

# **A EVOLUÇÃO NA TECNOLOGIA DOS BRINQUEDOS E SEUS IMPACTOS NA INFÂNCIA (CENTRO DE ESTUDO SOBRE LUDICIDADE E LAZER - P000. 2013. PG.0011)**

## **II Encontro de Iniciação Acadêmica**

Beatriz Galvao da Silva, Francisca Raquel Eduardo dos Santos, Antônio Vitor Vieira de Matos, Luciana Ferreira de Albuquerque, Carlos Magno Vieira dos Santos, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida

Por volta de 1960, com a criação do dia das crianças, a fim de acompanhar e satisfazer as necessidades da modernização, os brinquedos deixaram de ser apenas carrinhos, bolas e bonecas de pano, passaram a ganhar novos formatos e estão cada vez mais atrelados à tecnologia. Tendo essas informações como base, o estudo aqui apresentado é resultado de uma análise e pesquisa, que tem por objetivo expor as mudanças pelas quais os brinquedos e jogos sofreram ao longo do tempo, identificar os impactos que essas mudanças causaram na infância e analisar o comportamento de gerações atuais com base na tecnologia aplicada ao modo de brincar conhecido atualmente. A intenção desse trabalho surgiu a partir da participação de projetos e estudos realizados pelo programa de extensão CELULA (Centro de Estudo sobre Ludicidade e Lazer) do IEFES/UFC, onde percebemos que as crianças preferem brinquedos e jogos eletrônicos a maneiras antigas de brincar. Portanto, fez-se necessário verificar e interpretar como os brinquedos e jogos, tanto tradicionais como modernos, estão influenciando no cotidiano das crianças e em seus hábitos. Além disso, foi através de visitas orientadas pelo Professor Marcos Teodorico Pinheiro ao Museu do Brinquedo de Fortaleza, que foi possível fazer uma análise de comportamento dos visitantes, os quais geralmente compreendiam grupos de crianças entusiasmadas com o que viam e grupos de adultos que resgatavam suas memórias de infância através das exposições. Diante dessa situação, observando as reações e as atitudes de muitas crianças ao verem brinquedos antigos, percebe-se que a realidade do século passado não corresponde com a realidade do século XXI, no qual poucos brinquedos são passados de geração para geração e poucos ainda sobrevivem a essa era tecnológica. Segundo Almeida, M.T.P (2017) o ato de brincar é a primeira estratégia cognitiva, social e afetiva do ser humano e como tal, uma ferramenta indispensável e incrível para explicar, entender e conhecer o mundo.

Palavras-chave: Infância. Brinquedo. Tecnologia. Evolução.