crianças aprendem e, também, ensinam valores essenciais para a convivência social, como solidariedade, respeito às regras, compreensão da hierarquia/poder e interação com os demais membros do grupo.

Cabe ressaltar que a concepção de infância como uma etapa constituída por elementos próprios é algo recente, datado da Modernidade, pois na Idade Média não se tinha uma valorização desta etapa e das crianças, conforme discutido no tópico anterior. Nesse sentido, é perceptível que a criança de hoje não é igual à de antigamente. Isso fica claro quando se observa e analisa, por exemplo, a forma do brincar de hoje e de antigamente, no tempo das “nossas avós”. Portanto, compreender que a infância possui uma cultura própria é importante quando se analisa os aparatos produzidos para elas, inclusive, quando se pensa em brincadeiras, jogos e brinquedos. Isso permite identificar de que forma esses aspectos foram se transformando e se desenvolvendo historicamente.

Com relação às brincadeiras e às questões de gênero, por exemplo, é possível mencionar que a maneira como as meninas e os meninos brincam, desde antigamente, sempre envolveu questões de gêneros. O brincar de “fazer comidinha”, “mamãe e filhinha”, geralmente são consideradas brincadeiras para as meninas e, habitual e socialmente, os meninos não podem brincar. Por outro lado, os meninos também brincam de “jogar bola”, com “carrinhos” e de “soltar pipa”, típicas brincadeiras que, geralmente, as meninas não são incentivadas a brincarem. Essas estruturas evidenciam a naturalização de limitações preconceituosas no que diz respeito ao brincar, ainda que, atualmente, algumas mudanças possam ser percebidas.

Por outro lado, é notável que o próprio público infantil constitui regras específicas em suas interações, por mais que seja visível que tais maneiras de interações sejam reprodução dos adultos. Conforme, Pereira (2013) “[...] os grupos infantis possuem suas regras internas com direitos, deveres e sanções internas. A partir dessa organização, os jogos e brincadeiras do grupo passam a serem escolhidos de acordo com o sexo” (p. 46-47).

Dessa maneira, é visível que as brincadeiras infantis não possuem um viés neutro, já que são atravessadas por contextos sociais e históricos. Logo, quando se analisa o exposto acima, compreende-se que a construção da ideia sobre “brincadeira de menina” e “brincadeira de menino” revela padrões sociais historicamente constituídos. Especialmente nos séculos XIX e XX – e ainda hoje no século XXI –, no caso do Brasil, a sociedade era fortemente patriarcal, na qual à mulher era destinado o cuidado com lar e a família e ao homem as atribuições relacionadas ao trabalho. Nesse contexto, quando a menina está brincando, ela pode reproduzir o ato do cuidar do lar, que por anos foi destinado somente a “mulher”, pois espera-se que quando a menina crescer esteja apta a realizar determinadas funções. Por outro lado, o menino, quando está brincando, pode acabar reproduzindo o que foi repassado a ele, pois o homem, nessa sociedade, é visto como aquele que deve ser provedor e manter a família por meio do trabalho, e a ele está destinada a centralidade do descanso e do lazer (Pereira, 2013).

Todavia, é válido ressaltar que a cultura da infância não traduz uma infância universalizada, pois cada criança possui experiências distintas, segundo a realidade econômica, cultural e social em que vive. Segundo Kramer (2007), a ideia de infância contemporânea no Brasil tem:

[...] base em um padrão de crianças das classes médias, a partir de critérios de idade e de dependência do adulto, característicos de sua inserção no interior dessas classes. No entanto, é preciso considerar a diversidade de aspectos sociais, culturais e políticos: no Brasil, as nações indígenas, suas línguas e seus costumes; a escravidão das populações negras; a opressão e a pobreza de expressiva parte da população; o colonialismo e o imperialismo que deixaram marcas diferenciadas no processo de socialização de crianças e adultos (Kramer, 2007, p. 15).

Partindo dessa lógica, compreende-se que não existe uma infância padronizada ou uma única forma de viver; cada cultura é única e expressa em sua diversidade. Logo, as brincadeiras, jogos e brinquedos inseridos no contexto da

criança refletem valores e práticas sociais da cultura, que se expressam na cultura infantil, além de revelar uma questão de classe. Segundo Borba (2007), é por meio das relações estabelecidas entre uma criança e outra que elas interpretam o mundo e dão significado para tudo que vivem.

A partir da compreensão, de que a cultura infantil é atravessada por diversos fatores sociais, torna-se necessário entender os jogos, brinquedos e brincadeiras, inseridos no dia a dia das crianças e como se deu sua evolução no decorrer dos anos. Segundo Kishimoto (1996), classificar o que é o jogo não é uma missão fácil, visto que cada pessoa pode interpretar a palavra jogo de forma distinta. Logo, quando se refere à palavra jogo, “pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de ‘mamãe e filhinha’, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros” (Kishimoto, 1996, p. 13). Todas essas formas de jogo possuem suas particularidades, ainda que possuam a mesma nomenclatura, ou seja, brincar na rua ou com a areia envolve a interação, a criatividade e o contato com outros elementos como no caso da areia; brincar de tabuleiro ou quebra cabeça envolve raciocínio lógico; construir um chapéu de soldadinho envolve a imaginação e a coordenação motora. Esses são exemplos de atividades que recebem o nome de jogo, para Kishimoto (1996), mas que requerem habilidades e interações diferentes.

Além disso, quando se fala de jogos de adultos, esses podem ser tanto jogos românticos quanto jogos para maiores de idade, como no caso do “GTA V”¹. Dessa forma, toda essa diversidade de jogos acaba dificultando a sua definição. Além disso, e de acordo com Kishimoto (1996), a diversidade cultural pode tornar a classificação de jogo ainda mais complicada, pois segundo ela:

A dificuldade aumenta quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não-jogo. Se para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária à subsistência da tribo. Assim, atirar com arco e flecha, para uns, é jogo, para outros, é preparo profissional. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não-jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Por tais razões fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a

¹ GTA V: Grand Theft Auto V. Trata-se de um jogo para maiores de 18 anos, que apresenta conteúdo de violência, sexual, drogas, entre outros, em uma grande proporção. O jogo é composto por uma cidade fictícia chamada Los Santos, onde a ideia principal não é só praticar ações “erradas”, mas é viver uma história de crime e exploração em um ambiente livre.

multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam (Kishimoto, 1996, p. 15).

Segundo Kishimoto (1996), por meio de seus estudos, o jogo pode ser definido inicialmente em três dimensões: “1. o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; 2. Um sistema de regras; e 3. Um objeto” (Kishimoto, 1996, p. 16). Sendo assim, o jogo pode ser visto como um fato social, em que cada cultura propicia significados e regras a ele, por meio de seus valores e suas tradições. Além disso, existe uma distância entre o jogo e a criança em certos momentos, pois nem sempre é ela que cria os jogos, mas acaba, por vezes, jogando jogos que foram pensados e produzidos por adultos ou até mesmo próprio para ela. Dessa maneira, os jogos para o público infantil envolvem, entre outros elementos, o desenvolvimento de uma linguagem específica, visando ou não determinados resultados.

Para autora, o conceito de brinquedo difere do conceito de jogo, pois trata-se de um objeto a partir do qual a criança estabelece uma relação íntima. Não existem regras para a utilização desse aparato. Por exemplo: uma boneca pode possibilitar diferentes formas de brincadeira, como “mamãe e filhinha”, “cabeleira”, entre outros. Segundo Kishimoto (1996), o brinquedo propicia interações que, muitas vezes, o jogo não consegue propiciar, pois ele está geralmente centralizado, na maior parte das vezes, na representação de questões da realidade. Assim, segundo a autora, o objetivo do brinquedo é substituir questões/objetos do mundo real para que as crianças possam manipulá-los, pois de acordo com Kishimoto (1996):

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los (Kishimoto, 1996, p. 16).

A partir da compreensão de que o jogo envolve imaginação, regras e que não há a obrigatoriedade de atingir um resultado final, mesmo que ele seja requerido por alguns jogos, e de que o brinquedo envolve elementos palpáveis para a criança, a brincadeira pode ser definida como uma atividade prazerosa, livre, cultural e muito importante para o desenvolvimento infantil. Na brincadeira, o brinquedo é sempre utilizado como um meio para que ela aconteça. A brincadeira, para Kishimoto (1996), “É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar

na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo” (Kishimoto, 1996, p. 21).

Torna-se necessário, ainda, o entendimento a respeito dos aspectos que permitiram a evolução histórica das formas de brincar. Segundo Ariès (1986), na Idade Média, os jogos, brinquedos e brincadeiras demoraram para se desenvolverem, visto que, como relatado antes, não existia a ideia de infância. Logo, a forma de brincar das crianças, inicialmente, era em grande parte bastante semelhante à dos adultos. Com o tempo, foram surgindo alguns aparatos, como por exemplo, a boneca, mas a intencionalidade inicial desse brinquedo era ser utilizado usado em cultos religiosos, decoração, feitiçaria, entre outros. Um fato interessante desse período é que tanto os meninos quanto as meninas brincavam de boneca. Segundo Ariès (1986):

Os historiadores dos brinquedos e os colecionadores de bonecas e de brinquedos-miniaturas sempre tiveram muita dificuldade em distinguir a boneca, brinquedo de criança, de todas as outras imagens e estatuetas que as escavações nos restituem em quantidades semi-industriais e que quase sempre tinham uma significação religiosa: objetos de culto doméstico ou funerário, ex-votos dos devotos de uma peregrinação etc. Quantas vezes nos apresentam como brinquedos as reduções de objetos familiares depositados nos túmulos? Não pretendo concluir que as crianças pequenas de outrora não brincavam com bonecas ou com réplicas dos objetos dos adultos. Mas elas não eram as únicas a se servir dessas réplicas. Aquilo que na idade moderna se tornaria seu monopólio ainda era partilhado na Antigüidade, ao menos com os mortos. Essa ambigüidade da boneca e da réplica persistiria durante a Idade Média, por mais tempo ainda no campo: a boneca era também o perigoso instrumento do feiticeiro e do bruxo (Ariès, 1986, p. 89-90).

Além disso, para compreensão de como se originaram os brinquedos no Brasil, Kishimoto (1993) parte de uma perspectiva específica, na qual a ideia é compreender que esses aparatos sofreram constantes influências de diferentes culturas, como da cultura africana, ameríndia, europeia, asiática, dos povos indígenas, entre outras. Nesse sentido, houve uma dificuldade para reconhecer a influência de cada etnia para compreensão da constituição desses aparatos. Desse modo, os jogos e brincadeiras foram sendo incorporados à cultura brasileira por meio dos processos de colonização, migração e miscigenação cultural, o que dificultou a identificação de maneira precisa da contribuição de cada etnia na constituição dessas práticas lúdicas.

A partir dessa perspectiva e dos estudos realizados, compreende-se que o brincar dos anos passados envolvia um brincar mais livre, no qual a criança possuía certa autonomia para escolher com o que brincar, como interagir com outras crianças ou, até mesmo, como se portar em certas situações que envolviam riscos físicos. Nesse sentido, segundo Haidt (2024), é por meio da brincadeira que as crianças acabam adquirindo certas habilidades como correr, descer e subir, e após isso, elas se tornam aptas a realizarem atividades um pouco mais avançadas, como as dos jogos de esconde-esconde, pega-pega, entre outros. Para Haidt (2024):

A brincadeira física, ao ar livre, com crianças de idades variadas, é a forma de brincar mais saudável, natural e benéfica que existe. O brincar com algum grau de risco físico é essencial, porque ensina as crianças a cuidar de si próprias e umas das outras. Elas só podem aprender a não se machucar em situações em que poderiam se machucar, como lutando com um amigo, brincando de espadachim ou negociando o uso da gangorra com outra criança – o fracasso da negociação puder causar dor ou constrangimento. Quando pais, professores ou treinadores se envolvem, a atividade se torna menos livre, menos brincadeira, menos benéfica. Em geral os adultos tendem a dirigir e proteger [as crianças] (Haidt, 2024, p. 67).

De acordo Haidt (2024), quando as crianças vão crescendo a forma de brincar vai se modificando, e as brincadeiras são feitas por meio de piadas e provocações, que acabam se servindo de pequenos detalhes com certa sutileza, pois é no agir e na forma de falar que a criança, ao brincar, identifica maneiras certas ou erradas de falar e abordar determinados assuntos. Além disso, todas essas habilidades essenciais, desenvolvidas durante as brincadeiras, são fundamentais para a convivência das crianças em uma sociedade diversa, pois colaboram para a aceitação de resultados que, às vezes, não são tão agradáveis para tomada de decisões e para o desenvolvimento do autocontrole. Pois, segundo o autor:

Conforme as crianças crescem, - fofocar, provocar, fazer piada a brincadeira verbal - serve como um curso avançado de nuances, sinais não verbais e reparação instantânea de relacionamentos, quando dizem alguma coisa que não produz o efeito desejado. Com o tempo, as crianças desenvolvem as habilidades sociais necessárias para a vida em uma sociedade democrática, incluindo ter o controle de si próprias, tomar decisões coletivamente e aceitar resultados mesmo quando lhes são desfavoráveis (Haidt, 2024, p. 67).

Todavia, a forma do brincar retratada anteriormente está cada vez mais em declínio, pois com o avanço das tecnologias, dia após dia, as crianças estão se

tonando cada vez mais conectadas a dispositivos digitais. Os aparatos que antes eram utilizados pelas crianças, mencionados anteriormente, estão entrando em desuso, e as telas estão ocupando o momento de lazer do público infantil. Segundo Haidt (2024), o mundo físico continua aparentemente sendo o mesmo, no entanto, praticamente todo ser humano possui um aparelho retangular digital em suas mãos, e isso pode ser observado no dia a dia e em qualquer ocasião. O mais preocupante é que esses meios digitais não estão apenas sendo usado pelos adultos, mas também pelas crianças. O “brincar livre”, mencionado antes, trata-se atualmente do “brincar no celular”. Segundo Haidt (2024):

Na infância baseada no brincar, a norma reinante era: depois dá aula, as crianças brincavam juntas, sem supervisão, de uma maneira que permitia que essas motivações fossem satisfeitas. Na transição para a infância baseada no celular os desenvolvedores de smartphones, sistemas de jogos, redes sociais e outras tecnologias viciantes atraíram as crianças para o mundo virtual (Haidt, 2024, p. 66).

Nesse sentido, a maneira de brincar atualmente está cada vez mais associada aos aparatos tecnológicos. Hoje as crianças ficam horas nas redes sociais ou em jogos digitais, em interação com brinquedos e jogos, o que pode levar a uma redução no processo de convívio entre elas e outras crianças. Logo, segundo Haidt (2024), o consumo desses meios, a longo prazo, pode acarretar diversos danos que tornaria esse público, em grande parte, apenas futuros adultos funcionais. Para o autor:

[...] o design viciante dessas plataformas reduz o tempo disponível para o brincar cara a cara no mundo real, a tal ponto que podemos nos referir a smartphones e tablets como inibidores de experiências nas mãos de crianças. É claro que um smartphone abre mundos de novas experiências, incluindo jogos on-line (que são uma forma de brincar) e relacionamentos de longa distância. No entanto, o custo disso é a redução do tipo de experiência que os humanos evoluíram para ter e de que necessitam em abundância para se tornar adultos socialmente funcionais. É como se entregássemos a nossas crianças iPads lotados de filmes sobre andar, mas os filmes fossem tão envolventes que as crianças nunca dedicassem o tempo ou o esforço necessário para de fato andar (Haidt, 2024, p. 69).

Além disso, a situação se torna tão preocupante que até mesmo os filmes destinados ao público infantil estão trazendo críticas à maneira como a infância, baseada no brincar, está sendo substituída pela infância baseada no celular. Nessa perspectiva, a franquia *Toy Story*, reconhecida por revolucionar a tecnologia da

animação e vencedora de diversos prêmios, inclusive de *Oscar* de melhor filme e canção, sempre abordou a importância dos brinquedos e do pensamento criativo para o desenvolvimento infantil. Desse modo, ao longo do enredo de suas produções cinematográficas, a franquia destacou o valor da interação das crianças com os brinquedos de diferentes formas. Logo, essas temáticas abordadas no filme, especialmente no *Toy Story 5*, com lançamento previsto para junho de 2026, propõe um momento reflexivo e crítico sobre os impactos dos dispositivos digitais no brincar, e sobre como eles têm cada vez mais ocupado espaço no cotidiano infantil, substituindo os brinquedos tradicionais. Portanto, a obra aborda uma temática atual que evidencia a diminuição do brincar físico e simbólico, que é extremamente importante para o desenvolvimento motor, social e criativo na infância.

Por fim, a partir da compreensão histórica da constituição do sentimento de infância e das transformações sociais vinculadas a esse processo e, da cultura infantil como expoente das particularidades das crianças, foi possível compreender como a criança foi se constituindo como um sujeito único que, historicamente, demandou cuidados, atenção e objetos específicos. Os jogos, brinquedos e brincadeiras expressam essas demandas e são importantes para a percepção da criança e seu desenvolvimento. Cabe ressaltar, que a substituição destes por dispositivos digitais não evidenciam apenas uma mudança na forma do brincar, mas sim uma profunda reconfiguração nas interações entre as crianças e das crianças com o mundo. Diante disso, entre os aspectos de uma infância analógica e uma infância tecnológica, faz-se necessário compreender os novos contornos de uma infância e uma criança hiperconectada (Haidt, 2024).

3. TECNOLOGIA E CRIANÇAS HIPERCONECTADAS

3.1. Crianças hiperconectadas: algumas implicações

Ao longo das duas partes dessa Seção será possível compreender como a tecnologia tem influenciado o dia a dia das crianças e como tem afetado aspectos do seu desenvolvimento. Desse modo, a primeira parte estará fundamentada, principalmente, na obra de autores que são referências quando se trata de infância hiperconectada, sendo eles Jonathan Haidt, psicólogo e autor do livro “A Geração Ansiosa”, publicado em 2024, e Ana Escobar, pediatra, especialista em saúde infantil e autora da obra “Meu Filho Tá Online Demais”, publicado em 2024. Essa temática ganhou visibilidade nos últimos anos e, a partir desses autores, é possível compreender a relação entre criança e tecnologia no mundo atual.

Antes do desenvolvimento do tema relacionado à hiperconexão é relevante distinguir os conceitos presentes no ambiente digital. Os dispositivos digitais que serão retratados neste trabalho se referem a todos aqueles equipamentos tecnológicos capazes de processar, armazenar e compartilhar informações, como celulares, tablets, computadores, notebooks e *smart tv*, entre outros. Partindo dessa lógica é por meio desses aparelhos conectados à internet que os usuários acessam diferentes plataformas digitais, incluindo plataformas de jogos, de vídeos, redes sociais, aplicativos de mensagens, que possuem uma funcionalidade específica, seja para entretenimento, comunicação, compartilhamento de conteúdo, entre outros. Segundo Haidt (2024):

No fim dos anos 2000 e no início da década de 2010, muitos desses aparelhos, em especial vídeo games como ps3 e Xbox 360, ganharam acesso à internet, introduzindo anúncios e novos incentivos comerciais a plataformas que antes se encerravam em si. Como laptops com internet banda larga oferecem acesso a redes sociais, jogos on-line e plataformas de streaming grátis com vídeos produzidos por usuários (incluindo YouTube e sites pornográficos), também são parte da infância baseada no celular (Haidt, 2024, p. 140).

Nesse sentido, é válido salientar que existe uma diferença entre o que é um aparato tecnológico e o que são plataformas digitais, já que são dois termos distintos, mas indissociáveis e, em muitas ocasiões, são utilizados como sinônimos. Aparato tecnológico é tudo que é físico e palpável utilizado pelos sujeitos, e as

plataformas digitais são espaços virtuais que, acessados por meio da internet, permitem que o usuário navegue em outros universos. É precisamente a interação constante com esses dispositivos e plataformas digitais que possibilitam a hiperconexão. Para Haidt (2024), a hiperconexão trata-se da imersão completa de crianças por meio de *smartphones* em redes sociais conectadas à internet. Vale ressaltar que essa conexão das crianças também pode ocorrer por meio de outros dispositivos digitais como: tablets, notebook, computadores, televisão, celulares, entre outros.

Partindo dessa lógica, cabe ressaltar que o interesse das crianças por telas não se estabeleceu em abstrato, mas tem ligação com a criação e desenvolvimento da televisão, o que suscitou a discussão de que ela seria responsável, entre outros elementos, por “acabar” com a infância das crianças. Essa era a preocupação de muitos pais, já que se acreditava que aquele aparelho era restrito aos adultos. A partir desse argumento, com o passar do tempo, isso acabou provocando o desenvolvimento de programas para atrair as crianças, os chamados programas infantis. Todavia, a interação da criança com esse aparato tecnológico era, na maior parte vezes, controlada, pois a televisão não trazia a mobilidade que outros aparatos atuais trazem. Assim, Haidt (2024) enfatiza que a criança ainda possuía um tempo para brincar e interagir com outras crianças fisicamente, já que ela não ficava o tempo inteiro na frente da televisão.

A forte atração das crianças por tela é visível desde o advento da televisão, porém elas não tinham como carregá-la quando iam para a escola, ou quando saíam para brincar. Antes do iPhone, as crianças tinham um tempo limitado de tela, de modo que sobrava tempo para o brincar e para conversas cara a cara (Haidt, 2024, p. 140).

Dessa forma, compreende-se que as telas suscitam uma interação diferente por parte das crianças, pois elementos como sons, cores, movimentos e recursos interativos contribuem para prender atenção delas por um tempo prolongado. Além disso, as formas de acesso a esses aparelhos eletrônicos se tornaram cada vez mais fácil. É interessante pensar e salientar que o que prende a atenção da criança não é o aparelho em si, mas o conteúdo presente nele, como jogos, desenhos, vídeos, câmeras, acesso às redes sociais etc. É todo um conjunto de informações que possibilita à criança estar ligada a este dispositivo. Logo, segundo Haidt (2024),

a infância baseada no celular é uma infância conectada a dispositivos conectados à internet.

Com base nisso, é notório o fenômeno de uma sociedade hiperconectada, na qual as informações circulam rapidamente, isto é, estamos no Brasil e conseguimos saber informações sobre outros países em menos de minutos ou até mesmo interagir com essas pessoas em lugares distantes. Nesse sentido, é essencial o reconhecimento de que esse universo tecnológico não afeta apenas adultos, mas também o público infantil. Segundo Escobar (2024), no livro “Meu Filho Tá Online Demais”, os bebês já nascem conectados, pois logo após o nascimento são registrados por meio de fotos que são logo publicadas em redes sociais. Assim, desde cedo, tornam-se bebês digitais.

As crianças de hoje, nos primeiros minutos de vida, foram instantaneamente fotografadas ou filmadas por um celular e em alguns segundos a família inteira e os amigos, nos cantos mais remotos do planeta, puderam sorrir ao ver o novo bebê que acabou de chegar. Desde o primeiro respiro de vida, portanto, nossos pequenos já estão expostos aos eletrônicos (Escobar, 2024, p. 1).

A ideia exposta pela autora revela as constantes transformações que podem impactar a infância. A partir do que foi apresentado na *Seção* anterior, a construção do sentimento de infância passou por constantes mudanças históricas, e a criança foi sendo percebida de modo diferente, inclusive da maneira atual. Em períodos anteriores, não existia uma valorização da criança em sua totalidade, todavia essa é uma ideia que foi sendo construída no decorrer do tempo. A forma como elas interagiam, brincavam e socializavam com a família era diferente de hoje, que é fortemente caracterizada pela mediação das tecnologias.

Nesse sentido, percebe-se que o modo de conceber a infância e a criança passa a assumir uma nova configuração, especialmente a partir do impacto da tecnologia. Com relação às redes sociais, Haidt (2024) afirma, “As redes sociais, que foram pensadas para promover engajamento, se apropriam da aprendizagem social e sufocam a cultura familiar e da comunidade, fazendo as crianças se concentrarem em influenciadores cujo valor é questionável” (Haidt, 2024, p. 82). A influência, desempenhada por esses criadores de conteúdos, transcende o entretenimento digital e pode ser um modo de captar ainda mais a atenção das crianças, além de

capturar também processos de subjetivação que são atravessados por determinados conteúdos.

Quando as crianças se tornam cada dia mais expostas aos aparatos tecnológicos acabam crescendo com esses elementos como parte de seu cotidiano de forma natural, já que uma grande parte dos pais também utilizam esses aparatos e eles se tornam meios digitais cada vez mais acessíveis. Segundo Escobar (2024):

A tecnologia veio para mudar e transformar a vida de todos, quer gostemos ou não. A cada dia fornecemos uma série de informações para nossas redes sociais e outras plataformas digitais que alimentam um gigantesco banco de dados, com o qual se produzem algoritmos que, por sua vez, retroalimentarão uma das formas de inteligência artificial que nos sugerirá, por exemplo, em qual escola devemos colocar nossos filhos, dentre outras coisas (Escobar, 2024, p. 1).

A autora evidencia que a criança, mesmo dentro de casa ou fora do ambiente familiar, pode estar distante do convívio familiar. Para Escobar (2024), um passeio em um restaurante não significa que todos os membros estão interagindo, uma vez que a sociedade atual é caracterizada em grande parte pelas interações entre pessoas e dispositivos digitais. Isso ocorre, pois cada indivíduo pode, ainda que esteja no mesmo ambiente que outras pessoas e interagindo com elas de certa forma, estar vinculado a conteúdos distintos em seus *smartphones*, sejam eles mecanismos de trabalhos, redes sociais, plataformas de *streaming* ou até mesmos jogos e vídeos. Nessa perspectiva, em muitos momentos do dia a dia, as conexões virtuais se sobrepõem às interações sociais entre pais e filhos. A autora descreve uma situação cotidiana em um restaurante. Em suas palavras:

Na mesa ao lado, uma família composta por pai, mãe e filhos, com os celulares estrategicamente posicionados ao lado dos pratos. A cada 5 ou 10 minutos, os pais os pegam para verificar as últimas postagens ou recados. Irmãos mais velhos insistem em pegar os celulares para jogar, e os pais invariavelmente os entregam para se livrarem dos pedidos incessantes e garantirem alguns minutos de tranquilidade. As crianças jogam, permanecendo virtuais e distantes do ambiente familiar até serem obrigadas a largar os aparelhos quando a refeição chega (Escobar, 2024, p. 19).

Além disso, o contato constante com esses meios eletrônicos possibilita que a criança trate esses meios digitais como lazer, interação e comunicação, sem ao menos ter consciência do que está fazendo, pois para eles esse processo é natural, já que qualquer pessoa sendo ela criança ou não, na maior parte das vezes, está

conectada em dispositivos digitais navegando por plataformas. Todavia, habilidades importantes como conviver com outras pessoas, negociar regras, lidar com frustrações poderiam ser desenvolvidas durante o período em que a criança está conectada nesses aparatos. Isso não quer dizer as crianças não desenvolvam habilidades quando estão conectadas, mas que há uma redução das experiências presenciais fundamentais para o desenvolvimento infantil.

As tecnologias digitais possibilitam diferentes tipos de comunicação, entretenimento e experiências. Em contrapartida, as trocas presenciais apresentam aspectos importantes, que raramente podem ser reproduzidos em sua totalidade por meio do formato virtual. Logo, o contato da criança com seus pares é importante para desenvolvimento da comunicação verbal, corporal, imaginação, entre outras particularidades. Para Haidt (2024), exemplos desse contato estariam, por exemplo, em

[...] brincadeiras de mão (como lutinha) e desaparecer (esconder-se, perambular, sujeitar-se a se perder ou se separar do grupo). Esses são os principais tipos de emoções fortes de que as crianças precisam. E elas são capazes de encontrá-las sozinhas, a menos que os adultos as impeçam – como fizemos nos anos 1990. Vídeo games e jogos on-line não oferecem nenhum desses riscos, ainda que jogos como Fortnite mostrem avatares fazendo tudo isso. Somos criaturas corporificadas; as crianças precisam aprender a administrar seu corpo no mundo físico antes de começar a passar horas no mundo virtual (Haidt, 2024, p. 95).

Vale ressaltar que diversos acontecimentos cotidianos evidenciam a crescente presença de aparatos tecnológicos na infância. Ao observar os ambientes sejam eles restaurantes, festas, parques, shopping, recepção de consultórios médicos, entre outros, fica evidente que esses espaços possibilitam a observação de crianças em dispositivos digitais. É interessante evidenciar a colocação de Haidt (2024), quando afirma que em muitos desses espaços a criança poderia estar brincando, socializando, explorando o ambiente e interagindo com outras crianças e adultos, mas elas estão hiperconectadas.

Por outro lado, Haidt (2024) acrescenta que o acesso e o tempo em dispositivos digitais não ocorrem de maneira padronizada. Fatores sociais, culturais e econômicos também impactam a forma como as tecnologias fazem parte do cotidiano infantil. Nessa perspectiva, Haidt (2024) evidencia que o tempo destinado à exposição às telas pelas crianças pode variar a partir das condições sociais vivenciadas por elas. Logo, a hiperconexão não é apenas escolha individual da

criança ou da família, mas um fator determinante pelo capital cultural de cada família.

Além disso, o autor acrescenta, a partir de dados de diversas pesquisas, que ainda existe uma divisão entre o que é brincadeira de meninas e de meninos, pois as dinâmicas recreativas contemporâneas não se diferem das antepassadas. Nas configurações atuais, segundo Haidt (2024), as meninas passam grande parte do tempo em plataformas que são muito mais ligadas à questão visual, com efeitos, dancinhas, jogos de vestir e cuidar; já os meninos dedicam mais tempo em jogos, vídeo games e plataformas de *streaming*. Cada uma das plataformas que possibilitam o acesso a esses conteúdos e atividades possui suas regras, mas ainda propiciam certo distanciamento entre o que é acessado pelas meninas e pelos meninos.

No início dos anos 2010, graças aos smartphones, meninos e meninas começaram a passar muito mais tempo na internet, porém de modo diferente. Eles se concentraram em assistir a vídeos no YouTube, usar plataformas baseadas em texto, como Reddit, e sobretudo jogos online com vídeo games multijogador. Elas, por sua vez, se concentraram com muito mais intensidade nas novas plataformas orientadas para o visual, sobretudo Instagram, mas também Snapchat, Pinterest e Tumblr (Haidt, 2024, p. 177).

Nesse contexto, é importante compreender a influência dos algoritmos digitais na organização do que vai ser oferecido para o público infantil, uma vez que esse sistema coleta dados de pesquisas e navegações na rede para recomendar conteúdos específicos para as crianças. Logo, o sistema passa fornecer motivações categorizadas como importantes para as crianças. Para Haidt (2024):

Duas categorias importantes de motivações são a agência (o desejo de se destacar e produzir um efeito no mundo) e a comunhão (o desejo de se conectar e vivenciar uma sensação de pertencimento). Meninos e meninas contam com ambas, porém uma diferença de gênero é visível nas brincadeiras infantis: os meninos escolhem atividades mais ligadas à agência e as meninas escolhem mais ligadas a comunhão. As redes sociais apelam ao desejo de comunhão, embora muitas vezes o acabem frustrando (Haidt, 2024, p. 177).

Cabe destacar que essa “escolha” pode não ser tão livre assim, já que é previamente determinada, seja pelo contexto social ou pelo que é oferecido ou está disponível a cada um deles, meninos e meninas. Assim, é importante mencionar, ainda, que esses mecanismos requerem grande engajamento por parte das

crianças. Todavia, a hiperconexão ou, até mesmo, o acesso precoce aos aparatos digitais, indicam possíveis desdobramentos que podem causar consequências fundamentais para as crianças.

3. 2. Possíveis consequências do uso excessivo de telas pelas crianças

Segundo Haidt (2024), o excesso de uso de telas envolve determinadas consequências, como a privação social, a privação de sono e a atenção fragmentada. O autor afirma que a utilização frequente de telas pode levar à privação social e, conseqüentemente, à diminuição das interações presenciais. Nesse sentido, pode haver uma nova reconfiguração das relações sociais, pois, algumas crianças que possuem acesso a dispositivos digitais, muitas vezes, podem trocar o brincar presencial pelo digital, ou seja, estarem juntas em um ambiente, mas sem trocas vivenciais compartilhadas. Logo, o autor trata essa situação como preocupante e afirma que meninos e meninas que passam a maior parte do tempo em um quarto fechado ou isolado, podem se tornar mais propensos a desenvolverem depressão, ansiedade ou, até mesmo, outros transtornos. Logo, Haidt (2024) salienta que:

A queda brusca de tempo com os amigos na verdade faz com que subestimemos a privação social causada pela Grande Reconfiguração, porque, mesmo quando os adolescentes estão a poucos passos dos amigos, a infância baseada no celular prejudica a qualidade do tempo passado juntos. Smartphones atraem nossa atenção de maneira tão poderosa que mesmo se apenas vibrarem em nosso bolso por um décimo de segundo muitos de nós interromperão uma conversa ao vivo para verificar se é uma notificação importante. Em geral, não pedimos ao interlocutor que pare de falar; simplesmente pegamos o telefone e passamos um tempo mexendo nele, fazendo com que a pessoa conclua que é menos importante que qualquer notificação. Quando a pessoa com quem você está conversando pega o celular, ou mesmo quando há um aparelho no seu campo de visão (nem precisa ser o seu), a qualidade e a intimidade da interação social são reduzidas. Conforme as tecnologias baseadas em tela passarem de nossos bolsos para nossos pulsos, e de nossos headsets para nossos óculos de realidade virtual, nossa habilidade de prestar atenção plena nos outros provavelmente piorará ainda mais (Haidt, 2024, p. 146-147).

Para além dos impactos relacionados à privação social, existe uma segunda dimensão chamada privação de sono, que Haidt (2024) define como um dos aspectos mais preocupantes e geradores de inúmeras problemáticas como falta de

atenção, irritabilidade, ansiedade, ganho de peso, imunossupressão e variados problemas de saúde. O momento do sono para a criança possui grande importância para o seu desenvolvimento, pois o sono é considerado vital para o desempenho dela na escola e na vida social. Além disso, o autor evidencia que essa situação prejudicial é gerada, muitas vezes, pela utilização excessiva de dispositivos digitais, já que as crianças, em sua maioria, acabam dormindo mais tarde para ficarem conectadas às telas, alterando assim o tempo de sono natural. Portanto, Haidt (2024) defende que:

Em resumo, crianças e adolescentes precisam dormir muito para terem um desenvolvimento cerebral saudável e um nível de atenção e um humor satisfatórios no dia seguinte. Quando telas são permitidas no quarto, muitos as utilizam até tarde da noite – principalmente se tiverem uma tela pequena, que possa ser manipulada debaixo do cobertor. A piora do sono relacionada a telas provavelmente foi um fator que contribuiu para a grande onda de transtornos mentais na adolescência que varreu muitos países no início da década de 2010 (Haidt, 2024, p. 150-151).

Outra consequência destacada por Haidt (2024), refere-se à atenção fragmentada em decorrência do uso excessivo de tecnologias digitais. Conforme o autor, o público infantil está cada vez mais sendo bombardeado por informações, que se evidenciam a partir da constante exposição das crianças a conteúdos de curta duração, a notificações, a propagandas e a múltiplos estímulos, que podem favorecer a redução do foco e da concentração em atividades que exigem atenção contínua (Haidt, 2024).

Nesse sentido, a fragmentação da atenção pode ser vista como um desafio tanto para os familiares quanto para o meio social em que as crianças estão inseridas. Haidt (2024) salienta que os usuários assíduos possuem um resultado mais agravante em decorrência do excesso telas. Segundo o autor, a infância se constitui como um processo fundamental para o desenvolvimento cerebral, uma vez que é nesse período que a criança irá desenvolver habilidades que farão parte de toda a sua vida. Sob essa perspectiva, Haidt (2024) afirma que:

O cérebro se desenvolve ao longo da infância, de maneira mais acelerada durante a puberdade. Uma das muitas habilidades que se espera que adolescentes desenvolvam no processo de sair do ensino fundamental para o médio é a 'função executiva', que se refere à capacidade cada vez maior de traçar planos e fazer o necessário para colocá-los em prática. As habilidades de função executiva se desenvolvem devagar, porque se baseiam em grande parte no córtex pré-frontal, a última parte do cérebro a

se reconfigurar durante a puberdade. Essas habilidades incluem autocontrole, concentração e a capacidade de resistir a distrações. A infância baseada no celular provavelmente interfere no desenvolvimento da função executiva (Haidt, 2024, p. 155).

Nesse contexto, a privação social, a privação de sono e a atenção fragmentada não podem ser compreendidas como fenômenos que ocorrem de maneira isolada, visto que estão intrinsecamente interligados e podem contribuir com alguns malefícios ocasionados pelo uso excessivo de dispositivos digitais. Tais danos, relacionados à utilização de *smartphones* ou de qualquer outro aparato que permita acesso às redes sociais, jogos, vídeos, plataformas de *streaming*, podem provocar tristeza, irritabilidade, ansiedade e nervosismo. Segundo Haidt (2024), entra-se em um círculo complexo, pois as pessoas “[...] têm dificuldade de dormir, tanto por causa da concorrência direta com o sono quanto por causa da dose elevada de luz azul a centímetros de distância de sua retina, que diz ao cérebro: É dia! Nada de produzir melatonina!” (p. 162). Isso pode, por consequência, levar aos sintomas descritos acima.

Os autores estudados afirmam que a presença massiva das tecnologias digitais vem provocando uma reconfiguração na forma como a criança está se desenvolvendo, que se revela em novas formas de interação, lazer e aprendizagem. As colaborações de Haidt (2024) e Escobar (2024) evidenciam que a hiperconexão não se refere apenas ao acesso a aparatos tecnológicos, que permitem navegar por diferentes meios de comunicação, entretenimento etc. A hiperconexão permite pensar também o desenvolvimento de habilidades diversas, relacionadas tanto ao acesso à informação quanto à forma de aprendizagem, à criatividade, entre outros. Entretanto, a utilização excessiva desses dispositivos pode trazer consequências prejudiciais para o desenvolvimento da criança, quanto à saúde física, social, emocional e cognitiva, conforme mencionado.

É válido salientar que a hiperconexão infantil diz respeito a um contexto mais amplo, ligado a fatores econômicos e culturais que revelam que esses dispositivos e determinados conteúdos estão a serviço de um mercado e uma lógica específicos. Segundo Haidt (2024), quanto mais as crianças ficam reféns desses dispositivos, mais determinadas empresas lucram com isso. Nas palavras do autor:

Quando demos smartphones a crianças e adolescentes no início da década de 2010, também demos às empresas a capacidade de aplicar neles

esquemas de reforço de razão variável o dia todo, treinando-os como se fossem ratos de laboratório, nos anos mais sensíveis da reconfiguração cerebral. Essas empresas desenvolveram aplicativos viciantes que abriram caminhos muito profundos nos cérebros jovens (Haidt, 2024, p. 163).

Compreender a infância hoje é considerar os impactos ocasionados pela hiperconexão, abordados anteriormente, além de destacar os interesses econômicos e empresariais que fomentam a permanência das crianças nas telas. Nesse contexto, os dados da pesquisa da TIC KIDS Online Brasil 2025², evidenciou que a maior parte dos consumidores de conteúdos digitais, entre 9 e 17 anos, estão constantemente expostos a conteúdos relacionados a vídeos virais, publicações de influenciadores, séries, filmes, tutoriais, entre outros. Diante disso, a pesquisa revelou, por meio de gráficos, como estão as divisões no que se refere ao acesso às plataformas digitais.

Com base nas evidências apresentadas, observa-se que a probabilidade de uso das diferentes plataformas digitais varia conforme a faixa etária [...]. O uso do YouTube destaca-se entre crianças de 9 a 12 anos, seguido pelo WhatsApp, cuja adesão cresce a partir dos 13 anos. Plataformas de vídeos curtos, como Instagram e TikTok, ganham relevância com o avanço da idade, enquanto redes como Facebook e X (antigo Twitter) apresentam redução de uso. Entre os usuários, 66% possuem perfil próprio no WhatsApp e no Instagram, 57% no TikTok e 50% no YouTube (CENTIC, 2025, p. 24).

Os dados demonstram o aumento do acesso das crianças e adolescentes a plataformas digitais, distribuídos por faixa etária. Logo, a hiperconexão não está somente associada aos avanços tecnológicos e aos possíveis danos para o desenvolvimento psicossocial das crianças, mas também à geração de lucro para empresas que comandam tais plataformas, ou seja, os meios tecnológicos são ferramentas lucrativas para determinados empresários.

A pesquisa também possibilitou a análise de como a internet está presente no cotidiano da sociedade brasileira. Ao fazer uma comparação entre os dados da pesquisa da TIC BRASIL de 2019 com a de 2025 é notório como os números de acesso a dispositivos digitais pelo público infantil aumentou em seis anos. Ademais, a análise dos dados dessa pesquisa evidenciou que a maior parte dos entrevistados tiveram acesso a esses aparatos ainda muito novos: “Além do aumento na proporção de usuários de Internet, a idade do primeiro acesso à rede também se

² Disponível em: <https://cetic.br/pesquisa/kids-online/>. Acesso em 03 jun. 2026.

antecipou ao longo dos anos. Em 2025, 28% dos entrevistados relataram ter acessado a Internet pela primeira vez até os 6 anos de idade” [...] (CENTIC, 2025, p. 25).

O aumento do acesso do público infantil às plataformas digitais provoca intencionalmente investimentos para atender esse público. Segundo Tonin (2025), os ambientes digitais captam dados do que está sendo consumido e, a partir disso, são fornecidos conteúdos específicos e em maior volume para um usuário que “deseja” consumi-los. Isso mantém as pessoas conectadas e, com relação às crianças, quanto mais elas acessam determinados conteúdos mais conectadas às plataformas digitais elas tendem a ficar. Além disso, quando elas assistem a um desenho infantil ou a um vídeo, por exemplo, certamente ela será bombardeada por outras informações, como propagandas implícitas ao conteúdo exibido. Tonin (2025) destaca que:

A proteção de dados de crianças e adolescentes é um assunto que deve ser considerado em diversas esferas, como a discussão de como os dados são armazenados e como combinar formas de segurança, objetivando diminuir a coleta de dados pessoais que possam impactar na vida futura do jovem e sua reputação online, a qual ainda não há clareza quanto as consequências [...] (Tonin, 2025, p. 11).

As questões retratadas acima estão relacionadas aos interesses de grandes corporações e, além disso, a influenciadores digitais, também ligados a determinadas empresas. Nos últimos anos, plataformas como *TikTok*, *Youtube* e *Instagram* intensificaram o aparecimento de pessoas produzindo conteúdos para o público infantil. Muitas dessas pessoas passaram a “criar” e produzir conteúdos sobre diferentes nichos para atender aos interesses de seus seguidores. Diante disso, o número de parcerias financeiras entre influenciadores e diferentes marcas aumentaram, pois a partir de vídeos, de transmissões online ou, até mesmo, do uso de uma determinada roupa ou objeto, é possível fomentar nos usuários o desejo de fazer parte de um universo específico. Para Tonin (2025),

As redes sociais digitais, bem como as mídias de forma geral, envolvem relações de consumo, exposição e desinformação, [...] o que pode acarretar na segurança de dados pessoais, fragmentação da atenção, busca por engajamento, mudanças de comportamentos sociais que reclinam para padrão de beleza, preconceitos, dentre outros, daí a preocupação sobre os direitos humanos digitais da criança e do adolescente. Ou seja, é preciso considerar que crianças e adolescentes se encontram nessa suposta

'democratização da informação', que as redes sociais digitais promovem (Tonin, 2025, p. 2).

Outra questão importante a ser salientada é que muitas crianças não estão somente consumindo ou se distraíndo por meio das plataformas digitais e seus conteúdos, mas, muitas delas, estão também produzindo conteúdos, principalmente para o *Youtube* e *Instagram*. Nesse sentido, esse público passa ocupar uma outra dimensão também muito lucrativa, pois deixam de ser meros consumidores e se tornam produtores de valores em plataformas digitais. A criação de vídeos, os perfis e as propagandas para as plataformas são tidos, geralmente, como brincadeira ou uma expressão criativa da criança, mas evidenciam formas de trabalho, já que envolvem uma rotina diária de cumprimento de prazos para postagens, busca por audiência, exposição de imagem e um padrão lucrativo (Tonin, 2025).

Essa é uma realidade questionável quando são observados os direitos assegurados às crianças e aos adolescentes e garantidos pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que estabelece no artigo 60: "É proibido qualquer trabalho a menores de quatorze anos de idade, salvo na condição de aprendiz" (Brasil, 1990). Isso traz uma discussão importante a ser enfrentada no que se refere à proteção das crianças na cultura digital.

Por fim, o avanço tecnológico, a partir do desenvolvimento das plataformas digitais, vem transformando a vida social, inclusive as experiências infantis, que estão cada vez mais influenciadas pelo consumo de conteúdos digitais, seja colocando as crianças como espectadores e/ou produtores de conteúdos. Compreender a infância contemporânea permeada pela hiperconectividade requer analisar não somente os danos provocados pela utilização excessiva das telas, mas também os interesses econômicos que transpassam essa prática.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso excessivo de telas por crianças demonstra ser um importante objeto de estudo, a partir do qual é possível compreender as consequências relativas aos impactos no desenvolvimento infantil, nas relações sociais e nos aspectos emocionais das crianças. Para desenvolver essa temática, foi fundamental investigar a infância e suas especificidades. Nessa perspectiva, os estudos de Ariès (1986) colaboraram para compreensão da constituição do conceito de infância e para entender como a criança, na Idade Média, era inserida precocemente no universo dos adultos, evidenciando a pouca diferenciação entre as etapas da vida. Em vista disso, a maneira como o autor retrata esse período, especialmente por meio das iconografias, difere de como a infância está sendo representada atualmente, uma vez que não existia a valorização das crianças nesse período.

A partir dos estudos realizados ao longo dessa pesquisa, torna-se fundamental destacar a relevância de se refletir sobre a infância como uma construção histórica, social e cultural, que continua passando por diferentes reconfigurações, especialmente, diante dos avanços das tecnologias digitais. Nesse sentido, em uma sociedade atravessada por constantes transformações tecnológicas, novas formas de acesso à informação, modos de interação e comunicação passam a fazer parte do dia a dia das crianças. Dessa maneira, jogos, brincadeiras, brinquedos são importantes para a produção cultural e para o desenvolvimento infantil e estão passando por uma nova configuração, ou até mesmo, uma substituição por aparatos tecnológicos.

Logo, discutir sobre crianças hiperconectadas permitiu compreender não apenas como a ideia de infância surgiu, mas também as constantes mudanças em torno dela. A temática retratada ocupa um lugar importante, principalmente por possibilitar o entendimento de como os contextos sociais e tecnológicos influenciam a forma como as crianças vão se constituindo na sociedade. Assim sendo, as análises de Haidt (2024) e Escobar (2024) permitiram entender as novas formas de comunicar, interagir, brincar e socializar em um mundo hiperconectado, ao mesmo tempo em que revelam consequências relacionadas ao uso excessivo ou precoce das telas, como a privação social, a privação de sono e a atenção fragmentada.

Além disso, os estudos revelaram que a privação social se refere às consequências do uso excessivo de dispositivos digitais nas relações sociais das

crianças, contribuindo para a redução das interações presenciais. Entretanto, é válido ressaltar que por mais que os ambientes virtuais possibilitem formas de comunicação e interação eles podem limitar o desenvolvimento de habilidades fundamentais, como a resolução de conflitos e a construção de vínculos.

Outro aspecto relevante identificado foi em relação às consequências ocasionadas pela privação do sono. Essa alteração é considerada um achado preocupante, visto que o sono é fundamental para o desenvolvimento infantil. Dessa maneira, o uso excessivo de aparatos tecnológicos pode ocasionar déficit na aprendizagem, ansiedade e nervosismo. Também foi possível identificar que a hiperconexão pode estar associada ao efeito da atenção fragmentada, uma vez que a criança que possui acesso a estímulos rápidos mediante as plataformas digitais pode estar mais propícia a desenvolver características relacionadas à falta de atenção, ao foco e ao aprendizado em atividades que necessitam um tempo de concentração maior.

Além disso, ao analisar os estudos da TIC KIDS (2025) foi possível compreender como as telas, por meio das plataformas digitais, possuem uma gama de conteúdos que não são neutros, pois são organizados de maneira que torne as crianças consumidoras e criadoras de conteúdos digitais. A utilização ou participação das crianças nesses meios virtuais está intrinsecamente ligada a uma lógica econômica, já que o tempo gasto frente às telas ou produzindo conteúdos, no caso de pequenos influenciadores, torna-se fonte de valor para anunciantes e grupos empresariais.

Considerando o cenário pesquisado, percebe-se que a hiperconexão infantil é um tema complexo, que vai além da simples presença dos aparatos tecnológicos no cotidiano das crianças. Nesse sentido, diante dos achados do trabalho, é possível evidenciar que os dispositivos tecnológicos possibilitaram a reconfiguração das formas de brincar, socializar, aprender e se comunicar. No entanto, foi possível identificar que o uso excessivo destes dispositivos pode trazer inúmeros danos para as crianças.

Além disso, durante o desenvolvimento do trabalho foi perceptível que se trata de uma temática atual, que carece de pesquisas mais aprofundadas na área, principalmente da educação. Assim, faz-se necessário, para estudos futuros, o desenvolvimento de novas pesquisas que abordem a relação da temática tecnologia digital e infância, considerando de forma específica como os contextos econômicos

influenciam o acesso das crianças aos dispositivos digitais. Ainda assim, espera-se que a presente pesquisa tenha contribuído para a ampliação das discussões, possibilitando novos estudos, bem como uma análise crítica das modificações vividas pelas crianças diante as reconfigurações tecnológicas e sociais.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2ª edição. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

BORBA, Ângela Meyer. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. 2ª edição. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 33-46.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/1989_1994/ret/rlei-8069-90.pdf. Acesso em: 23 jun. 2026.

CENTIC.BR. Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação. **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2025**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2025. Disponível em: cetic.br. Acesso em: 22 jun. 2026.

ESCOBAR, Ana. **Meu filho tá online demais: equilibrando o uso das telas no dia a dia familiar**. Santana de Parnaíba-SP: Manole, 2024.

HAIDT, Jonathan. **A Geração Ansiosa: como a infância hiperconectada está causando uma epidemia de transtornos mentais**. São Paulo: Companhia das Letras, 2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2ª edição. São Paulo: Cortez, 1996.

KRAMER, Sonia. A infância e sua singularidade. In: BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. 2ª Edição. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 13-24.

MULLER, Fernanda; HASSEN, Maria de Nazareth Agra. A infância pesquisada. **Psicol. USP**, São Paulo, v. 20, n. 3, p. 465-480, set. 2009. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-51772009000300009&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 16 abr. 2026.

PEREIRA, Meira Chaves. Cultura, infância, criança e cultura infantil: alguns conceitos. **Quaestio - Revista de Estudos em Educação**, Sorocaba, SP, v. 15, n. 1, p. 38-49, maio 2013. Disponível em: <https://periodicos.uniso.br/quaestio/article/view/1631>. Acesso em: 24 mai. 2026.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 24ª edição. São Paulo: Cortez, 2016.

TONIN, Laís Bueno. O uso da internet e plataformas digitais por crianças e adolescentes no contexto do capitalismo de vigilância, uma análise sob à luz da Tic kids Online Brasil (2024). **Revista Scientia Alpha**, Umuarama, PR, v. 2, n. 2, p. 1-13, maio 2025. Disponível em: <https://revista.alfaumuarama.edu.br/index.php/ras/article/view/144/127> Acesso em: 22 jun. 2026.