

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO**  
**INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS**  
**DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO**

**LAURA TORQUETTI DIAS SANTOS**  
**STEPHANI CRISTINI FERREIRA**

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Impactos da**  
tecnologia

**MARIANA**  
**JANEIRO**  
**2023**

LAURA TORQUETTI DIAS SANTOS  
STEPHANI CRISTINI FERREIRA

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Impactos da  
tecnologia**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina de Seminário VII- EDU 171, do Departamento de Educação do Instituto de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Federal de Ouro Preto, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

**Orientadora:** Profa. Dra. Liliane dos Santos Jorge

**Professor da disciplina:** Drº.Erisvaldo Pereira dos Santos.

**MARIANA  
JANEIRO  
2023**



## FOLHA DE APROVAÇÃO

Laura Torquetti Dias Santos

Stephani Cristini Ferreira

### A importância do brincar na educação infantil: impactos da tecnologia

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Pedagoga

Aprovada em 2 de fevereiro de 2024

#### Membros da banca

Doutora Liliane dos Santos Jorge- Universidade Federal de Ouro Preto-orientadora

Doutor Erisvaldo Pereira dos Santos -Universidade Federal de Ouro Preto

Liliane dos Santos Jorge, orientadora do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 02/02/2024



Documento assinado eletronicamente por **Liliane dos Santos Jorge, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 01/03/2024, às 12:21, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [http://sei.ufop.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **0676356** e o código CRC **E8862575**.

## **RESUMO**

Este artigo constitui o trabalho de conclusão do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Ouro Preto/UFOP e discute a importância do brincar na Educação Infantil, enfocando o impacto da tecnologia nas atividades lúdicas infantis. Fundamentado em uma pesquisa qualitativa de natureza bibliográfica, o estudo está dividido em três seções: a primeira trata a importância do brincar e da Base Nacional Comum Curricular (BNCC); a segunda discute o papel da brincadeira no processo de aprendizagem das crianças; e a terceira apresenta considerações sobre o impacto das tecnologias no brincar das crianças. Por fim, são apresentadas as conclusões do estudo, ressaltando a necessidade de equilibrar o uso da tecnologia na Educação Infantil. Reconhecemos a importância essencial das brincadeiras no desenvolvimento infantil e destacamos a necessidade de integrar inovações tecnológicas de maneira a aprimorar, sem substituir, as experiências lúdicas tradicionais.

**Palavras-chave: Brincar; Educação Infantil; tecnologia.**

## **ABSTRACT**

This article constitutes the final project of the Pedagogy course at the Federal University of Ouro Preto/UFOP and discusses the importance of play in Early Childhood Education, focusing on the impact of technology on children's play activities. Grounded in a qualitative bibliographic research, the study is divided into three sections: the first addresses the importance of play and the National Common Curricular Base (BNCC); the second discusses the role of play in the learning process of children; and the third presents considerations about the impact of technologies on children's play. Finally, the study concludes by emphasizing the need to balance the use of technology in Early Childhood Education. We recognize the essential importance of play in child development and emphasize the need to integrate technological innovations to enhance, not replace, traditional play experiences.

**Keywords: Play; Early Childhood Education; Technol**

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>5</b>
<b>1 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E A BNCC .....</b>	<b>8</b>
<i>1.1 A Importância do Brincar na Infância .....</i>	<i>8</i>
<i>1.2 Uma visão da BNCC.....</i>	<i>9</i>
<b>2 BRINCADEIRA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS .....</b>	<b>13</b>
<b>3 O IMPACTO DAS TECNOLOGIAS NO BRINCAR DAS CRIANÇAS .....</b>	<b>16</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>19</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>22</b>

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho de conclusão de curso, tem sua origem na observação e reflexão realizadas durante o período de estágio supervisionado do curso de Pedagogia, onde pôde-se constatar a presença predominante do ato de brincar nas atividades e seu impacto no desenvolvimento infantil. A necessidade de explorar os efeitos da tecnologia nas crianças tornou-se evidente em meio à pandemia de COVID 19, quando tanto em contextos de estágio como em nossos próprios lares, notamos um aumento no tempo das crianças dedicado às telas, em detrimento das brincadeiras tradicionais. Este desvio de atenção das atividades lúdicas tradicionais e a influência resultante das tecnologias sobre o desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social das crianças são aspectos centrais a serem abordados neste estudo.

O artigo abordará a importância do brincar na Educação Infantil e os efeitos da tecnologia sobre essa prática. O ato de brincar, intrinsecamente ligado à natureza da infância, é crucial para o desenvolvimento integral das crianças. Ao ser conscientemente integrado ao contexto educacional, o brincar proporciona diversos benefícios, permitindo que as crianças explorem, construam conhecimento, desenvolvam habilidades e aprendam a interagir significativamente com o mundo ao seu redor.

Segundo Tizuko Morchida Kishimoto (2010), o brincar livre é fundamental, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças. A autora destaca a importância de os educadores valorizarem e incentivarem o brincar não apenas nas escolas, mas em todos os ambientes de cuidado infantil. Ela enfatiza que o brincar é uma forma natural e espontânea de aprendizagem, na qual as crianças têm a oportunidade de explorar, criar e interagir sem imposições externas.

A criança, mesmo pequena, sabe muitas coisas: toma decisões, escolhe o que quer fazer, interage com pessoas, expressa o que sabe fazer e mostra, em seus gestos, em um olhar, uma palavra, como é capaz de compreender o mundo. Entre as coisas de que a criança gosta está o brincar, que é um dos seus direitos. O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário (Kishimoto, 2010, p. 1).

Entretanto, a contemporaneidade nos confronta com a presença generalizada da tecnologia na vida das crianças. Embora essa presença possa trazer benefícios, como acesso a informações e recursos antes inimagináveis, surgem também preocupações com impactos adversos. Flávia Pereira (2017), ao citar Machado (2011), destaca as consequências negativas,

como aumento do sedentarismo, riscos à saúde mental, dependência, exposição precoce, dificuldades no sono e impacto na concentração e desempenho acadêmico.

O nível de atividades físicas nas crianças tem demonstrado que a tecnologia tem ganho espaço no mundo das crianças e vem diminuindo a atividade física na infância. As crianças estão se tornando cada vez mais sedentárias por hábitos como assistir televisão, jogar videogame, usar computador” (Machado, 2011, p. 13).

Diante desse cenário, a pesquisa tem como objetivo geral analisar a importância do brincar na Educação Infantil, enquanto busca compreender de que maneira a tecnologia pode influenciar essa prática educacional. Para atingir esse propósito, delineamos objetivos específicos que norteiam a investigação. Primeiramente, será examinado como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) aborda a importância do brincar na formação da criança. Posteriormente, direcionamos nossa atenção para o papel das brincadeiras no processo de aprendizagem e no estímulo à criatividade durante a fase crucial da Educação Infantil. Por fim, exploraremos o que a literatura especializada tem debatido acerca do uso das tecnologias contemporâneas e seu impacto nas atividades lúdicas das crianças. Este estudo busca, assim, lançar luz sobre a interseção entre brincar, educação e tecnologia, contribuindo para uma compreensão mais abrangente da complexidade desses elementos na formação das crianças nos dias de hoje.

No que diz respeito ao procedimento metodológico, faremos uma pesquisa qualitativa de cunho bibliográfico, com o objetivo de coletar informações e conhecimentos disponíveis em fontes escritas para fundamentar como a brincadeira é importante para as crianças e como a tecnologia pode impactar no seu desenvolvimento. No que diz respeito ao brincar, autores como: Gisela Wajskop (1996), Tizuko Morchida Kishimoto (2010) e Léa Tiriba (2010) vão estruturar o nosso trabalho com suas contribuições sobre a importância do brincar na educação infantil para o desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social das crianças. Além disso, os autores: Josefa Edivoneide Andrade dos Santos (2020), Flávia Maria Pereira (2017) e Cleriston Izidro dos Anjos (2015) fundamentaram nossas discussões sobre como a tecnologia impacta no brincar das crianças e como podem auxiliar no seu desenvolvimento se usada de maneira correta.

Nesse contexto, o artigo trabalhado estrutura-se em três segmentos distintos. Em primeiro lugar, procede-se a uma análise acerca da abordagem conferida pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) à significância do ato de brincar. Em seguida, realiza-se uma investigação acerca do papel da brincadeira no contexto do processo de aprendizagem. No

terceiro e último segmento, focaliza-se a temática referente ao impacto de tecnologias no âmbito do brincar infantil. Por fim, o artigo finaliza com a apresentação das considerações finais.



# 1 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E A BNCC

## *1.1 A Importância do Brincar na Infância*

O ato de brincar representa um universo dinâmico e multifacetado para as crianças. Durante esses momentos, elas não apenas se divertem, mas também mergulham em um processo de aprendizado profundo e intrínseco. Através das brincadeiras, as crianças exploram ativamente o ambiente ao seu redor, experimentando diferentes papéis, cenários e interações.

Nesse cenário lúdico, habilidades cognitivas fundamentais são gradualmente moldadas e fortalecidas. O pensamento crítico, essencial para a resolução de problemas complexos, começa a se desenvolver à medida que as crianças se veem diante de desafios imaginativos que demandam soluções criativas. Segundo Tizuko Morchida Kishimoto (2010), brincar representa uma ação descompromissada, emergindo de forma espontânea a qualquer momento, sendo iniciada e guiada pela própria criança. Essa prática não visa um produto final específico, proporcionando prazer enquanto relaxa, envolve, ensina regras e linguagens, desenvolve habilidades, e introduz a criança em um mundo repleto de imaginação. A capacidade de pensar logicamente e sequencialmente também é aprimorada, pois os jogos e brincadeiras muitas vezes envolvem regras e estratégias a serem seguidas.

Adicionalmente, é importante destacar que o brincar é um campo de experiências vitais para o desenvolvimento integral das crianças. Nas brincadeiras, elas não apenas exploram a riqueza de suas emoções, mas também aprendem a lidar com uma variedade de situações sociais. Ao participarem ativamente de atividades lúdicas, as crianças desenvolvem a empatia, compreendem a importância da cooperação e internalizam valores essenciais para a convivência harmônica.

Essa interação dinâmica durante o brincar não só fortalece o tecido social entre as crianças, mas também contribui para a construção de habilidades cognitivas e motoras. A resolução de desafios presentes nos jogos estimula o pensamento crítico, enquanto a coordenação motora é refinada durante as atividades físicas. Dessa forma, o brincar não é apenas uma pausa na rotina, mas uma jornada educativa que prepara as crianças para a complexidade do mundo ao seu redor.

Ao compartilhar brinquedos, expressar criatividade em atividades imaginativas e resolver conflitos de forma pacífica, as crianças não apenas adquirem competências fundamentais, mas também constroem alicerces sólidos para relacionamentos saudáveis e uma

participação ativa na sociedade. O brincar, assim, se revela como um catalisador essencial para o florescimento não apenas da infância, mas também para a formação de indivíduos resilientes e socialmente competentes ao longo de suas vidas.

Quanto ao aprendizado, o brincar transcende a mera diversão. O brincar cria um ambiente educativo rico e poderoso, onde as crianças absorvem conceitos complexos de maneira intuitiva e envolvente. Brinquedos, jogos e atividades lúdicas servem como ferramentas para a exploração de conceitos matemáticos, linguísticos, científicos e sociais. Por exemplo, ao brincar de faz de conta, as crianças experimentam papéis que podem estimular a compreensão de questões sociais e culturais complexas.

A criança utiliza os órgãos sensoriais para explorar e conhecer o mundo dos objetos. Quando coloca o brinquedo na boca, experimenta a sensação de duro, mole, o que amplia suas experiências sensoriais e a encaminha para a compreensão de conceitos. Texturas, cores, odores, sabores, sons são experiências que a criança adquire no contato com móveis coloridos, sonoros, saquinhos de ervas aromáticas e brinquedos de diferentes densidades e formas (Kishimoto, 2010, p.3).

Esse tipo de aprendizado prático e contextualizado é crucial para a construção do conhecimento significativo. As crianças não apenas memorizam informações, mas realmente as internalizam, consolidando-as de forma a criar uma base sólida para o desenvolvimento cognitivo futuro. A abordagem lúdica promove uma compreensão mais profunda e duradoura dos conceitos, tornando o aprendizado uma experiência prazerosa e motivadora.

Em suma, o brincar é um componente vital no desenvolvimento integral das crianças. Além de oferecer diversão e entretenimento, é um verdadeiro catalisador para o crescimento cognitivo, emocional, social e educacional, moldando indivíduos mais habilidosos, adaptáveis e capazes de enfrentar os desafios do mundo com confiança e criatividade.

## *1.2 Uma visão da BNCC*

A infância é um período crucial para o desenvolvimento humano, onde as bases para habilidades cognitivas, sociais e emocionais são estabelecidas. A prática do brincar é reconhecida como uma ferramenta essencial nesse estágio, sendo valorizada pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no Brasil como um direito de aprendizagem das crianças. De acordo com Letícia Cavassana Soares (2021), antes da compreensão do jogo como um elemento

educacional em si, essa prática era percebida como um suporte pedagógico em instituições que viam vantagem em incorporar o jogo para facilitar a aprendizagem de um conteúdo específico.

A compreensão do papel do jogo na educação passou por uma evolução significativa, deixando de ser considerado apenas um suporte pedagógico para ser reconhecido intrinsecamente como uma ferramenta educacional essencial. Essa mudança de paradigma reflete uma visão mais abrangente e integrada do jogo como componente vital e enriquecedor da experiência educacional infantil.

A partir do Renascimento, vê-se a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos ( Kishimoto, 2016, p. 119).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) representa um marco significativo no cenário educacional, pois transcende a mera definição de conteúdos programáticos, alcançando uma compreensão mais profunda e abrangente do processo de aprendizado. No âmbito da BNCC, o reconhecimento e a valorização do brincar como um elemento essencial no desenvolvimento infantil evidenciam uma perspectiva pedagógica mais holística e alinhada com as necessidades evolutivas das crianças, conforme estabelecido na Base Nacional Comum Curricular de 2018, e também de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), expressas no Artigo 9º, os fundamentos centrais das práticas educativas nessa fase da Educação Básica envolvem as dinâmicas sociais e as atividades lúdicas. Nessas vivências, as crianças têm a oportunidade de edificar e internalizar saberes por meio de suas próprias ações e interações com colegas e adultos, proporcionando, assim, experiências de aprendizado, crescimento e integração social.

A BNCC não apenas reconhece o brincar, mas também abraça suas múltiplas dimensões. Ao referir-se ao brincar, não se limita apenas às brincadeiras livres, mas abarca um espectro diversificado que inclui desde atividades espontâneas até jogos estruturados. Essa abordagem reflete uma compreensão profunda de que todas as formas de brincadeiras desempenham papéis específicos e complementares no desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças.

Ao integrar o brincar ao processo educativo, a BNCC transcende a visão tradicional que separa o lúdico do acadêmico. Enfatiza que as crianças não apenas podem, mas devem aprender por meio das brincadeiras. Esse reconhecimento implica uma compreensão de que o brincar

não é apenas uma pausa na aprendizagem formal, mas uma via intrínseca e valiosa para a construção do conhecimento.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (BNCC, 2018, p.37).

A BNCC, ao sublinhar a importância do brincar, destaca que as brincadeiras não são apenas momentos de lazer, mas oportunidades ricas para o desenvolvimento integral das crianças. Ao envolverem-se em atividades lúdicas, as crianças não apenas exploram e experimentam o mundo ao seu redor, mas também desenvolvem habilidades essenciais, como criatividade, resolução de problemas, colaboração e auto expressão.

O mundo social surge quando a criança interage com outras pessoas para aprender e expressar suas brincadeiras. Pular amarelinha, rodar um pião, jogar peteca: primeiro se aprende e depois se brinca. Jogos de tabuleiro e suas regras são criações da sociedade e trazem os valores do ganhar ou perder, comprar e vender. Na brincadeira do faz de conta, o mundo social aparece na sua temática: ser médico, professora, motorista (Kishimoto, 2010, p.12).

Assim, a BNCC emerge como um documento que não apenas define diretrizes educacionais, mas também incorpora uma visão de educação que reconhece e valoriza as múltiplas formas de aprendizado, inclusive aquelas que ocorrem de maneira lúdica e por meio do brincar. Essa abordagem mais ampla não apenas enriquece o ambiente educacional, mas também contribui para o florescimento integral das crianças, preparando-as não apenas para os desafios acadêmicos, mas também para a vida em sociedade.

Neste contexto, os educadores desempenham um papel crucial. Eles têm a responsabilidade de criar ambientes educativos que não apenas incentivam, mas também valorizam o brincar. Isso implica em disponibilizar recursos adequados, oferecer espaços que estimulem a criatividade e o livre fluxo de ideias, bem como conceder tempo para que as crianças se envolvam em brincadeiras diversificadas.

A inclusão do brincar na BNCC não significa apenas o reconhecimento de sua importância para o desenvolvimento infantil, mas também significa a intenção de assegurar que todas as crianças tenham acesso a experiências que promovam seu crescimento integral. Essa abordagem destaca a necessidade de colaboração entre educadores, pais e instituições

educacionais para garantir que o brincar seja não apenas uma parte, mas uma parte significativa e valorizada do processo educativo.

Brincando com crianças de outros países ou de comunidades indígenas, quilombolas, ribeirinhas, do campo e afrodescendentes, as crianças aprendem suas brincadeiras típicas. Nas brincadeiras de faz de conta, pentear o cabelo diante do espelho no salão de beleza leva a criança a conhecer a cor de sua pele, o tipo de cabelo e a apreciar a estética de seu grupo cultural. A mediação da professora, quando esta valoriza as características de cada uma, auxilia na construção da identidade da criança. Oferecer, nas áreas de faz de conta, bonecas negras, brancas e objetos de enfeite de cada agrupamento cultural possibilita vivenciar o modo de vida da criança e sua família (Kishimoto, 2010, p.10).

Na próxima etapa, analisaremos de maneira mais detalhada como a prática lúdica pode desempenhar um papel ainda mais significativo no aprimoramento dos processos de aprendizagem infantil.

## 2 BRINCADEIRA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS

O processo de desenvolvimento integral das crianças é intrincado, ultrapassando os limites da mera aquisição de conhecimento acadêmico. Nesse contexto, a brincadeira se revela como uma peça essencial para estimular o crescimento holístico, exercendo influência positiva nas esferas cognitiva, social, emocional e física.

Na esfera do desenvolvimento cognitivo, a brincadeira oferece um terreno propício para a estimulação cerebral. Atividades desafiadoras, como resolver quebra-cabeças, participar de jogos de memória e engajar-se em construções lúdicas, contribuem significativamente para o desenvolvimento do raciocínio lógico. Adicionalmente, brincadeiras que envolvem histórias, teatros ou diálogos imaginários fomentam o desenvolvimento da linguagem, enriquecendo o vocabulário e fomentando a habilidade comunicativa. Piaget sustenta a perspectiva de que o progresso cognitivo é motivado pela interação ativa entre a criança e seu ambiente, levando à formação progressista de estruturas mentais mais intrincadas.

Com a veiculação dos estudos de Piaget, ainda que o autor não conceitue especificamente a brincadeira, as premissas relativas ao jogo na epistemologia piagetiana se configuram como meio de desvelar os mecanismos cognitivos como aspecto do conteúdo da inteligência da criança. Pela expressão lúdica, nessa teoria, ocorre a construção de conhecimentos que fornece subsídios para situar o estágio cognitivo em que a criança está (Soares, 2021, p.33).

No âmbito social, a brincadeira desempenha um papel crucial no cultivo de habilidades interpessoais. Brincadeiras em grupo estimulam a colaboração, a comunicação e o compartilhamento, dotando as crianças de ferramentas necessárias para interagir de maneira efetiva com os outros. Ao representar diferentes papéis ou personagens, as crianças desenvolvem empatia, compreendendo diferentes perspectivas e emoções. Esse processo fortalece não apenas as relações sociais imediatas, mas também estabelece as bases para uma cidadania participativa e respeitosa no futuro.

O faz de conta, é uma brincadeira fundamental para o pleno desenvolvimento da imaginação, estimulando a criatividade, a linguagem, a socialização e o entendimento do mundo ao redor. Durante a brincadeira, a criança consegue assumir diferentes personagens, interagindo umas com as outras e desenvolvendo habilidades sociais, emocionais e cognitivas.

Ainda que a prática lúdica, frequentemente seja vista como uma característica inata da infância, revela-se como um fenômeno multifacetado que transcende a mera expressão de

diversão. A autora Leticia Cavassana Soares (2021) ressalta a marcante influência do ambiente social no desenvolvimento infantil, enfatizando que a brincadeira não é meramente um traço intrínseco, mas sim um processo interativo, delineado pelas complexas interações sociais. Tizuko Morchida Kishimoto (2010), relata quando o mundo social surge para as crianças.

O mundo social surge quando a criança interage com outras pessoas para aprender e expressar suas brincadeiras. Pular amarelinha, rodar um pião, jogar peteca: primeiro se aprende e depois se brinca. Jogos de tabuleiro e suas regras são criações da sociedade e trazem os valores do ganhar ou perder, comprar e vender. Na brincadeira do faz de conta, o mundo social aparece na sua temática: ser médico, professora, motorista (Kishimoto, 2010, p.12).

No plano emocional, a brincadeira proporciona um espaço seguro para expressão de sentimentos. Ao participarem de atividades lúdicas, as crianças têm a oportunidade de manifestar suas emoções e sentimentos de maneira saudável. Adicionalmente, ao enfrentarem desafios durante a brincadeira, as crianças aprendem a lidar com a frustração e desenvolvem resiliência emocional, habilidades fundamentais para enfrentar os desafios ao longo de suas vidas.

O desenvolvimento físico também recebe atenção ao considerar a importância da brincadeira. Atividades físicas, como pular, correr e brincar, contribuem para o desenvolvimento da coordenação motora grossa. Simultaneamente, atividades que envolvam a manipulação de objetos pequenos, como desenhar, recortar e montar quebra-cabeças, desempenham um papel essencial no desenvolvimento das habilidades motoras finas.

A estimulação e a criatividade são dimensões cruciais da brincadeira. Atividades que envolvem a imaginação, como criar histórias, participar de jogos de faz de conta e explorar atividades artísticas, estimulam a capacidade criativa das crianças. Esse estímulo não fomenta apenas a inovação, mas também fortalece a capacidade de resolução criativa de problemas. No artigo da autora Letícia Cavassana Soares (2021) relata que as brincadeiras e os brinquedos são importantes instrumentos de autoconhecimento e descoberta, além de favorecer o desenvolvimento da imaginação, a linguagem, pensamento, memória, criatividade, sensação e concentração.

Dessa maneira, a prática do brincar não apenas promove a aprendizagem, mas também contribui para a integração social dos alunos. No decorrer das atividades lúdicas, a criança realiza descobertas que resultam em processos de aprendizado significativos. O brinquedo e a brincadeira não apenas envolvem a criança em uma gama de experiências sensoriais, indo além das ações físicas, mas também enaltece a capacidade imaginativa da criança ao integrar o

imaginário com o real.

Essa fusão de elementos torna o universo representado pela criança mais atraente, proporcionando-lhe a oportunidade de transcender a realidade conhecida para explorar um novo mundo por meio da imaginação durante o brincar.

Em conclusão, a importância da brincadeira no desenvolvimento integral infantil transcende os limites da diversão superficial. Ela se revela como uma ferramenta multifacetada que molda as mentes e os corações das crianças, preparando-as para enfrentar o mundo com resiliência, empatia, criatividade e um amor inabalável pela aprendizagem. Portanto, é imperativo que educadores, pais e a sociedade em geral reconheçam, e fomentem o valor intrínseco da brincadeira na jornada de crescimento das crianças, garantindo um futuro promissor e equitativo para as gerações vindouras.

Para finalizar, Winnicott (1982), ressalta a importância de reconhecer e valorizar o papel central das brincadeiras na infância. Entender que a experiência da criança é medida significativamente por meio do jogo e da fantasia tem implicações profundas para os pais, educadores e profissionais que trabalham com o desenvolvimento infantil, destacando a necessidade de proporcionar ambientes propícios para a expressão criativa e o florescimento das habilidades infantis.

A criança adquire experiência brincando. As experiências tanto externas como internas podem ser férteis para o adulto, mas para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia. Tal como as personagens dos adultos se desenvolvem através de suas experiências da vida, assim as das crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos. Ao enriquecerem-se, as crianças ampliam gradualmente suas capacidades de exagerar a riqueza do mundo externamente real. A criança é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência (Winnicott, 1982, p. 163).

Depois de explorarmos a importância do ato de brincar no desenvolvimento educacional das crianças, na próxima seção, examinaremos os efeitos das tecnologias nessa crucial atividade infantil.



### **3 O IMPACTO DAS TECNOLOGIAS NO BRINCAR DAS CRIANÇAS**

Nos últimos anos, as tecnologias têm desempenhado um papel significativo na vida cotidiana, afetando diversos aspectos da sociedade, incluindo a infância. Este tópico explora o impacto das tecnologias no modo como as crianças brincam, considerando as mudanças na natureza do brincar e as implicações para o desenvolvimento infantil.

Conforme ressaltado por Chaves (2014), às atividades lúdicas são reconhecidas como elementos fundamentais da identidade cultural de um povo, transmitidas ao longo das gerações, principalmente por meio da tradição oral. Em épocas passadas, as brincadeiras eram passadas de uma geração para outra, em conformidade com os valores e a cultura de cada família. Contudo, nos dias atuais, observa-se uma tendência de desconsideração desse compartilhamento intergeracional, uma vez que é progressivamente esquecido em face das inovações apresentadas pela sociedade contemporânea.

A pandemia da COVID-19, iniciada no início de 2020, exacerbou e acelerou as mudanças já existentes no uso de tecnologias no brincar das crianças. O distanciamento social, o fechamento de escolas e as restrições de mobilidade levaram a um aumento significativo no tempo que as crianças passam em ambientes domésticos. Isso, por sua vez, influenciou diretamente as formas como as crianças brincam, introduzindo ou intensificando alguns impactos das tecnologias.

Desta maneira, atualmente, a tecnologia desempenha um papel central em nossas interações sociais e permeia praticamente todos os aspectos de nossa rotina diária. Antes mesmo de ingressarem na escola e adquirirem habilidades de leitura e escrita, muitas crianças já dominam a manipulação de tablets, dispositivos iOS e Android, explorando mundos de entretenimento com habilidade. Algumas delas aprendem a digitar seus nomes em computadores domésticos, mas enfrentam dificuldades ao tentar transpor essas habilidades para o papel, como no caso dos cadernos escolares. Nesse contexto, Patrícia Maria Torres Marchetti de Góes (2016), trata como os jogos eletrônicos impactam as interações sociais.

Como muitas vezes os jogos eletrônicos não precisam de companhia para se brincar, as crianças estão perdendo o contato com grupo e não fazem mais interações sociais. Além disso, as amizades reais estão sendo substituídas pelas amizades virtuais. E não são os amigos de outras cidades ou países, mas sim, os personagens criados pelos desenhos, filmes ou jogos eletrônicos. Podemos notar também uma interferência na expressão de sentimentos e desejos. Elas preferem entrar no seu mundo virtual e acabam isolando-se em casa, no quarto, já que esse mundo as satisfazem (GÓES, 2016).

Assim sendo, a privação das relações entre as crianças, pode impactar negativamente o crescimento social, intelectual e emocional. Adicionalmente, essa prática pode desencadear sensações de irritabilidade, distúrbios no padrão do sono, sedentarismo e contribuir para o desenvolvimento de condições como a obesidade, entre outros efeitos adversos, uma vez que “não há como ter uma vida, uma visão de mundo adequada quando se passa o dia inteiro conectado à internet” (Ribeiro, 2018, p. 6).

É fundamental ressaltar que além dos impactos sociais e emocionais previamente abordados, a influência das tecnologias na infância também abrange o desenvolvimento cognitivo das crianças. O acesso constante a dispositivos eletrônicos desde tenra idade pode moldar a maneira como processam informações, afetando suas habilidades de concentração e raciocínio. Nos seus relatos de experiências, Thayse de Oliveira Silva (2017) e Lebiã Tamar Gomes Silva (2017), nos mostram como o uso das tecnologias pode acarretar diversos problemas.

o uso excessivo das tecnologias digitais acarreta diversos problemas, entre eles, isolamento social, narcisismo, depressão, ansiedade, dependência etc. No campo cognitivo, esse uso desregulado pode provocar diversas patologias relacionadas ao excesso de informações não processadas, que terminam por gerar uma sobrecarga cognitiva ao invés de conhecimento (Silva, 2017; Silva, 2017).

Recentes estudos indicam uma possível correlação entre o uso excessivo da tecnologia na infância e a redução da capacidade de resolução de problemas. A gratificação instantânea proporcionada por jogos eletrônicos e outros conteúdos digitais pode contribuir para uma menor tolerância à frustração e uma busca por resultados imediatos, contrastando com as habilidades de resiliência e perseverança desenvolvidas por meio de brincadeiras tradicionais.

Dito isso, apesar de terem ocorrido mudanças notáveis na forma como as crianças brincam devido à introdução da tecnologia, é essencial destacar que os efeitos não se restringem apenas a aspectos desfavoráveis. No contexto escolar, a tecnologia desempenha um papel crucial no avanço do desenvolvimento infantil, proporcionando ferramentas educacionais inovadoras e recursos interativos que estimulam o processo de aprendizagem. Plataformas digitais, aplicativos educacionais e dispositivos tecnológicos oferecem oportunidades enriquecedoras, adaptando o ensino para atender às necessidades específicas de cada aluno.

Adicionalmente, a tecnologia pode fomentar o desenvolvimento de habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas e colaboração, preparando as crianças para enfrentar os desafios contemporâneos. Portanto, ao explorar os impactos da tecnologia no

brincar infantil, é fundamental reconhecer as vantagens que ela pode proporcionar ao ambiente educacional e ao crescimento abrangente das crianças.

Essas novas tecnologias trouxeram grande impacto sobre a Educação, criando novas formas de aprendizado, disseminação do conhecimento e especialmente, novas relações entre professor e aluno. Existe hoje grande preocupação com a melhoria da escola, expressa, sobretudo, nos resultados de aprendizagem dos seus alunos. Estar informado é um dos fatores primordiais nesse contexto. Assim sendo, as escolas não podem permanecer alheias ao processo de desenvolvimento tecnológico ou à pena de perder-se em meio a todo este processo de reestruturação educacional (Ferreira, 2014, p.15).

Dessa forma, à medida que as tecnologias continuam a desempenhar um papel cada vez mais proeminente na vida cotidiana, é necessário considerar os potenciais efeitos a longo prazo que essas influências podem ter sobre as gerações futuras. A reflexão e a adoção de ações conscientes são essenciais para assegurar que as crianças cresçam em ambientes que favoreçam um desenvolvimento saudável e equilibrado em todos os aspectos da vida.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ato de brincar, longe de ser apenas um momento de diversão, revela-se como um universo dinâmico e multifacetado para as crianças, moldando habilidades cognitivas, promovendo o desenvolvimento socioemocional e transformando-se em um ambiente educativo poderoso. Dito isso, a perspectiva de Piaget destaca a interação ativa entre a criança e seu ambiente como motivadora desse progresso cognitivo, evidenciando a importância da brincadeira como meio de desvelar os mecanismos cognitivos. Diante dos desafios contemporâneos, especialmente a influência exponencial da tecnologia, a brincadeira emerge como uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento integral infantil.

No contexto lúdico, as crianças exercitam o pensamento crítico diante de desafios imaginários, desenvolvem habilidades lógicas através de jogos e estratégias, aprimoram a expressão emocional e aprendem a colaborar e resolver conflitos socialmente. A relevância do brincar transcende a mera diversão, fornecendo uma base sólida para o crescimento cognitivo, emocional, social e educacional. Em seu artigo, Léa Tiriba (2010) nos mostra que:

O compromisso sociopolítico com a ludicidade (Art. 7º) traz para o centro da cena o direito à brincadeira e implica o rompimento de relações de dominação etária dos adultos sobre as crianças e na superação da obsessão pelo controle. Nessa lógica, não faz sentido que as crianças permaneçam por longos períodos em espaços fechados, enfileiradas, aguardando o comando dos adultos, como num quartel. Ao contrário, se interações e brincadeiras são apontadas como eixos norteadores da proposta curricular (Art. 9º), as práticas pedagógicas devem estar atentas às manifestações infantis, aos desejos e interesses que as crianças expressam quando brincam livremente entre si. É esta atenção que assegura o respeito ao princípio estético de valorização da sensibilidade, da criatividade e da liberdade de expressão (Art. 6º), potencializadas quando em interação com os elementos naturais (Tiriba, 2010, p. 6).

A visão da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no Brasil destaca e valoriza o brincar como um direito de aprendizagem das crianças, reconhecendo suas múltiplas dimensões, desde atividades livres até jogos estruturados. Educadores desempenham um papel crucial ao criar ambientes educativos que incentivem e valorizem o brincar, assegurando um acesso igualitário a experiências que promovam o crescimento integral das crianças. A BNCC (2018) mostra a brincadeira como um direito de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (Brasil, 2018, p. 38).

Contudo, a ascensão exponencial das inovações tecnológicas e seu impacto nas interações sociais e no brincar infantil apresentam desafios significativos. Conforme Silva (2017) e Silva (2017) o uso desregulado das tecnologias digitais, pode resultar em problemas de isolamento social, narcisismo, ansiedade e depressão, além de uma possível sobrecarga cognitiva. O alerta sobre os efeitos adversos destaca a necessidade de uma abordagem equilibrada.

É crucial que, apesar dos desafios, a tecnologia desempenha um papel fundamental no ambiente escolar, oferecendo ferramentas inovadoras que estimulam a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades essenciais. A reflexão consciente e a implementação de ações niveladas são fundamentais para garantir que as gerações futuras cresçam em ambientes saudáveis.

Em última análise, o brincar e a integração equilibrada da tecnologia no ambiente educacional representam peças-chave para assegurar que as crianças se desenvolvam de maneira holística, preparando-as para enfrentar os desafios do mundo com confiança, criatividade e habilidades adaptativas. A colaboração entre educadores, pais e instituições educacionais é essencial para criar ambientes propícios ao florescimento integral das crianças, reconhecendo o valor intrínseco da brincadeira e adaptando-se de forma consciente às mudanças na sociedade contemporânea.

Além disso, a consideração do compartilhamento intergeracional de valores e cultura, historicamente moldador da transição entre gerações, se torna ainda mais crucial. A pandemia da COVID-19 acelerou mudanças no modo como as crianças brincam, aumentando a necessidade de equilibrar tradições e inovações. A tecnologia pode ser uma aliada nesse processo, conectando gerações e preservando valores de maneiras inovadoras. O desafio é garantir que a interação digital não substitua completamente as interações familiares e culturais tradicionais, mas sim as complemente, enriquecendo a experiência infantil. Essa abordagem integrada, considerando tanto o brincar quanto o compartilhamento intergeracional, fortalece a base para um bom desenvolvimento. Anjos (2015), e sua tese cita Papert (1994)

[...] O que elas fazem com os mesmos é tão variado quanto suas atividades. A maior quantidade de tempo é dedicada aos jogos. Elas utilizam os computadores para escrever, para desenhar, para comunicar-se e para obter informações. Algumas utilizam os computadores como meios para estabelecer ligações sociais, outros, para isolar-se. Em muitos casos, seu zelo tem tamanha força que traz a palavra vício às mentes de pais preocupados (Papert, 1994, p.7).

Para finalizar, Winnicott (1982) ressalta a importância de reconhecer e valorizar o papel central das brincadeiras na infância. Compreender que a experiência da criança é medida significativamente por meio do jogo e da fantasia destaca a necessidade de proporcionar ambientes propícios para a expressão criativa e o florescimento das habilidades infantis. A criança adquire experiência brincando, e suas brincadeiras são fundamentais para o seu desenvolvimento integral.

## REFERÊNCIAS

- Anjos, Cleriston Izidro dos. **Tatear e desvendar: um estudo com crianças pequenas e dispositivos móveis**. 2015. Tese (Doutorado) – Curso em Educação, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2015.
- Áries, Plilippe. **A história social da criança e da família**. 2ª edição, São Paulo: Guanabara, 1960.
- Brasil. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- Chaves, I. C. G. **Tecnologia e infância: um olhar sobre as brincadeiras das crianças**. Trabalho de Conclusão de Curso – TCC (Curso de Pedagogia, Universidade Estadual de Maringá), Maringá, 2014.
- Kishimoto, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Belo Horizonte: Perspectivas atuais, novembro 2010.
- Kishimoto, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Brasil. Ministério da Educação e da Cultura, Conselho Nacional de Educação, Câmara de Educação Básica, 2010.
- Kishimoto, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Florianópolis: Perspectiva, setembro 2016.
- Ministério da Educação. CNE/CEB. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, 1999.
- Pereira, Flávia M. **Impactos da Utilização das Tecnologias no Processo de Aprendizagem das crianças**. Id on Line Revista Multidisciplinar e de Psicologia, 2017, vol.11, n.38, p. 520-529.
- Santos, Josefa Edivoneide Andrade dos. **Uma análise dos efeitos das tecnologias digitais na aprendizagem da Educação Infantil**. Orientador: Carlos Yujiro Shigue. 2020. Dissertação (Mestrado) – Curso de Ciências, Escola de Engenharia de Lorena, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.
- Silva, Estela Rossetti Teixeira; Bortolozzi, Flávio; Milani, Rute Grossi. **O brincar digital e o uso das tecnologias na saúde das crianças**. Perspectivas em Diálogo, Naviraí, v.6, n.13, p. 125-138, jul./dez. 2019.
- Soares, Letícia C.S. **O brincar na Educação Infantil: enunciações docentes em contexto de formação continuada**. 1ªed. Vitória, ES: Edifes, 2021
- Tiriba, Lea. **Crianças, natureza e educação infantil**. Belo Horizonte: Perspectivas atuais, novembro 2010.
- Wajskop, Gisela. **Concepções de brincar entre profissionais da educação infantil: implicações para a prática institucional**. 1996. Tese (Doutorado) - Curso de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1996.