

REVISTA

DIALÓGO E INTERAÇÃO

ISSN 1275-3687

19

NÚMERO 1



FACCREI

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA ERA DIGITAL: DESAFIOS E OPORTUNIDADES NA EDUCAÇÃO INFANTIL

TOYS AND PLAY IN THE DIGITAL AGE: CHALLENGES AND OPPORTUNITIES IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

JUGUETES Y JUEGOS EN LA ERA DIGITAL: DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

15

Isabella Gobetti Estácio*

Denise da Silva de Oliveira**

RESUMO: O artigo analisa a importância do brincar no desenvolvimento infantil e como ele é impactado pela crescente presença das tecnologias digitais na rotina das crianças. Através de uma revisão narrativa da literatura, a pesquisa explora as diferenças, potencialidades e desafios do uso equilibrado entre brinquedos tradicionais e digitais na Educação Infantil. São discutidas políticas públicas, práticas pedagógicas e a influência das brincadeiras na cognição, linguagem, socialização e identidade infantil. O estudo enfatiza o papel do professor como mediador entre os dois universos lúdicos e destaca a importância de ambientes educativos que garantam o direito de brincar de forma segura, acessível e significativa.

Palavras-chave: Brincar. Ludicidade. Tecnologia digital. Educação Infantil. Desenvolvimento infantil.

ABSTRACT: This article analyzes the importance of play in child development and how it is affected by the increasing presence of digital technologies in children's daily lives. Through a narrative literature review, the study explores the differences, potentialities, and challenges of balancing traditional and digital toys in Early Childhood Education. It discusses public policies, pedagogical practices, and the role of play in cognition, language, socialization, and identity formation. The research highlights the teacher's role as a mediator between the two playful worlds and stresses the need for educational environments that ensure the right to play in a safe, accessible, and meaningful way.

*Estudante do curso de licenciatura em Pedagogia na Faculdade Cristo Rei – FACCREI. E-mail:

**Doutora em Estudos da Linguagem – UEL. Docente na Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR/CP. Docente na Faculdade Cristo Rei – FACCREI. E-mail: denisesiloliveira@yahoo.com.br

Keywords: Play. Playfulness. Digital technology. Early Childhood Education. Child development.

Resumen: Este artículo analiza la importancia del juego en el desarrollo infantil y cómo se ve afectado por la creciente presencia de tecnologías digitales en la vida cotidiana de los niños. A través de una revisión narrativa de la literatura, la investigación explora las diferencias, potencialidades y desafíos del uso equilibrado entre los juguetes tradicionales y digitales en la Educación Infantil. Se abordan políticas públicas, prácticas pedagógicas y la influencia del juego en la cognición, el lenguaje, la socialización y la construcción de la identidad. El estudio destaca el papel del docente como mediador entre ambos universos lúdicos y subraya la importancia de entornos educativos que garanticen el derecho al juego de forma segura, accesible y significativa.

Palabras clave: Jugar. Ludicidad. Tecnología digital. Educación Infantil. Desarrollo infantil.

1 INTRODUÇÃO

O ato de brincar tem sido amplamente discutido como um elemento relevante no desenvolvimento infantil, por promover a criatividade, facilitar a socialização e possibilitar a construção do conhecimento de maneira lúdica e significativa. Ao se envolverem em atividades lúdicas, as crianças podem experienciar contextos variados que favorecem seu amadurecimento cognitivo, emocional e físico, podendo contribuir para a construção da autonomia necessária para lidar com desafios cotidianos.

Na contemporaneidade, observa-se uma crescente presença das tecnologias digitais na rotina das crianças, que convivem tanto com brincadeiras tradicionais quanto com jogos e brinquedos digitais. Esses dispositivos tecnológicos apresentam diversas possibilidades que costumam atrair a atenção infantil devido à variedade de ferramentas e recursos interativos oferecidos. Contudo, é importante destacar que o uso excessivo ou inadequado dessas tecnologias pode implicar desafios, como a redução das experiências sensoriais e a diminuição das interações sociais presenciais.

Diante desse cenário, o presente estudo justifica-se pela necessidade de se discutir criticamente as diferenças, potencialidades e limitações entre as formas

tradicionais e digitais do brincar, buscando compreender como a ludicidade pode impactar no desenvolvimento cognitivo, social, pessoal e cultural das crianças. Destaca-se, portanto, a relevância de refletir sobre práticas pedagógicas que sejam contextualizadas e capazes de integrar adequadamente esses dois universos lúdicos.

Nesse sentido, a problemática desta pesquisa gira em torno da seguinte questão: de que maneira é possível equilibrar o uso das brincadeiras tradicionais e das tecnologias digitais no contexto da Educação Infantil? O objetivo geral deste estudo é investigar os fatores que destacam a relevância, as oportunidades e os desafios do uso integrado das brincadeiras tradicionais e digitais. Especificamente, busca-se apresentar a importância dos brinquedos e das brincadeiras nos primeiros anos da Educação Básica, estabelecer um diálogo entre referenciais clássicos e contemporâneos, bem como discutir as políticas educacionais que asseguram o direito de brincar. Além disso, serão analisadas metodologias pedagógicas que utilizam o brincar como ferramenta educativa, identificando as mais adequadas ao contexto das séries iniciais da Educação Infantil.

Para atingir esses objetivos, adota-se uma abordagem qualitativa, baseada em revisão bibliográfica, que visa compreender criticamente os impactos das tecnologias digitais nas brincadeiras infantis e analisar suas influências no desenvolvimento das crianças. As fontes consultadas incluem artigos científicos, livros, materiais digitais e documentos oficiais relacionados à temática da ludicidade e da tecnologia educacional. A partir dessa investigação, o estudo apresenta uma reflexão sobre as possibilidades e desafios que surgem na interação entre brincadeiras tradicionais e digitais no contexto escolar da Educação Infantil.

2 CONCEITUANDO A LUDICIDADE E O BRINCAR

Essa seção apresenta uma discussão teórica sobre os conceitos fundamentais relacionados à ludicidade e ao brincar, compreendendo suas definições e significados no contexto educacional infantil. Além disso, é abordado também como o brincar

constitui uma linguagem essencial na infância e as relações estabelecidas entre as brincadeiras tradicionais e digitais na atualidade.

O termo ludicidade frequentemente remete a expressões comuns como *ensinar ludicamente* ou *atividades lúdicas*. Contudo, a ludicidade envolve uma experiência profunda e subjetiva que vai além do uso de jogos ou brincadeiras em sala de aula. Luckesi (2000) afirma que a ludicidade está relacionada a uma experiência interna do indivíduo, que vivencia o lúdico em diferentes níveis pessoais e emocionais.

De acordo com Brougère (2003), a ludicidade pode ser compreendida como uma atividade baseada em sistemas de regras predefinidas, utilizando objetos específicos, como brinquedos, para realizar a ação de jogar. Assim, além da dimensão pedagógica, a ludicidade envolve prazer e diversão, elementos fundamentais que favorecem o processo de aprendizado ao proporcionar imaginação, criatividade e interação social desde a infância.

O brincar é visto como uma das linguagens fundamentais da infância, permitindo que a criança explore, interaja e construa relações significativas com o ambiente e com as pessoas à sua volta. As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, elaboradas pelo Ministério da Educação (MEC), documento oficial que orienta as ações educativas voltadas às crianças na primeira etapa da Educação Básica, destaca a importância do brincar como uma atividade essencial no processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil.

Segundo o documento, brincar dá à criança oportunidade para imitar o conhecido e para construir o novo, conforme ela reconstrói o cenário necessário para que sua fantasia se aproxime ou se distancie da realidade vivida, assumindo personagens e transformando objetos pelo uso que deles faz (Brasil, 2013, p. 87)

A Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017) também enfatiza que o brincar e a interação são fundamentais no cotidiano infantil, oferecendo oportunidades diversas para aprendizagens que promovem o desenvolvimento integral das crianças. Nesse processo, as crianças manifestam suas emoções, enfrentam frustrações, solucionam conflitos e aprendem a lidar com diferentes situações, contribuindo para seu amadurecimento emocional e social.

O brincar não se limita apenas à infância, pois trata-se de uma atividade presente em diferentes fases da vida. Conforme Winnicott (1975), é pelo brincar que indivíduos, crianças ou adultos, podem explorar sua criatividade e desenvolver sua identidade. A participação dos adultos nas brincadeiras infantis fortalece os vínculos afetivos, facilitando o desenvolvimento emocional e social das crianças.

A citação de Winnicott (1975), destaca a relevância do brincar como uma atividade essencial para explorar a criatividade dos alunos e desenvolver sua identidade, dessa forma, a presença e o envolvimento dos adultos nesse processo são igualmente significativos, pois contribuem para o fortalecimento dos laços afetivos e criam um ambiente seguro e acolhedor, fundamental para o desenvolvimento emocional e social. Na Educação Infantil, o brincar vai além de um simples divertimento tornando-se um meio pelo qual a criança compreende o mundo, experimenta papéis sociais e manifesta sua criatividade.

Kishimoto (1996) classifica as brincadeiras em tradicionais, faz de conta e jogos de construção, enfatizando que as brincadeiras tradicionais estão associadas ao folclore e aos costumes culturais, enquanto as brincadeiras de faz de conta permitem que as crianças explorem simbolicamente diferentes papéis sociais e fantasias. Os jogos de construção estimulam habilidades motoras, cognitivas e sensoriais essenciais ao desenvolvimento infantil. Neste contexto, é possível afirmar que os educadores devem buscar um equilíbrio necessário entre as brincadeiras tradicionais e digitais, buscando garantir uma experiência lúdica enriquecedora e integral para as crianças na Educação Infantil.

3 O DIREITO DE BRINCAR E AS POLÍTICAS EDUCACIONAIS

Nessa seção, são discutidas as bases legais e sociais que sustentam o brincar como um direito fundamental da infância, assim como as principais políticas públicas que garantem sua efetividade nas práticas educacionais. A abordagem busca refletir sobre a infância como etapa protegida por leis nacionais e internacionais, destacando a importância da ludicidade para o desenvolvimento integral da criança.

O reconhecimento do brincar como um direito essencial da infância está presente em diversos documentos legais e diretrizes educacionais. A Convenção sobre os Direitos da Criança (Brasil, 1990) adotada pela Assembleia Geral da ONU, é um documento internacional que aborda os direitos das crianças e adolescentes, estabelecendo as responsabilidades das famílias, sociedade e dos governos. Para a presente Convenção considera-se como criança todo ser humano com menos de 18 anos de idade, salvo quando, em conformidade com a lei aplicável à criança, a maioria seja alcançada antes (Brasil, artigo 1º).

Também o Estatuto da Criança e do Adolescente (Brasil, 1990), elaborado em 1990, é uma lei que discute os direitos das crianças e adolescente e retrata quais instituições serão responsáveis por validar esses direitos. Essa lei estabelece que cabe a sociedade no geral proteger e promover os direitos das pessoas menores de idade. O artigo 16º do ECA, inciso IV, garante o direito à liberdade das crianças, abrangendo diversas dimensões dessa liberdade, entre elas o direito de brincar, praticar esportes e se divertir. O brincar é um direito fundamental das crianças, pois não é apenas uma atividade lúdica, mas uma necessidade essencial ao desenvolvimento saudável da infância.

A Constituição Federal de 1988, por sua vez, assegura o direito ao lazer, à cultura e à recreação, reconhecendo o brincar como elemento indispensável para a vivência plena da infância. De acordo com o documento, Artigo 227: É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (Brasil, 1988).

Esse trecho da Constituição, reafirma sobre os princípios de cuidado e proteção das crianças, adolescentes e jovens. Destacando que a família, a sociedade e o Estado são responsáveis por garantir os direitos fundamentais das crianças em seu pleno desenvolvimento.

Para Simiano (2014, p. 43), "[...] brincar é um direito de todas as crianças porque é vital para o seu desenvolvimento e bem-estar". Para o autor, o brincar se mostra como direito essencial para as crianças, pois representa o acesso das crianças à recreação, ao lazer, à arte e às atividades culturais, elementos fundamentais para o desenvolvimento físico, emocional, social e cognitivo. Desse modo, garantir o direito ao brincar é proporcionar às crianças a oportunidade de expressar seus sentimentos, construir conhecimentos, de explorar o mundo e de fortalecer os vínculos afetivos com o outro e com o ambiente em que estão inseridos.

A Declaração Universal dos Direitos da Criança (UNICEF, 1959) é um documento internacional que estabelece os direitos das crianças e adolescentes, adotada pela ONU, dedicado a assegurar a proteção especial para as crianças menos favorecidas, vítimas de guerras, desastres, formas de violência ou exploração, também reforça que a criança deve usufruir plenamente de jogos e brincadeiras, os quais devem ser dirigidos à educação e ao desenvolvimento integral. Esse documento atua em situações de emergência, visando proteger o direito das crianças.

Com base no conteúdo dos documentos apresentados, é possível compreender que todos reconhecem o brincar como um direito essencial da infância, fundamental para o desenvolvimento físico, emocional, social e intelectual da criança. Enquanto o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) foca na garantia dos direitos das crianças e adolescentes dentro do território nacional, estabelecendo a responsabilidade conjunta da família, sociedade e Estado. Já a Constituição Federal de 1988 assegura, de forma ampla, os direitos fundamentais de crianças e adolescentes, incluindo o lazer e o brincar como partes indispensáveis de uma infância digna. E a Declaração Universal dos Direitos da Criança foca na garantia dos direitos das crianças e adolescentes no território internacional, com atenção especial às crianças em situação de vulnerabilidade. Em comum, os documentos reforçam que o ato de brincar vai além do lúdico, é parte integrante da construção da identidade infantil e da promoção do bem-estar, sendo responsabilidade coletiva zelar por esse direito.

Assim, não se trata apenas de permitir que as crianças brinquem, mas de garantir condições para que isso aconteça de forma segura, acessível e contínua. Como afirmam Thornton, Talbot e Flores (2013), muitos espaços destinados ao brincar no Brasil ainda não atendem às necessidades das crianças, apresentando condições inadequadas de segurança, estrutura e acompanhamento.

As políticas públicas voltadas à infância devem considerar a ludicidade como parte fundamental da formação humana. O artigo 227 da Constituição Federal (Brasil, 1988) estabelece que é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

Dessa forma, esse trecho da Constituição Federal de 1988, reforça a responsabilidade compartilhada entre Estado, sociedade e família na proteção integral de crianças e adolescentes. Ressaltando que essas pessoas devem ser tratadas com absoluta prioridade, lhes assegurando os direitos básicos de todos cidadãos. Além disso, impõe o dever de protegê-los contra qualquer tipo de negligência, violência, exploração ou opressão.

Além disso, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) destaca a importância de criar condições que permitam à criança brincar de forma livre, segura e respeitosa. De acordo com Campos e Rosemberg (2009), os critérios de qualidade para creches e instituições de educação infantil incluem o respeito à brincadeira como direito inalienável da criança, estabelecendo orientações claras para que os brinquedos estejam acessíveis e organizados, e que as rotinas escolares contemplem períodos amplos de brincadeira espontânea.

Dessa forma, segundo as Políticas Públicas voltadas a Educação Infantil (Constituição Federal e ECA), devemos reconhecer o brincar como um direito fundamental e uma dimensão essencial da formação humana e estabelecer a

prioridade absoluta da criança e a responsabilidade compartilhada entre Estado, sociedade e família na garantia de seus direitos.

Já as escolas de Educação Infantil devem assegurar ambientes que respeitem e valorizem a brincadeira, não apenas como atividade recreativa, mas como parte integrante do processo educativo. Para que possa ser promovida uma educação que reconhece a importância do lúdico, o compromisso com uma infância plena, digna e rica em experiências significativas para o desenvolvimento integral da criança.

As crianças não vivem fora do mundo social e cultural, pelo contrário, estão imersas em constantes interações com os adultos e com o ambiente em que vivem. Por isso, o respeito ao direito de brincar está intimamente ligado à garantia da participação das crianças nas decisões que lhes dizem respeito (Sarmiento, 2016).

4 BRINCAR E DESENVOLVIMENTO INFANTIL

4.1 BRINCADEIRAS E DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA

A brincadeira é o principal meio de comunicação utilizado pelas crianças para as interações sociais, sendo desenvolvida por meio da relação entre a sociedade em que está inserida e suas características individuais.

Os bebês exploram seu meio por intermédio dos órgãos dos sentidos (olhos, ouvidos, língua, pele e nariz), dessa forma, nota-se que por meio da observação e manipulação de diferentes objetivos os bebês também brincam. Por volta dos dois anos de idade, as crianças começam a falar e se iniciam os jogos simbólicos, que envolvem a imaginação e a fantasia, sendo desenvolvidos por meio do faz de conta. Já aos seis anos, começam a reproduzir imitações da realidade, podendo ser descobertos traços de violência, medos e traumas, e também nessa fase são incluídos os jogos de regras.

Sabe-se que existe uma vasta variedade de brincadeiras tradicionais, como pega-pega, esconde-esconde, amarelinha, queimada, amarelinha, entre outras. Meirelles (2007, p. 33) afirma que a amarelinha é, provavelmente, uma das

brincadeiras mais conhecidas. Existe uma variedade enorme de desenhos e regras espalhados pelos pés de crianças no mundo inteiro.

São tantas as culturas que pulam há séculos nesses tradicionais desenhos, que dá até para nos convenceremos de que se trata de gestos necessários à infância, um verdadeiro símbolo infantil. É praticamente impossível, tanto para crianças quanto para alguns adultos, não sair pulando ao deparar com figuras de pisos e calçadas que sugerem a sequência de quadrados da brincadeira. Cada povo com suas regras e desenhos próprios, mas reunidos em objetivos e gestos muito similares.

Atualmente, com o uso frequente dos meios digitais, muitas crianças não conhecem as brincadeiras tradicionais, pois interagem a maior parte do tempo com smartphones e tablets. A mídia digital passou a integrar a cultura infantil, desencadeando nos educadores, pesquisadores e familiares, muitos questionamentos e preocupações, pois a relação entre a criança e o brincar com brinquedos eletrônicos se não for supervisionada pode acarretar múltiplos problemas.

Para o desenvolvimento da linguagem, brincar com brinquedos eletrônicos traz menores contribuições do que brincar com brincadeiras e jogos tradicionais, pois ao jogar com brinquedos eletrônicos as crianças tem uma diminuição da quantidade e da qualidade da entrada da linguagem em comparação com a brincadeira com livros ou brinquedos tradicionais. Para Sosa (2016), os brinquedos tradicionais podem ser uma alternativa valiosa para o tempo disponível de brincar entre pais e filhos, se a leitura de livros não for a atividade preferida.

4.2 O BRINCAR, O RACIOCÍNIO LÓGICO E O DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM

O brincar, além de ser uma atividade essencial da infância, constitui-se como um elemento fundamental no processo de desenvolvimento cognitivo, contribuindo diretamente para a construção do raciocínio lógico e para o aprimoramento da linguagem nas crianças.

Por meio das brincadeiras as crianças elaboram e protegem frustrações, desejos, relações e visões de mundo, além de proporcionar o desenvolvimento da linguagem oral, ampliando seu vocabulário, experimentando diferentes formas de expressão e construindo sentidos por meio do diálogo e da imaginação.

Na Educação Infantil, o brincar de faz de conta é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Através da imitação e do uso simbólico de objetos e situações, as crianças exploram o mundo, desenvolvem a imaginação e aprendem a interagir com o meio. Segundo Oliveira-Menegotto e Ribeiro (2015, pág. 104), o brincar também possibilita que a criança seja, no faz de conta, aquilo que o seu corpo, ainda insuficiente para tal, não sustenta. É através desse faz de conta que a criança brinca de gente grande”.

O brincar deve ser prazeroso, podendo amenizar traumas, angústias, medos e vazio de espaços onde a agressividade e alcoolismo estejam presentes, ou seja, o brincar é fundamental para que as crianças consigam se desenvolver de maneira ampla, desenvolvendo seu raciocínio lógico, suas habilidades, seus pensamentos, sua criatividade, e comunicação.

Além dos direitos garantidos em leis, os momentos de diversão são indispensáveis à saúde e ao bem estar das crianças, possibilitando o desenvolvimento de aspectos físicos, motores e cognitivos. Nas instituições escolares, devem ser respeitados o tempo do brincar, sem a necessidade de direcionamento de aprendizagens pelos educadores. Fortuna (2000, p.130) aborda que os pátios, áridos, resumem o último baluarte da atividade lúdica na escola, ainda que desprovidos de brinquedos atraentes, ou mesmo sem brinquedo algum, sob o pretexto de “proteger os alunos” ou alegando que “estragam”. Nos raros momentos em que são propostos, são separados rigidamente das atividades escolares, como o “canto” dos brinquedos ou o “dia do brinquedo”.

No Ensino Fundamental existe um certo preconceito com o brincar pois, os alunos estão ali para aprender e não brincar, fazendo uso dessa prática somente se sobrar tempo. Nessa etapa do Ensino Básico a brincadeira é privada dos alunos como uma forma de castigo, por má conduta durante as aulas. Essa visão ignora o potencial

pedagógico do brincar, que pode ser um recurso valioso para promover o desenvolvimento do raciocínio lógico, da linguagem, da criatividade e da socialização.

Ao tratar o brincar como mera recompensa ou distração, desconsidera sua importância como estratégia metodológica capaz de tornar o processo de ensino e aprendizagem mais significativos, prazeroso e conectado à realidade da criança. Nas redes de ensino o intelecto e a cognição devem ser exercitados por meio de jogos, pois neles a criança testa as relações de causa e efeito nas diversas possibilidades. Segundo Cordazzo e Vieira (2007, p. 98) no jogo individual a criança pode testar as possibilidades e vontades próprias e relacioná-las com as consequências e resultados.

Dessa forma, é fundamental que os educadores compreendam o brincar como uma linguagem própria da infância e um recurso pedagógico de suma importância, sendo capaz de promover aprendizagens significativas. Ao introduzir jogos e brincadeiras ao cotidiano escolar não significa abandonar os conteúdos curriculares, mas sim torná-los mais envolventes. Ao brincar, a criança se expressa, experimenta, resolve problemas, negocia regras e constrói conhecimentos de maneira ativa. Com isso, ao reconhecer o valor do brincar, a escola contribui para o desenvolvimento integral do aluno, respeitando suas necessidades, potencialidades e a forma como aprende, ao mesmo tempo em que rompe com práticas punitivas e ultrapassadas que ainda marcam a infância em alguns contextos escolares.

A brincadeira estimula muitos aspectos do desenvolvimento social e individual, e não deve ser vista apenas como caráter de diversão, pois é por meio da brincadeira que a criança, mesmo que de forma intencional, desenvolve diversos mecanismos indispensáveis para sua aprendizagem geral. Segundo Fortuna (2000, p. 140), o brincar é mais amplo e vantajoso do que ensinar conteúdos, pois oportuniza o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos.

Nas instituições de ensino ou fora dela, consegue-se identificar que o convívio e a interação durante o brincar expressam diferentes sentimentos, regulando as emoções dos envolvidos, por meio do afeto e das frustrações. Por meio da brincadeira

também as crianças aprendem a liderar, cooperar, negociar e resolver conflitos. Dessa forma, a brincadeira em grupos, ou seja, com outras crianças, é um momento de interação interpessoal de suma importância que proporciona diversos benefícios para o desenvolvimento social e emocional delas.

Sendo assim, a escola é um espaço importante para as crianças, pois é lá desenvolvem sua autonomia, visto que a instituição escolar oferece um ambiente seguro e estimulante para elas, para que possam experimentar, aprender e tomar decisões, construindo gradativamente sua capacidade de lidar com a sociedade e sua independência.

O jogo também é de grande importância para o desenvolvimento das crianças, pois, promovem o desenvolvimento intelectual, social, emocional e físico, além de estimular a imaginação e a criatividade das crianças. O jogo é uma maneira das mesmas interagirem, vivenciarem situações, indagarem, formularem estratégias e reformularem seu planejamento e suas ações. Segundo Fortuna (2004, p. 49), tanto jogo quanto brincadeira contêm a ideia de laço, relação, vínculo, pondo indivíduos em relação consigo mesmos, com os outros, com o mundo, enfim. Ao supor a interação social, implica o outro e o seu reconhecimento, aspectos centrais do processo de subjetivação.

Concluimos que a brincadeira e o jogo são práticas fundamentais para o desenvolvimento humano, principalmente para as crianças, pois é na Educação Infantil que as crianças mais tem experiências lúdicas. Essas experiências lúdicas não apenas estimulam habilidades cognitivas e motoras, mas promovem também vínculos afetivos e sociais que são essenciais para a formação das crianças. Ao brincar, o indivíduo se conecta consigo mesmo, com os outros e com o mundo, exercitando a empatia, o respeito, a cooperação e o reconhecimento do outro como sujeito. Dessa forma, o brincar se configura como um espaço privilegiado de interação social e construção de identidade, reforçando seu valor pedagógico e sua centralidade no processo educativo.

Os eixos estruturantes das práticas pedagógicas da primeira etapa da Educação Básica, segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação

Infantil (DCNEI's), são as brincadeiras e as interações, sendo experiências essenciais para que as crianças possam desenvolver conhecimentos e construir sua aprendizagem. Para a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as crianças aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural (Brasil, 2018, p. 35).

Dessa forma, a BNCC enfatiza a relevância de proporcionar as crianças experiências de aprendizagem significativas, nas quais elas assumam um papel ativo e protagonista. No contexto da Educação Infantil, isso significa criar ambientes educativos que desafiem, estimulem e despertem a curiosidade infantil, promovendo situações em que as crianças possam explorar, experimentar, levantar hipóteses e buscar soluções por meio de sua própria ação. Ao vivenciarem esses desafios de forma lúdica e intencional, as crianças não apenas desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e emocionais, mas também constroem significados sobre si mesmas, sobre os outros com quem interagem e sobre o mundo ao seu redor.

5 A ERA DIGITAL E AS NOVAS FORMAS DE BRINCAR

Com o passar dos anos fica mais difícil aos professores lecionar nas salas de aulas por conta do uso das tecnológicas, pois um objeto tecnológico como um smartfone ou tablet prende muito mais atenção dos alunos, do que o professor. Os educadores devem ver o avanço da tecnologia como um aliado ao processo de ensino e aprendizagem, pois ajuda a tornar o aprendizado mais dinâmico e interativo. No entanto, é preciso ter cuidado com o tempo de exposição às telas. Sá (2018) ressalta que para alfabetizar um ser tecnológico, o educador deve se conduzir por meio de veículos tecnologizados. O professor alfabetizador tem de estar harmonizado com os novos brinquedos tecnológicos e saber fazer bom uso deles.

Nos dias de hoje, existem diversas ferramentas digitais disponíveis ao professor, que auxiliam nesse processo de ensino e aprendizagem, muitos desses meios são utilizados para criar ambientes de aprendizagem mais interativos e estimulantes, como por exemplo: as plataformas de aprendizagem online, aplicativos educativos, aulas de robótica educacional, os jogos e vídeos educativos e a gamificação de conteúdos, entre muitos outros.

Já as brincadeiras são atividades lúdicas que contribuem para o desenvolvimento das crianças, que tem como objetivos socializar e interagir com o meio que está inserida, estimular a criatividade, habilidade e imaginação, promover o desenvolvimento cognitivo, social e emocional, desenvolver a atenção, percepção e construção de vocabulário.

O brincar é visto como um elemento de suma relevância ao desenvolvimento infantil, auxiliando na aprendizagem, interação, socialização e construção de conhecimentos. Segundo Kishimoto (1996), existem três tipos de brincadeiras: as tradicionais, as faz de conta e os jogos de construção.

As brincadeiras tradicionais, são as que fazem parte da cultura de um povo e são transmitidas de geração em geração, ou seja, estão ligadas ao folclore, aos costumes e valores culturais. Como por exemplo, pular corda, jogar bola, dançar ciranda e até mesmo as festas juninas. Já as brincadeiras de faz de conta, são simbólicas, onde as crianças representam situações e papéis, utilizando a imaginação e a imitação, como por exemplo: brincar de casinha, escolinha ou reencenar uma história. E por fim, os jogos de construção, que estão relacionados à experiência sensorial, ao estímulo da criatividade e ao desenvolvimento de habilidades, como por exemplo: lego, peças de encaixe, construir casas, entre outros

6 INTEGRANDO LUDICIDADE TRADICIONAL E DIGITAL NA EDUCAÇÃO

Nos últimos anos, a tecnologia tem se tornado cada vez mais presente na vida das crianças, desde muito cedo, por meio de smartphones, tablets e computadores. Acarretando a impactos positivos e negativos no desenvolvimento infantil.

A tecnologia facilitou e ampliou o leque de acesso aos conhecimentos, pois, por meio dela, as crianças tem acesso a uma infinidade de conteúdos e informações educativos, acesso a jogos e aplicativos interativos que contribuem para o raciocínio lógico, criatividade e capacidade de resolução de problemas e permite também que as crianças mantenham contato com amigos e familiares, via distanciamento.

Tampouco as crianças e adultos enfrentam desafios negativos ao uso de tecnologias, como o tempo excessivo ao uso de telas que acarreta ao sedentarismo, problemas de visão e dificuldades para dormir, os riscos de segurança, pois as crianças ficam expostas a conteúdos inapropriados e ao cyberbullying (bullying por meio de tecnologias digitais).

O cyberbullying pode ser ainda mais devastador que o bullying face a face, em razão da possibilidade de anonimato do perpetrador e pelas diversas possibilidades de alcançar a vítima (redes sociais, aplicativos de mensagens, uso de textos e vídeos etc.), o que aumenta a rapidez da disseminação das informações. (Kim *et al*, 2020 p. 67).

A pandemia da Covid-19, acelerou a adesão de tecnologias em diversas áreas, transformando a maneira como trabalhamos, estudamos e nos comunicamos. O isolamento social e as restrições sanitárias impulsionaram a digitalização de processos e a dependência de ferramentas tecnológicas para manter a sociedade em funcionamento.

Alguns impactos positivos trazidos pela pandemia foram as escolas e universidades recorreram a plataformas digitais para garantir a continuidade do ensino, permitindo que milhões de alunos tivessem acesso a aulas de maneira remota, isso também ocorreu em empresas que adotaram o trabalho em home office. A telemedicina também foi um grande avanço durante a pandemia, pois consultas virtuais se tornaram mais comuns, dessa maneira, facilitando o acesso à saúde.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, foi possível compreender que os brinquedos e brincadeiras continuam a ocupar um papel central na Educação Infantil, mesmo diante dos avanços da tecnologia digital. O brincar, em suas formas tradicionais ou digitais, constitui-se como linguagem essencial da infância e ferramenta potente para o desenvolvimento integral das crianças, influenciando sua cognição, linguagem, socialização, criatividade e autonomia.

A pesquisa revelou que, apesar dos inúmeros benefícios trazidos pelos recursos digitais, como a ampliação do acesso à informação, o estímulo ao raciocínio lógico e à interatividade, também existem desafios importantes a serem enfrentados, como o tempo excessivo de exposição às telas e a perda de experiências sensoriais e sociais fundamentais para a infância. Nesse contexto, destaca-se a responsabilidade do professor como mediador entre esses dois universos, capaz de equilibrar metodologias que integrem o lúdico tradicional e as tecnologias de forma intencional e crítica.

As políticas públicas analisadas reforçam que o direito ao brincar deve ser garantido com prioridade absoluta, considerando a ludicidade como parte indispensável da formação humana. Para que isso se concretize nas instituições, é fundamental que os educadores planejem ambientes pedagógicos ricos, seguros e afetivos, nos quais as crianças possam vivenciar experiências significativas e desafiadoras por meio da brincadeira.

Assim, conclui-se que a valorização do brincar, seja com brinquedos tradicionais ou digitais é uma condição essencial para o desenvolvimento pleno e saudável da criança. Integrar essas dimensões de maneira equilibrada, consciente e pedagógica é um dos grandes compromissos da educação contemporânea, sobretudo na Educação Infantil, onde se planta a base para uma aprendizagem significativa e para a construção de sujeitos autônomos, críticos e criativos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição (1988). *Constituição da República Federativa do Brasil*. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

BRASIL. Decreto n.º 99.710, de 21 nov. 1990. Promulga a Convenção sobre os Direitos da Criança. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 22 nov. 1990, Seção 1.

BRASIL. Lei n.º 8.069, de 13 jul. 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 16 jul. 1990, Seção 1.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil*. Brasília, DF: MEC/SEB, 2013.

BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. 3. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 2003.

CAMPOS, Maria Malta; ROSEMBERG, Fúlvia (org.). *Crítérios para um atendimento em creches que respeite os direitos fundamentais das crianças*. 6. ed. Brasília, DF: MEC/SEB, 2009.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 89-101, 2007.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, Maria Luiza Merino; DALLA ZEN, Maria Isabel H. (org.). *Planejamento em destaque: análises menos convencionais*. Porto Alegre: Mediação, 2000. p. 147-164.

FORTUNA, Tânia Ramos. Vida e morte do brincar. In: ÁVILA, Ivani Souza (org.). *Escola e sala de aula: mitos e ritos*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004. p. 47-59.

KIM, Seok-Jin; SHIM, Ha-Sun; HAY, Carter. Unpacking the dynamics involved in the impact of bullying victimization on adolescent suicidal ideation: Testing general strain theory in the Korean context. *Children and Youth Services Review*, v. 110, p. 104781, 2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1996.

LUCKESI, C. C. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, C. C. (Org.). *Ludopedagogia*. Salvador: Gepel, 2000.

MEIRELLES, Renata. *Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil*. São Paulo: Terceiro Nome, 2007.

OLIVEIRA-MENEGOTTO, Lisiane Machado de; RIBEIRO, Daniela de Souza. Brincar de gente grande: o faz-de-conta na educação infantil. In: GOMES, Janice et al. (org.). *Infâncias em diálogo*. Porto Alegre: Penso, 2015. p. 99-112.

SÁ, Robison. Alfabetização na era digital. *InfoEscola*, 2018. Disponível em: <https://www.infoescola.com/educacao/alfabetizacao-na-era-digital/>. Acesso em: 7 jul. 2025.

SARMENTO, Manuel Jacinto. Infância e cidade: restrições e possibilidades. *Educação*, Porto Alegre, v. 41, n. 2, p. 232-240, maio-ago. 2018.

SIMIANO, Luciane Pandini. *O brincar como direito de todas as crianças*. Campinas: Autores Associados, 2014.

SOSA, Anna V. Association of the type of toy used during play with the quantity and quality of parent-infant communication. *JAMA Pediatrics*, Chicago, v. 170, n. 2, p. 132-137, 2016.

THORNTON, Lucy; TALBOT, Janet Prest; FLORES, Marilena. *O direito de brincar: guia prático para criar oportunidades lúdicas e efetivar o direito de brincar*. Diadema: IPA Brasil; Terre des Hommes; A Chance to Play, 2013.

UNICEF. *Declaração Universal dos Direitos da Criança*. Nova York: Fundo das Nações Unidas para a Infância, 1959.

WINNICOTT, Donald Woods. *O brincar e a realidade*. 3. ed. Rio de Janeiro: Imago, 1975.