Tecnologias digitais e as mudanças do brincar na cultura

Tecnologías digitales y cambios en la cultura del juego

Digital technologies and changes in play culture

Jeciane Silva Pereira[1]
Universidade Federal do Maranhão

Lia Silva Fonteles Serra[2]
Universidade Federal do Maranhão

Resumo
O brincar constitui uma dimensão essencial da infância, pois sustenta processos psíquicos, sociais, cognitivos e emocionais. Por meio dele, a criança constrói sua subjetividade. Contudo, nas últimas décadas, as tecnologias digitais têm transformado essas práticas, surgindo o problema da pesquisa: de que maneira o brincar contemporâneo se modificou diante do uso das tecnologias digitais e quais são os impactos psíquicos para os sujeitos? Este estudo objetivou analisar as transformações do brincar na infância contemporânea e seus impactos psíquicos nos sujeitos, identificar a relação entre o brincar e o desenvolvimento infantil, reconhecer fatores que modificaram o brincar na cultura contemporânea e perceber como a exposição precoce a dispositivos digitais interfere na constituição psíquica. A presente pesquisa possui caráter qualitativo e bibliográfico, fundamentando-se em Freud (1976, 2010, 2016), Winnicott (2019), Lacerda (2021), Jerusalinsky (2017). Os resultados indicam o empobrecimento do imaginário e das relações humanas, evidenciando o enfraquecimento das experiências simbólicas.
Palavras-chave: infância; brincar; tecnologias digitais.

Resumen
Jugar constituye una dimensión esencial de la infancia, ya que sostiene procesos psíquicos, sociales, cognitivos y emocionales. A través de él, el niño construye su subjetividad. No obstante, en las últimas décadas, las tecnologías digitales han transformado estas prácticas, surgiendo el problema de investigación: ¿de qué manera se ha modificado el juego contemporáneo frente al uso de las tecnologías digitales y cuáles son los impactos psíquicos para los sujetos? Este estudio tuvo como objetivo analizar las transformaciones del juego en la infancia contemporánea y sus impactos psíquicos en los sujetos, identificar la relación entre el juego y el desarrollo infantil, reconocer los factores que han modificado el juego en la cultura contemporánea y percibir cómo la exposición temprana a dispositivos digitales interfiere en la constitución psíquica. La presente investigación tiene un carácter cualitativo y bibliográfico, fundamentándose en Freud (1976, 2010, 2016), Winnicott (2019), Lacerda (2021) y Jerusalinsky (2017). Los resultados indican el empobrecimiento del imaginario y de las relaciones humanas, evidenciando el debilitamiento de las experiencias simbólicas.
***Palabras clave**: infância; juego; tecnologías digitales.*

[1] Mestranda em Educação pelo Programa de Pós- Graduação em Educação da UFMA. Pedagoga - UFMA. E-mail: jecianesilvapereira3@gmail.com - ORCID: https://orcid.org/0009-0007-7124-6170.
[2] Psicanalista. Doutora em Educação pela USP. Psicóloga e Pedagoga. Professora do Programa de Pós-graduação em Psicologia e Adjunta da Coordenação do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão. E-mail: lia.fonteles@ufma.br - ORCID: https://orcid.org/0000-0002-8617-7151.

Abstract
Play constitutes an essential dimension of childhood, as it sustains psychic, social, cognitive, and emotional processes. Through play, the child constructs their subjectivity. However, in recent decades, digital technologies have transformed these practices, giving rise to the research problem: in what ways has contemporary play been modified by the use of digital technologies, and what are the psychic impacts on individuals? This study aimed to analyze the transformations of play in contemporary childhood and their psychic impacts on individuals, to identify the relationship between play and child development, to recognize factors that have modified play in contemporary culture, and to understand how early exposure to digital devices interferes with psychic constitution. This research has a qualitative and bibliographic character, grounded in Freud (1976, 2010, 2016), Winnicott (2019), Lacerda (2021), and Jerusalinsky (2017). The results indicate the impoverishment of imagination and human relationships, evidencing the weakening of symbolic experiences.
Keywords*: childhood; play; digital technologies.*

1 INTRODUÇÃO

O brincar constitui uma atividade fundamental para a infância, pois favorece o desenvolvimento psíquico, emocional, cognitivo, social e motor das crianças. Por meio das brincadeiras, as crianças exploram o mundo, constroem conhecimentos, expressam sentimentos, desenvolvem a criatividade e aprendem a se relacionar com os outros. Como afirma Lacerda (2021), a brincadeira ocorre em um espaço intermediário entre o mundo interno e o externo, onde a criança recria os objetos e constrói sua própria subjetividade.

Sob a perspectiva psicanalítica, o brincar ocupa papel central na constituição psíquica da criança. Winnicott (2019) descreve que ele se desenvolve em um espaço transicional, intermediário entre a realidade interna e o mundo externo, onde a criança experimenta, simboliza e cria. Nesse contexto, surgem os objetos transicionais, como panos, ursinhos ou canções, que, embora aparentemente banais, possuem grande valor afetivo. Eles ajudam o bebê a lidar com a ausência da mãe e a suportar a ansiedade, funcionando como suporte psíquico para a criatividade e a simbolização. Ao permitir que esses objetos permaneçam próximos, a mãe desempenha papel essencial no desenvolvimento emocional do filho.

Com a presença constante das tecnologias digitais, nota-se um deslocamento do espaço transicional. As telas passaram a ocupar o lugar antes reservado ao brincar e aos objetos transicionais, o que traz implicações significativas. Diferentemente do ursinho ou do paninho, que são inanimados e abertos à imaginação da criança, a tela oferece estímulos prontos, saturados e constantemente renovados, restringindo o espaço para a invenção criativa. Enquanto o objeto transicional é único, íntimo e

carregado de afetividade, a tela se apresenta como um artefato impessoal e massificado, fragilizando a possibilidade de investimento subjetivo singular. Embora frequentemente associado ao entretenimento e até mesmo à aprendizagem, tem revelado impactos negativos para o desenvolvimento das crianças.

Segundo Souza e Fernandes (2024), a infância contemporânea caracteriza-se pelo uso intenso de tecnologias e telas, o que a distingue das gerações anteriores. Esse fenômeno, cada vez mais presente nas últimas décadas, afeta diretamente a formação subjetiva das crianças, suas relações sociais e os processos de aprendizagem.

Portanto, a pesquisa justifica-se pela relevância científica de aprofundar as reflexões sobre as transformações do brincar na cultura, bem como pela relevância social de discutir os efeitos do uso intenso de tecnologias digitais no desenvolvimento psíquico e emocional das crianças. Esse uso tem provocado impactos significativos, como a redução da tolerância à frustração, a dificuldade de concentração, o empobrecimento da imaginação, o aumento da ansiedade e o isolamento social.

Para refletir sobre essas questões, este estudo adota como referencial a psicanálise, uma vez que esse campo do saber oferece instrumentos teóricos para compreender os efeitos das transformações culturais sobre o sujeito em constituição. Freud (1976, 2010, 2016) destaca o brincar como espaço de elaboração de desejos e de reelaboração simbólica das experiências. Winnicott (2019) entende o brincar como atividade criativa situada no espaço transicional, essencial para o desenvolvimento psíquico.

Jerusalinsky (2017) problematiza o impacto da presença das telas na função simbólica do Outro, discutindo como os dispositivos podem ocupar esse lugar na vida da criança com consequências significativas para o desenvolvimento. Lacerda (2021), a partir de sua experiência clínica, ressalta os riscos do uso precoce das tecnologias digitais e suas repercussões no imaginário infantil. A partir desses autores, é possível lançar um olhar crítico para a infância contemporânea atravessada pela cultura digital e de que forma isso repercute no brincar e consequentemente para a constituição psíquica.

A motivação para a realização desta pesquisa surgiu a princípio de uma inquietação despertada durante uma investigação de campo realizada para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), a qual teve como foco o mal-estar docente. Ao longo

desta pesquisa tornou-se evidente, por meio da escuta das professoras entrevistadas, que as crianças da educação infantil chegam à sala com comportamentos cada vez mais desafiadores, frequentemente associados à dependência das telas.

Segundo relatos de professoras, é comum que as crianças apresentem sinais de ansiedade e estresse, demonstrem impaciência, gritem com os(as) educadores(as) e resistam às atividades coletivas, como rodas de conversa, escuta de músicas ou propostas que exigem concentração. Esses fatores desafiam os educadores e exigem uma constante ressignificação de estratégias pedagógicas em sala (Pereira, 2025).

Souza e Fernandes (2024) destacam que a dependência tecnológica entre crianças tem gerado impactos significativos na saúde física e mental. Esses comportamentos, muitas vezes relacionados ao uso precoce e prolongado de dispositivos digitais, motivaram o interesse desta pesquisa em compreender melhor seus efeitos sobre o desenvolvimento infantil.

Além dessa percepção inicial sobre comportamentos desafiadores, outras observações em diferentes contextos evidenciaram mudanças relevantes nas práticas lúdicas, revelando que muitas crianças não sabiam brincar de amarelinha, pular corda ou participar de brincadeiras ao ar livre, o que reforçou e ampliou a inquietação sobre o tema.

A partir dessas observações, surgiram questionamentos sobre o repertório lúdico infantil contemporâneo: afinal, do que brincam as crianças hoje? Essa constatação evidenciou alterações nas formas de brincar, levando à hipótese de que um dos fatores que interferem diretamente nessa transformação é o uso intensivo e precoce de dispositivos digitais. Assim, a investigação passou a articular questões centrais interligadas: a presença dominante das telas no cotidiano infantil, a modificação das práticas tradicionais de brincadeira e os impactos no psiquismo das crianças.

Este artigo tem como objetivo geral analisar as transformações do brincar na infância contemporânea diante do uso das tecnologias digitais e seus impactos psíquicos nos sujeitos. De forma mais específica, propõe-se identificar as contribuições do brincar para o desenvolvimento infantil, reconhecer os fatores que contribuíram para a modificação do brincar na cultura contemporânea, considerando a influência das tecnologias digitais, e, por fim, compreender como a exposição precoce às telas pode interferir na constituição psíquica das crianças e impactar

sobremaneira o seu psiquismo. A questão-problema que norteia este estudo é: de que maneira o brincar contemporâneo se modificou diante do uso das tecnologias digitais e quais são os impactos psíquicos para os sujeitos?

Com essa investigação, pretende-se lançar luz sobre os riscos que o uso indiscriminado das tecnologias pode representar para a infância, diante dessa nova configuração social. A seguir, apresenta-se a metodologia utilizada nesta pesquisa, com o objetivo de explicitar os critérios utilizados para a seleção, organização e análise do referencial teórico que fundamenta este estudo.

2 METODOLOGIA

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa, uma vez que busca compreender os significados e os sentidos atribuídos ao fenômeno investigado. A pesquisa qualitativa se distingue por seu caráter interpretativo, voltado à compreensão de realidades sociais, subjetivas e simbólicas, em vez da quantificação de dados. Dessa forma, ela se mostra adequada para explorar os aspectos relacionados ao desenvolvimento psíquico infantil e as transformações socioculturais provocadas pela presença massiva da tecnologia digital no cotidiano das crianças.

Conforme Minayo (2001), a pesquisa qualitativa é aquela que se dedica à compreensão de dimensões da realidade que não podem ser expressas em números e que revelam a profundidade dos fenômenos humanos. No contexto desta investigação, a abordagem qualitativa permite analisar como os discursos acadêmicos vêm abordando a infância contemporânea, sobretudo à luz do uso precoce e intensivo de dispositivos eletrônicos, e quais reflexões emergem sobre os impactos dessa realidade no brincar e na constituição subjetiva.

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, cuja finalidade é investigar o objeto de estudo por meio do levantamento, seleção e análise de materiais teóricos já publicados. Segundo Tozoni-Reis (2009), esse tipo de pesquisa baseia-se na análise de produções acadêmicas já existentes sobre o tema, nas quais o pesquisador busca construir novos conhecimentos a partir do diálogo crítico com os autores, sem a necessidade de coleta direta de dados empíricos.

A escolha por essa modalidade de pesquisa decorre do interesse de ampliar a compreensão teórica sobre os efeitos das transformações do brincar diante do uso

das tecnologias digitais na infância, buscando analisar, a partir da teorização psicanalítica, como essas mudanças impactam na constituição psíquica, na simbolização e na criatividade da criança, a partir do diálogo com os autores selecionados.

Esta investigação foi organizada a partir da leitura, análise e interpretação de livros, artigos científicos, dissertações e teses. As fontes foram selecionadas por meio de buscas nas seguintes bases: SciELO, Google Acadêmico e Repositórios Institucionais de Universidades. Foram utilizados como descritores os seguintes termos: infância e telas, o brincar e as telas e o brincar e a infância.

Para assegurar atualidade às discussões, priorizaram-se produções publicadas nos últimos dez anos. Contudo, também foram mobilizados teóricos clássicos, como Freud (1976, 2010, 2016) e Winnicott (2019), cuja contribuição permanece fundamental para compreender o brincar e a constituição do sujeito, servindo como base para o diálogo com estudos contemporâneos.

A coleta e a análise dos materiais ocorreram entre fevereiro e julho de 2025. Os materiais selecionados atenderam a critérios específicos de inclusão e exclusão. Foram incluídas obras que abordassem diretamente o brincar, o desenvolvimento psíquico infantil e a influência das tecnologias digitais na infância, publicadas nos últimos dez anos (exceto os autores clássicos), com fundamentação teórica consistente e relevância reconhecida na área. Foram excluídos materiais que não tratassem do tema central ou que não apresentassem base teórica sólida.

Esta pesquisa insere-se em um viés psicanalítico, uma vez que se propõe a discutir os processos de constituição psíquica da criança, suas formas de subjetivação e os efeitos da cultura contemporânea no desenvolvimento infantil. Sob esse aspecto, a psicanálise permite interrogar de que modo o excesso de estímulos, a instantaneidade das telas e a redução das experiências simbólicas repercutem no brincar, na capacidade de elaboração psíquica e na construção do laço social nas crianças da geração digital. Assim, esse referencial teórico oferece ferramentas para compreender os sintomas da infância atual e os impasses que emergem no campo educacional diante desse novo cenário.

A partir dessas considerações, avança-se para a análise dos resultados e discussões, onde serão articuladas as contribuições teóricas com os dados levantados, buscando compreender de forma mais ampla as transformações do

brincar na cultura infantil contemporânea e seus impactos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao considerar a relevância do brincar para o desenvolvimento infantil, é possível recorrer a diferentes interpretações sobre seu significado. Entre essas, destaca-se a compreensão de que brincar não é apenas uma atividade de passatempo, mas um momento de criação e construção de sentidos para a criança.

Freud (1976) afirma que o brincar é a primeira forma de criação do sujeito. Quando a criança brinca, ela cria um mundo próprio, reorganiza a realidade conforme os seus desejos, e isso acontece de forma muito séria para ela. Ainda que o adulto considere o brincar como algo “sem importância”, para a criança essa é uma atividade de extrema seriedade. “Acaso não poderíamos dizer que ao brincar toda criança se comporta como um escritor criativo, pois cria um mundo próprio ou melhor, reajusta os elementos de seu mundo de uma nova forma que lhe agrade?” (Freud, 1976, p. 149).

Segundo Freud (1976), o brincar da criança está essencialmente ligado ao desejo de ser como os adultos. Em suas brincadeiras, ela ensaia papéis, imita comportamentos e experimenta simbolicamente o mundo adulto, sem sentir necessidade de ocultar esses desejos, pois eles são socialmente aceitáveis e fazem parte do processo de crescimento. “O brincar da criança é determinado por desejos: de fato, por um único desejo que auxilia o seu desenvolvimento, o desejo de ser grande e adulto” (Freud, 1976, p. 151).

No entanto, ao chegar à vida adulta, a atividade lúdica e simbólica se transforma em fantasia ou devaneio, isto é, uma forma mais íntima e disfarçada de realização de desejos (Freud, 1976). Dessa forma, o brincar é um espaço de expressão e elaboração de desejos. Com base nesses conceitos, constata-se que, quando a infância é marcada por uma limitação precoce dessa expressão simbólica, como ocorre no contato excessivo com as tecnologias digitais que oferecem estímulos prontos, a criança pode perder um espaço fundamental para a construção do eu, do desejo e da criatividade.

Em Além do Princípio de Prazer (2016), Freud observa que, ao brincar, a criança reelabora experiências difíceis e dolorosas, transformando-as em ação

simbólica, como no caso do famoso jogo do carretel, no qual o neto de Freud representava a ausência e o retorno da mãe. Desse modo, Freud destaca que o brincar ocupa um lugar privilegiado na vida psíquica infantil, seja como expressão de desejos, seja como reelaboração simbólica de experiências dolorosas.

Anos mais tarde, Winnicott amplia a concepção de Freud, em O Brincar e a Realidade (2019), compreende o brincar como uma experiência criativa situada no espaço transicional entre a realidade interna e externa, essencial para o crescimento psíquico saudável. “[...] é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto têm liberdade para ser criativos” (Winnicott, 2019, p. 73).

Winnicott (2019) desenvolveu o conceito de espaço transicional para designar uma área intermediária de experiência entre a realidade interna do sujeito e o mundo externo compartilhado. Trata-se de um espaço de ilusão criativa no qual a criança começa a elaborar a distinção entre o “eu” e o “não-eu”.

Quando o bebê começa a crescer, ele não sabe direito o que é ele mesmo e o que é o outro. Nesse momento, ele usa os chamados objetos transicionais, como o cobertor, a fralda ou o brinquedo preferido. Esses objetos, embora pertençam ao mundo externo, são investidos subjetivamente pela criança, ou seja, não são só coisas, eles ajudam a criança no processo de enfrentamento da ausência materna e na conquista de maior autonomia psíquica.

> É possível que um objeto macio, ou outro tipo de objeto, tenha sido encontrado e usado pelo bebê, tornando-se então o que chamo de objeto transicional. Esse objeto passa a ser importante. Os pais reconhecem seu valor e o levam consigo quando vão viajar. A mãe permite que ele fique sujo e até fedido, sabendo que, ao colocá-lo para lavar, causa uma ruptura na continuidade da experiência do bebê, uma ruptura que pode destruir o significado e o valor do objeto para ele (Winnicott, 2019, p. 15).

Winnicott, em suas descrições clínicas, afirma que o brincar pode assumir um papel de verdadeira “autocura”, favorecendo a elaboração de angústias e a construção de um sentido subjetivo para a experiência, como Freud (2016) também destacou em sua obra.

A partir das ideias de Freud e Winnicott, pode-se inferir que, no brincar, a criança cria, simboliza e desenvolve a capacidade de relacionar sua realidade interna com o ambiente ao seu redor. A atividade constitui o centro do espaço transicional e permite ao sujeito experimentar sua espontaneidade e criatividade, além de funcionar

como uma linguagem para expressar medos, desejos, perdas e descobertas, elementos indispensáveis para a formação da subjetividade.

O brincar não se configura como um simples passatempo, mas como uma atividade estruturante que possibilita à criança organizar sua experiência interna e seu modo de estar no mundo. Logo, “Uma das funções da brincadeira é proporcionar às crianças a possibilidade de elaborar, simbolizar e dar sentido àquilo que vivenciam” (Albuquerque et al., 2023, p. 15). Em consonância com essa visão, o brincar constitui um elemento fundamental para o desenvolvimento infantil. Contudo, essa prática brincante sofreu modificações ao longo do tempo, tanto em suas formas quanto no lugar que ocupa atualmente na vida das crianças.

Essas transformações não ocorrem de forma isolada, mas estão profundamente relacionadas às mudanças culturais, sociais e econômicas que atravessam a sociedade. Para compreender essas modificações no brincar, é indispensável refletir sobre a cultura que nos cerca, pois é nela que se estruturam os valores, os hábitos, os tempos e os espaços que possibilitam ou restringem a experiência lúdica infantil. O brincar, portanto, é também um reflexo da cultura e suas alterações dizem muito sobre como a infância vem sendo vivida e organizada nas sociedades.

Silva (2020) observa que a infância tem sofrido transformações ao longo do tempo, as quais estão diretamente relacionadas às particularidades de cada contexto social, histórico e cultural. Logo, na atual cultura há uma tendência crescente à escolarização precoce, à exigência de desempenho e à antecipação de responsabilidades, o que muitas vezes limita a liberdade do brincar.

O brincar espontâneo, o ócio criativo e a convivência entre pares tendem a ser substituídos por rotinas rígidas e agendas cheias, moldando uma infância mais controlada e menos livre. Essa reorganização da experiência infantil não ocorre de forma homogênea, mas varia conforme classe social, território, organização familiar e acesso a direitos. Pensar a cultura da infância, na contemporaneidade, exige considerar os múltiplos atravessamentos que a constituem e reconhecer que ser criança hoje implica desafios distintos dos enfrentados por gerações anteriores.

A cultura vigente caracteriza-se pela aceleração do tempo, pelo excesso de estímulos, pela valorização da produtividade, pela fragmentação das relações sociais e esses aspectos alcançam também a infância, como observa Silva (2020, p. 33):

> No ritmo da contemporaneidade, os pais ficam cada vez mais tempo fora de casa devido ao trabalho. As crianças começam a entrar em uma rotina composta por diversas atividades desde muito pequenas, tendo seus horários preenchidos com o que, de acordo com a lógica atual, se prepararão para serem adultos bem-sucedidos. Além destas atividades pré-estabelecidas, os aparelhos eletrônicos entram cada vez mais cedo e ficam cada vez mais tempo presentes na rotina diária das crianças.

Observa-se uma redução do tempo disponível dos adultos para o convívio e o cuidado com as crianças. Silva (2020, p. 9) aponta que: “A nova dinâmica social e econômica da família respinga em todos os vínculos que esta possui com outras instituições, como, por exemplo, a escola, que passa então a dividir de forma quase que igualitária o cuidado com a criança”.

Além disso, no contexto atual de urbanização acelerada, muitas crianças permanecem grande parte do tempo em espaços fechados, com poucas oportunidades de contato com áreas verdes ou ambientes ao ar livre. A insegurança urbana e a escassez de espaços públicos adequados limitam a convivência e a liberdade para explorar o meio. Tal realidade conduz adultos e crianças a permanecerem majoritariamente em ambientes internos e isolados (Barros, 2018), favorecendo a substituição das brincadeiras coletivas ao ar livre por atividades mediadas por dispositivos digitais.

Nesse contexto de espaços limitados e convívio restrito, as tecnologias digitais passam a ocupar um papel central no cotidiano infantil, não apenas como forma de entretenimento, mas também como substitutas das experiências de socialização e das brincadeiras tradicionais. As crianças crescem imersas no mundo midiático, cercadas por conteúdos audiovisuais, redes sociais, aplicativos e plataformas digitais que influenciam o modo como elas percebem o mundo, brincam, se comunicam e até pensam.

Considera-se que, embora a infância contemporânea esteja fortemente atravessada pelas telas, pelas mídias e pelo mundo digital, isso não acontece da mesma forma para todas as crianças. A intensidade e o modo como elas acessam e se relacionam com a tecnologia variam bastante, dependendo de vários fatores (Araújo, 2024).

A evolução tecnológica nas últimas décadas trouxe à infância um acesso cada vez mais precoce a dispositivos digitais e muitas vezes substituindo interações

humanas e atividades essenciais ao desenvolvimento psíquico e social da criança. A cultura infantil atual tende a esvaziar o sentido de coletividade. O brincar compartilhado, que exige negociação de regras, tolerância à frustração e reconhecimento do outro, perde lugar para interações individualizadas e virtuais, nas quais são substituídas por algoritmos ou personagens programados.

> Imitando a vida adulta, as crianças se afastam dos brinquedos de outrora, e brincadeiras como de empinar pipa, pique-esconde, pião, passa-anel, pega-pega, ciranda, amarelinha, dança das cadeiras, cabra-cega, subir em árvores, brincadeiras cantadas, dentre tantas outras, passam a concorrer com brinquedos cada vez mais tecnológicos (Silva; Furlan, 2023, p. 3).

Segundo Lacerda (2021), as crianças da geração atual já nascem inseridas em um contexto fortemente marcado pela presença de dispositivos eletrônicos, adaptando-se com facilidade a essa realidade. Esse ambiente digital oferece grande estímulo devido à quantidade de informações disponíveis e à liberdade de acesso que proporciona.

O TikTok, Instagram e YouTube, por exemplo, passaram a fazer parte do cotidiano de muitas crianças, mesmo daquelas que ainda não dominam a leitura ou a escrita. Por meio dessas plataformas, elas têm contato com um fluxo constante de vídeos curtos, músicas, danças, desafios e conteúdos virais que acabam moldando seus interesses, comportamentos e até suas aspirações.

As coreografias populares no TikTok, por exemplo, atravessam rapidamente a tela e chegam ao pátio das escolas e às brincadeiras em casa, levando meninos e meninas a reproduzirem passos, gestos e expressões muitas vezes associados ao universo adulto. Ademais, sofrem grande influência na forma como se vestem, falam e interagem. Embora possam oferecer conteúdos educativos, quando usadas sem mediação, essas plataformas tendem a uniformizar as formas de brincar, introduzindo padrões prontos que limitam a invenção, a improvisação e o contato direto com o outro.

“De uma maneira geral, a “tela” tem sido grande companheira cada vez mais precoce na infância das nossas crianças. O que era apenas um hábito esporádico passou a fazer parte da rotina de milhões de crianças no mundo” (Lacerda, 2021, p. 36). A autora ainda retrata sobre a sua experiência clínica, que evidencia que as crianças estão cada vez mais imersas no mundo digital:

> Na minha prática clínica, vejo, cada vez mais, crianças fazendo uso de telas e desaprendendo (ou não aprendendo) a se divertir e brincar fora desse mundo digital. Os brinquedos que não possuem uma tecnologia smart parecem não prender mais a atenção das crianças (Lacerda, 2021, p. 7).

Esse cenário evidencia um empobrecimento progressivo das relações humanas, na medida em que o vínculo com os dispositivos digitais ocupa o lugar do encontro com o Outro. A tela, muitas vezes, se interpõe entre a criança e o mundo, reduzindo as experiências compartilhadas, fundamentais para a constituição do psiquismo e do laço social. Momentos antes preenchidos passam, agora, a ser ocupados pela rolagem de telas.

> [...] hoje o brinquedo do momento são os dispositivos móveis que são a distração de bebês e crianças: são celulares smartphones, tablets, Ipad, e vídeo games que, conectados à internet e com acesso a uma variedade de aplicativos, as crianças podem acessar jogos e interações pagas e gratuitas com o simples arrastar dos dedos (Silva; Furlan, 2023, p. 346).

O brincar coletivo e o contato afetivo são fundamentais para a constituição da subjetividade e construção de identidade. Contudo, atualmente, tais práticas estão sendo substituídas por interações virtuais, que não exigem negociação nem reconhecimento do Outro como sujeito. Assim, o excesso de tecnologia transforma o brincar e interfere profundamente na forma como a criança se insere no mundo e se relaciona com ele. Silva (2020, p. 34) relata em sua obra que:

> Pensando nestes aspectos, vemos que a criança, ao voltar seu brincar por meio de aparelhos eletrônicos, tira seu corpo, sua possibilidade imaginativa de criação, a relação entre ela e o Outro, e a ligação entre todos esses elementos, para se entregar a um brincar virtual. Nele seu corpo é tirado de cena, assim como sua possibilidade imaginativa e a relação com o Outro que a traz e a toca para o despertar no campo simbólico.

Quando a criança brinca ativamente, torna-se autora de sua própria cena e de seu mundo simbólico. Por outro lado, ao assistir a uma “brincadeira” pronta, mediada por uma tela, a criança não fantasia, não representa e não se expressa plenamente. Tal situação pode empobrecer seu desenvolvimento simbólico, emocional e subjetivo (Jerusalinsky, 2017). Nesse mesmo sentido, Gueller (2017, p. 67) aprofunda a reflexão ao apontar que:

> A distração com os joguinhos eletrônicos é instantânea e estimulante

> e deixa as crianças em estado de excitação, sem oferecer vias de processamento. Não é preciso pensar, muito menos falar ou contar uma história, nem se encontrar com os fantasmas que aparecem no escuro da noite. E se, por qualquer motivo, a telinha falta, vemos as crianças num estado que lembra a abstinência. "Mãe, o que eu faço agora? Estou entediado", dizem. O tédio, aliás, é uma das manifestações da angústia ante um tempo vazio. E o brincar e, mais tarde, o fantasiar possibilitam recobri-lo com engenhocas e invenções criadas pela imaginação, mas essas construções requerem um tempo e um espaço que não sejam imediatamente preenchidos. Essas atividades psíquicas dependem exclusivamente da subjetividade da criança: ela precisa dar forma a seus sonhos e anseios singulares. É no encontro com o vazio que criamos mundos de ficção, levantamos castelos no ar e reinos que não existem nem existirão.

Se, por um lado, essas tecnologias representam avanços significativos no acesso à informação e à conectividade, por outro, seu uso excessivo na infância tem gerado preocupações crescentes no campo da educação e da psicologia/psicanálise. O ambiente escolar, nesse contexto, se vê desafiado a lidar com os efeitos dessa hiperconexão, como a redução da atenção, a dificuldade de socialização e o empobrecimento do imaginário infantil, exigindo novos olhares e estratégias por parte dos educadores(as).

Gueller (2017) retrata que a psicanálise compreende o sujeito como um ser que se constitui na relação com o Outro e, essencialmente, pela linguagem. Não nascemos prontos, tornamo-nos sujeitos a partir de um processo de inserção no universo simbólico, mediado pelo Outro. O sujeito é, portanto, um efeito da linguagem. “Nosso corpo é matéria que não cresce se não é regada com a fala endereçada de alguém” (Gueller, 2017, p. 69).

Na psicanálise, o papel do Outro, especialmente representado inicialmente pela figura materna, é fundamental para a estrutura psíquica do sujeito. O bebê nasce em estado de absoluta dependência, sendo o cuidado do adulto essencial para sua sobrevivência e para o início dos processos de subjetivação (Lacerda, 2021). É nesse contexto que a mãe (ou a função materna, exercida por quem ocupa esse lugar) assume um papel estruturante na vida psíquica da criança.

O Outro é quem nomeia, dá sentido, organiza o mundo e oferece os primeiros significantes à criança. É a partir do desejo do Outro que o sujeito se localiza e constrói sua própria posição subjetiva. Assim, a mãe é, no início da vida, esse Outro primordial que interpreta as necessidades do bebê. Nesse sentido, o papel do Outro/mãe na psicanálise é, essencialmente, o de sustentar o sujeito em constituição, oferecendo

condições para sua inscrição no campo da linguagem, do desejo e da cultura.

Mendes (2020) destaca que, no contexto das mudanças nas configurações familiares e sociais, é possível perceber que a rotina acelerada dos adultos tem reduzido as oportunidades de interação significativa entre pais e filhos. Essa ausência de vínculos consistentes favorece a vivência de solidão na infância e compromete a constituição psíquica da criança. Em resposta a esse vazio relacional, os dispositivos digitais, como celulares, jogos eletrônicos e televisão, passam a desempenhar um papel central no cotidiano infantil, funcionando muitas vezes como substitutos simbólicos das figuras parentais ausentes.

Ademais, nota-se uma tendência entre cuidadores parentais de utilizar as telas como instrumentos de disciplina ou recompensa, oferecendo-as em troca de bom comportamento ou como estratégia para conter a criança em momentos de agitação, como relatam Souza e Fernandes (2024). Essa prática, embora comum, pode comprometer a qualidade das interações afetivas e prejudicar o desenvolvimento da autonomia, da imaginação e da autorregulação emocional.

Ao se tornarem instrumentos reguladores do comportamento infantil, os dispositivos digitais substituem experiências fundamentais para a construção subjetiva. Jerusalinsky (2017, p. 44) em sua obra questiona quem é o Outro das crianças:

> Quem é o Outro dessas crianças? Afinal, parecem ser mais as TVs e os tablets com seus aplicativos. Há casos em que as crianças estão referidas a esses aparelhos, em que esse é o Outro da criança, e isso não é sem consequências para a constituição psíquica.

Entretanto, na cultura contemporânea, verifica-se uma substituição crescente das interações simbólicas e afetivas com o Outro pelas interações mediadas por dispositivos digitais. O uso precoce e excessivo das telas leva ao empobrecimento da experiência subjetiva, uma vez que a linguagem circulante nesses meios é frequentemente, unilateral, empobrecida ou automatizada. Em vez do diálogo, da escuta e da troca simbólica com o outro humano, a criança se vê diante de estímulos prontos e respostas rápidas. Jerusalinsky (2017, p. 41) menciona que:

> Os aparelhos emitem sequências sonoras, mas não conversam, não produzem uma matriz dialógica em que os lugares sejam subjetivados, eles oferecem fragmentariamente uma linguagem, mas não sustentam sua função. Emitir sequências sonoras é bem diferente do que dar

lugar a que o sujeito possa se representar na linguagem.

Portanto, a infância é uma etapa crucial na constituição psíquica, pois é o período em que a criança se insere no mundo da linguagem e das trocas simbólicas, assumindo um lugar no laço social. O brincar, por exemplo, é uma atividade carregada de sentido nesse processo, já que permite à criança simbolizar o mundo, elaborar experiências, ensaiar papéis sociais e construir subjetividade.

Na perspectiva psicanalítica, a linguagem é a condição para que o sujeito se constitua, e a substituição da presença do Outro pelo uso excessivo das telas compromete esse processo, tornando urgente refletir sobre o lugar das tecnologias digitais no cotidiano das crianças e o papel do adulto na sua constituição subjetiva.

Freud (2010), em O mal-estar na civilização, entende que os impasses da civilização geram tensões inevitáveis para o sujeito. Sob um olhar contemporâneo, essas tensões se expressam na infância quando o brincar livre é substituído por interações mediadas por telas, empobrecendo as relações humanas. Sem o brincar livre e sem relações humanas consistentes, a criança dispõe de menos recursos para lidar com frustrações, organizar sentimentos, expressar-se e enfrentar situações de conflito ou perda.

Essa limitação compromete a elaboração simbólica das experiências, fragiliza o vínculo com o Outro e instala condições propícias ao mal-estar psíquico. Como consequência, a criança manifesta ansiedade, estresse, isolamento, dependência de dispositivos digitais e outras formas de adoecimento emocional.

Pereira (2025) constatou, a partir dos relatos de professoras da educação infantil que as crianças da chamada geração digital apresentam desafios significativos em seu desenvolvimento comportamental e emocional. Muitas demonstram elevados níveis de estresse e ansiedade, sinais de dependência de dispositivos digitais e pouca paciência para realizar atividades simples, como sentar e ouvir uma história. Esses aspectos evidenciam o impacto das tecnologias digitais na constituição subjetiva infantil, ressaltando a necessidade de investigar como a redução do brincar e a exposição precoce às telas podem afetar o desenvolvimento psíquico das crianças.

De modo geral, os resultados evidenciam que o brincar, enquanto espaço de simbolização, criação e elaboração psíquica, vem sendo progressivamente transformado pelo uso precoce e excessivo das tecnologias digitais. A presença dominante das telas no cotidiano infantil restringe a imaginação, empobrece o laço

social e compromete a função simbólica, ao substituir a interação com o Outro por estímulos prontos e automatizados.

O uso precoce e excessivo das tecnologias digitais desloca as experiências lúdicas tradicionais, alterando a forma como as crianças se relacionam com o mundo e com os outros. Ficam evidentes dificuldades emocionais e comportamentais, como ansiedade, estresse e dependência tecnológica. Portanto, torna-se essencial assegurar oportunidades que preservem a dimensão simbólica do brincar, permitindo que a infância continue a cumprir seu papel central na elaboração de emoções, na construção do eu e na vivência de experiências compartilhadas, mesmo em uma sociedade cada vez mais mediada por telas.

A seguir, apresenta-se a conclusão, na qual serão retomados os principais achados desta pesquisa, articulando-os com os resultados e refletindo sobre as implicações da redução do brincar e da exposição às tecnologias digitais para o desenvolvimento psíquico infantil.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As reflexões apresentadas ao longo deste trabalho permitem compreender que o brincar, enquanto prática estruturante da infância, não deve ser reduzido a uma mera atividade de entretenimento, mas constitui um espaço fundamental de simbolização, criação e formação psíquica. Por meio do brincar, a criança elabora vivências, expressa sentimentos, ensaia papéis sociais e constrói laços de pertencimento com o mundo, inserindo-se em uma rede de significados culturais e afetivos essenciais ao desenvolvimento psíquico, emocional e social.

Dessa forma, os objetivos deste estudo foram alcançados, analisando-se as transformações do brincar na infância contemporânea diante do uso das tecnologias digitais e seus impactos psíquicos nos sujeitos, identificando as contribuições do brincar para o desenvolvimento infantil, os fatores que modificaram suas práticas na cultura contemporânea e de que forma a exposição precoce às telas pode interferir na constituição psíquica das crianças. A questão-problema que orientou a pesquisa foi respondida: de que maneira o brincar contemporâneo se modificou diante do uso das tecnologias digitais e quais são os impactos psíquicos para os sujeitos?

Os resultados deste estudo indicam que as transformações culturais que

marcam a contemporaneidade, sobretudo a presença maciça das tecnologias digitais no cotidiano infantil, têm alterado profundamente a forma como as crianças experimentam o brincar. Essa mudança é atravessada por múltiplos fatores culturais e sociais, entre os quais se destacam a urbanização acelerada e a limitação de espaços públicos de convivência, as mudanças nas dinâmicas familiares que reduzem o tempo de interação entre adultos e crianças, bem como a intensificação de rotinas escolares e atividades dirigidas, desde a primeira infância. Esses fatores contribuem para a redução das possibilidades de formação de laço, essenciais à constituição subjetiva.

Embora não se defenda uma visão determinista ou tecnofóbica, que atribua à tecnologia um papel isolado e automaticamente prejudicial, nota-se que o uso excessivo e não mediado das telas abre um vazio relacional que gera implicações para o sujeito. Entre essas implicações estão dificuldades na construção da identidade, percepção de si e do mundo, qualidade das interações afetivas, capacidade de simbolização e maior propensão a quadros de ansiedade, estresse, isolamento e dependência tecnológica.

As telas podem ser aliadas no processo educativo e de socialização, desde que haja a participação ativa do adulto, limites claros e equilíbrio com outras experiências lúdicas e criativas. O desafio, portanto, não consiste em eliminar a tecnologia, mas em integrá-la de maneira saudável, garantindo que não substitua experiências fundamentais do laço com o outro, como o brincar livre, o convívio com pares, a imaginação e a construção simbólica.

A família precisa assumir a responsabilidade de promover uma infância que não seja capturada exclusivamente pelo digital, mas que encontre no brincar um caminho para a constituição e o desenvolvimento de sujeitos mais criativos, sensíveis e capazes de estabelecer laço com o outro, uma vez que as transformações do brincar revelam não apenas mudanças no modo como as crianças se divertem, mas sobretudo nas formas como elas se constituem como sujeitos e se inserem na cultura.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Luciana Santos Guilhon *et al*. Brincar nas, com e apesar das telas. **Estilos da Clínica**, v. 28, n. 1, p. 13-29, 2023. Disponível em: https://revistas.usp.br/estic/pt_BR/article/view/196933. Acesso em: 13 jul. 2025.

ARAÚJO, Emily Gonzaga. **Essas crianças que dançam e brincam na tela**: midiatização e o engendramento de infâncias contemporâneas pelo Instagram. 2024. Tese (Doutorado em Estudos da Mídia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2024.

BAPTISTA, Angela; JERUSALINSKY, Julieta (orgs.). **Intoxicações eletrônicas**: o sujeito na era das relações virtuais. Salvador: Ágalma, 2017.

BARROS, Maria Isabel Amando de (Org.). **Desemparedamento da infância**: a escola como lugar de encontro com a natureza. 2.ed. Rio de Janeiro: Alana, 2018.

FREUD, Sigmund. **Além do princípio de prazer**. Tradução: Renato Zwick. Porto Alegre: L & PM Editores, 2016.

FREUD, Sigmund. **Gradiva de Jensen e outros trabalhos**. Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1976.

FREUD, Sigmund. **O mal-estar na civilização, novas conferências introdutórias e outros textos 1930-1936**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

GUELLER, Adela Stoppel de. Droga de celular! Reflexões psicanalíticas sobre o uso de eletrônicos. *In*: BAPTISTA, Angela; JERUSALINSKY, Julieta (orgs.). **Intoxicações eletrônicas**: o sujeito na era das relações virtuais. Salvador: Ágalma, 2017, p. 63-77.

JERUSALINSKY, Julieta. As crianças entre laços familiares e as janelas virtuais. *In*: BAPTISTA, Angela; JERUSALINSKY, Julieta (orgs.). **Intoxicações eletrônicas**: o sujeito na era das relações virtuais. Salvador: Ágalma, 2017, p. 39-55.

LACERDA, Mirela Borba de. **Um brincar com a tecnologia digital na primeira infância?** reflexões sobre o uso das telas e o processo de integração infantil. 2021. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica) – Universidade Católica de Pernambuco, Recife, 2021.

MENDES, Elzilaine Domingues. Impasses na constituição do sujeito causados pelas tecnologias digitais. **Revista Subjetividade**, v. 20, n. 20, e8984, 2020. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2359-07692020000500007. Acesso em: 25 jul. 2025.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). 18. ed. **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2001.

PEREIRA, Jeciane Silva; SERRA, Lia Silva Fonteles. O mal-estar docente na Educação Infantil. **Cadernos do GPOSSHE On-line**, v. 8, n. 2, 2024. Disponível em: https://revistas.uece.br/index.php/CadernosdoGPOSSHE/article/view/14417. Acesso em: 25 jul. 2025.

SILVA, Amanda Fernandes. **A infância e o brincar na contemporaneidade**: riscos e possibilidades pela perspectiva psicanalítica. 2020. Trabalho de Conclusão de

Curso – (Bacharelado em Psicologia) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2020.

SILVA, Roberta Franciele; FURLAN, Marta Regina. Indústria cultural, infância e brincar em tempos de tecnologia. **Educ. Anal., Londrina**, v. 8, n. 2, p. 340-357, 2023. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/376148507_Industria_cultural_infancia_e_brincar_em_tempos_de_tecnologia. Acesso em: 25 jul. 2025.

SOUZA, Bárbara Couto de; FERNANDES, Lucas Guilherme. Excesso de telas na infância: o impacto no desenvolvimento infantil. **Revista Sociedade Científica**, v. 7, n. 1, p. 5513-5536, 2024. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/385923384_Excesso_de_Telas_na_Infancia_O_Impacto_no_Desenvolvimento_Infantil. Acesso em: 25 jul. 2025.

TOZONI-REIS, Marília Freitas de Campos. **Metodologia da Pesquisa**. 2. ed. Curitiba: IESDE Brasil, 2009.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. São Paulo: Ubu, 2019.

Recebido em: 24/11/2025
Aceito em: 19/05/2026
Publicado em: 29/10/2026

Este conteúdo está licenciado sob uma Licença Creative Commons BY-NC-AS 4.0