

A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA E O PAPEL DAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA A APRENDIZAGEM INFANTIL

Tânia Cecília Câmara

Centro Universitário UniCarioca

<https://orcid.org/0009-0008-4802-4219>

Sheila da Silva Ferreira Arantes

Centro Universitário UniCarioca (Unicarioca); Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

<https://orcid.org/0000-0003-4859-8868>

Ana Paula Legey

Centro Universitário UniCarioca(Unicarioca); Instituto de Engenharia Nuclear (CNEN);

<https://orcid.org/0000-0002-9056-9844>

Data de Submissão: 02/08/20223

Data de Aprovação: 26/01/2024

RESUMO

O brincar é um ato humano que permite a vivência de situações lúdicas que ajuda no desenvolvimento de suas potencialidades criativas e imaginativas. Observa-se que as formas de brincar foram se transformando com o passar do tempo e as brincadeiras na atualidade estão associadas com o uso da tecnologia. O objetivo do presente artigo é mostrar a importância da brincadeira para a aprendizagem infantil e como o surgimento das novas tecnologias mudaram o brincar na atualidade. A metodologia utilizada foi a revisão de literatura com a realização de consulta a livros, artigos, documentos e normas encontrados em bases de dados e bibliotecas digitais. O material selecionado contou com a inclusão de artigos em português, publicados entre 2018 e 2023, em revistas e periódicos da área da educação. A análise de conteúdo mostrou os subtemas principais para a compreensão do tema, que foram: o brincar aliado ao uso das novas tecnologias digitais; o desafio para ensinar as novas gerações e a necessidade da formação docente para tal cenário. A abordagem ofereceu a compreensão das mudanças ocorridas na sociedade impulsionadas pelos avanços tecnológicos, o que demanda a preocupação das escolas com propostas de práticas educativas que possam contribuir de forma positiva para o desenvolvimento infantil. Conclui-se que o uso das novas tecnologias pode tornar as aulas divertidas, prazerosas e significativas.

Palavras-chave: brincar; tecnologia; aprendizagem infantil.

THE IMPORTANCE OF PLAY AND THE ROLE OF NEW DIGITAL TECHNOLOGIES FOR CHILDREN'S LEARNING

ABSTRACT

Playing is a human act that allows the experience of ludic situations that help in the development of their creative and imaginative potential. It is observed that the ways of playing have been changing over time and games are currently associated with the use of technology. The purpose of this article is to show the importance of playing for children's learning and how the emergence of new technologies has changed playing today. The methodology used was a literature review by consulting books, articles, documents and

standards found in databases and digital libraries. The selected material included articles in portuguese, published between 2018 and 2023, in magazines and periodicals in the field of education. Content analysis showed the main sub-themes for understanding the theme, which were: playing combined with the use of new digital technologies; the challenge to teach the new generations and the need for teacher training for such a scenario. The approach offered an understanding of changes in society driven by technological advances, which requires schools to be concerned with proposals for educational practices that can contribute positively to child development. It is concluded that the use of new technologies can make classes fun, pleasant and meaningful.

Keywords: *playing; technology; children's learning.*

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO Y EL PAPEL DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE INFANTIL

RESUMEN

Jugar es un acto humano que permite la vivencia de situaciones lúdicas que ayudan en el desarrollo de su potencial creativo e imaginativo. Se observa que las formas de jugar han ido cambiando con el tiempo y actualmente los juegos están asociados al uso de la tecnología. El propósito de este artículo es mostrar la importancia del juego para el aprendizaje de los niños y cómo la irrupción de las nuevas tecnologías ha cambiado el juego en la actualidad. La metodología utilizada fue la revisión de literatura mediante la consulta de libros, artículos, documentos y estándares encontrados en bases de datos y bibliotecas digitales. El material seleccionado incluyó artículos en portugués, publicados entre 2018 y 2023, en revistas y periódicos en el campo de la educación. El análisis de contenido mostró los principales subtemas para la comprensión del tema, que fueron: juego combinado con el uso de nuevas tecnologías digitales; el desafío de enseñar a las nuevas generaciones y la necesidad de formación docente para tal escenario. El enfoque ofreció una comprensión de los cambios en la sociedad impulsados por los avances tecnológicos, lo que exige que las escuelas se preocupen por propuestas de prácticas educativas que puedan contribuir positivamente al desarrollo infantil. Se concluye que el uso de las nuevas tecnologías puede hacer que las clases sean divertidas, agradables y significativas.

Palabras clave: *jugar; tecnología; aprendizaje de los niños.*

1 INTRODUÇÃO

O brincar é um ato que desperta a curiosidade da criança e permite a ela vivenciar situações lúdicas possibilitando o contato com experiências subjetivas, coletivas de interações e trocas. O que resulta na apreensão da realidade, na aprendizagem e na significação individual de suas vivências, permitindo que a criança desenvolva suas potencialidades criativas e imaginativas.

Observa-se que as formas de brincar foram se transformando com a evolução e os avanços da sociedade. Os momentos de brincadeiras na atualidade estão associados com o uso das novas tecnologias. O clicar, arrastar, rolar são ações que envolvem as crianças pequenas, que desde cedo aprendem que os recursos digitais servem para tornar os dias na vida moderna mais fáceis. Sabe-se que textos, imagens, áudios, vídeos e jogos podem ajudar na contextualização do ensino, onde o professor pode fazer a conexão do conteúdo

à realidade das crianças. É importante que os conhecimentos prévios dos alunos sejam levados em conta, pois tornam a aprendizagem mais significativa.

A escolha do tema foi motivada pela experiência da autora com os alunos da Educação Infantil, o que permitiu um olhar atento sobre o direcionamento do brincar, que costuma ser dado como algo espontâneo, servindo, portanto, para o entretenimento ou escolarização. Isso possibilitou o questionamento sobre as formas de negligenciar essa ferramenta de ensino que possui grande importância no desenvolvimento da criança e uma oferta de aprendizagem significativa na Educação Infantil.

Observa-se que o brincar precisa ser compreendido não apenas do ponto de vista teórico, mas também prático. Deve-se focar na promoção de um saber-fazer escolar que colabore para a oferta de experiências lúdicas às crianças, a interação com os pares, o contato com as novas tecnologias digitais e com profissionais capacitados para fazer essa mediação na Educação Infantil.

A prática pedagógica deve ter como intenção a inserção da criança em um processo de aprendizagem significativo coadunado às brincadeiras e a aplicação das novas tecnologias. Diante do exposto, o objetivo do estudo é mostrar a importância da brincadeira para a aprendizagem infantil e como o surgimento das novas tecnologias mudaram esse processo na atualidade.

2 REVISÃO DA LITERATURA

Sabe-se que o conceito de infância foi sendo transformado ao longo da história. Essas modificações foram impulsionadas pelas vivências das sociedades e resultaram em um cenário onde a criança deixou de ser vista como um miniadulto e passou a ser vista como um sujeito de direitos. Esse é o conceito que mais vem ganhando força nas últimas décadas, pois possui como proposta a percepção da infância como uma categoria social, tendo a criança como um dos “atores sociais que participam e posicionam-se frente às experiências vivenciadas em seu cotidiano” (Silva; Goulart, 2022, p. 4).

A criança deve ser considerada como um sujeito social e histórico que faz parte da sociedade. Um indivíduo que possui individualidades, direitos, vivências e um papel ativo na construção da comunidade onde vive. Deve-se entender que as crianças são sujeitos que têm suas vidas marcadas pelas nuances das sociedades em que estão inseridas. E, por isso, elas não se resumem “a ser alguém que não é, mas que se tornará (adulto, no dia em que deixar de ser criança)” (Silva; Goulart, 2022, p. 4).

Hoje, a infância é vista como uma fase que deve ser marcada pelo desenvolvimento integral da criança – motor, cognitivo e afetivo. Entretanto, a aprendizagem na Educação Infantil deve ser viabilizada através de brincadeiras, a vivência de momentos que encorajem a descoberta das coisas do mundo e a convivência com outros indivíduos - pais, cuidadores, professores, amiguinhos, entre outros. É preciso que seja dado o devido valor aos aspectos imaginativos e criativos que são tão característicos da infância, encontrando na brincadeira todo o apoio necessário para oferecer experiências culturais em ambientes escolares. Deve-se ter em mente que as crianças são influenciadas pela cultura e também são capazes de construir e transformá-la de forma ativa, potente. Essa é uma perspectiva que favorece o entendimento de como as crianças compreendem o mundo, tendo uma visão mais clara das coisas a partir do olhar infantil. Por isso, é possível dizer que a infância vai além da mera caracterização de um estágio da vida de uma pessoa. Ela surge como uma categoria histórica, pois um adulto tem uma história porque teve infância. Então, apesar das crianças brincarem, esse ato não é o único fator característico da infância, visto que “uma criança não é apenas alguém que precisa aprender, mas é aquela que ensina a partir das suas relações” (Kramer, 2007, p. 15 *apud* Silva; Goulart, 2022, p. 4).

Por isso, os espaços da Educação Infantil devem ser cuidadosamente pensados para despertar o interesse, a curiosidade infantil. Sendo direcionados por uma percepção ativa que faça as crianças se sentirem seguras e confiantes para imaginar, criar, explorar, compartilhar e brincar. Aqui, o lúdico surge como um elemento que potencializa a curiosidade infantil e faz com que a criança se emocione e tenha a capacidade de descobrir, “saber, buscar, percorrer, experimentar, viver, articular-se com o entorno, transformá-lo, colaborar com o outro, construir uma sociedade mais igualitária e permeada por uma educação libertadora” (Biaggi *et. al.*, 2021, p. 3-4).

O foco do trabalho pedagógico para esse público deve ser a novidade e a ludicidade, que se tornam os elementos essenciais para manter as crianças interessadas, motivadas e costumam ser a ponte que colocam o aluno no centro da aprendizagem. Os usos de atividades lúdicas permitem que o professor ofereça uma experiência de ensino enriquecedora, prazerosa. A partir desse ponto a criança tem a possibilidade de “se desenvolver, explorar o mundo, ampliar sua percepção sobre si e sobre o que tem a sua volta, estrutura seu pensamento e experimenta emoções” (Cabral *et. al.*, 2018, p. 2).

Luckesi (2023) entende a ludicidade como um fenômeno interno que possibilita uma vivência plena do sujeito com experiências exteriores alegres, divertidas. Então, isso significa que o simples fato da criança agir e/ou vivenciar situações lúdicas - ao brincar com um carrinho ou uma boneca, jogar com os colegas ou no celular -, a coloca em um estado de consciência e/ou atenção plena, onde corpo e mente trabalham em conjunto para executar tal atividade.

A infância é compreendida na modernidade como uma fase marcada pelo ato de brincar e, como consequência, é por meio desse ato e das situações vividas no cotidiano com os parentes, professores, colegas de escola e pessoas conhecidas em lugares que costumam visitar que as crianças aprendem a se relacionar. Algo que possibilita o seu desenvolvimento, a aprendizagem e a produção de cultura. É também nos momentos de brincadeira que a criança estabelece o contato com experiências subjetivas, coletivas, que permitem a apreensão da realidade e o desenvolvimento de “suas potencialidades criativas e imagéticas”. Esse é um aspecto que torna contraditória a concepção das brincadeiras em sala de aula “como uma manifestação natural, recreação ou meio de ensino” (Silva; Goulart, 2022, p. 2).

É preciso que a criança tenha acesso a experiências enriquecedoras de ensino viabilizadas através do brincar. O que torna a oferta de momentos dedicados à brincadeira em um fator essencial para espaços de aprendizagem que tenham como objetivo a oferta do “desenvolvimento integral da criança” (Silva; Goulart, 2022, p. 9). Além do mais, o ato de brincar permite que a criança mantenha o contato com experiências subjetivas e coletivas (interações, trocas), apreenda a realidade, dê significado individual as suas vivências, desenvolva suas potencialidades criativas e imagéticas. A contradição é notória quando se volta para a percepção da brincadeira como um aspecto de ensino e que precisa ser levado a sério, investigado. Esse aspecto do mundo infantil quase sempre é percebido como uma manifestação natural, folclórica, que serve como passatempo e recreação. Quando na verdade essa também pode ser uma ferramenta de aprendizagem significativa, pois a brincadeira permite que “as crianças aprendam a se relacionar com o mundo a partir das materialidades e relações estabelecidas entre esses, e, com os sujeitos à sua volta” (Silva; Goulart, 2022, p. 2).

Kishimoto (2011) destaca que o brinquedo e por tabela a brincadeira sempre foram desvalorizados na história porque as pessoas achavam (naquela época) que eles eram causadores de corrupção e desvio de conduta. No entanto, os estudos cognitivistas começaram a entender como o cérebro da criança aprende, dando abertura para que a

concepção atual da brincadeira e do brinquedo como elementos importantes de ensino infantil começasse a surgir.

Luckesi (2023) aponta a existência de três possibilidades de aplicação das atividades lúdicas na vida do ser humano: a psicanalítica, piagetiana e biossistêmica. A compreensão do que se sabe até hoje sobre a ludicidade pode partir de abordagens de diferentes autores, tais como Henri Wallon, L. S. Vygotsky, Jean Piaget, Jerome Bruner. Em sua perspectiva, eles não concordam com a ideia de que a brincadeira é só uma forma da criança passar o tempo e se divertir. Ou que serve somente para ensinar algum conteúdo. A brincadeira não é algo sem importância e as pesquisas com crianças têm provado o oposto. Nota-se que o brinquedo atua como instrumento de mediação que ajuda a criança a construir “sua história, seus conhecimentos e suas relações sociais”. Essa é uma forma que ela tem de não se relacionar exclusiva e simbolicamente com o brinquedo. No lugar dessa conduta, ela busca a realização de suas vontades, desejos, a compreensão das angústias e medos. Algo que permite a concretização de “categorias básicas da realidade que passam através de sua experiência” (Vygotsky; Luria, 1988, p. 114 *apud* Silva; Goulart, 2022, p. 5).

Ainda existe uma perspectiva negativa no Brasil sobre o uso de jogos e brincadeiras, que passaram a ser tratados como sinônimo, o que não é uma verdade. O brincar sob a ótica histórica e social vigotskyana é percebido como uma atividade humana criadora fantástica, pois permite a aprendizagem e o incentivo da imaginação na criança. Entretanto, as formas de brincar vão se transformando com o avançar da idade, pois uma criança com três e outra com cinco anos brincam de maneiras diferentes. É possível dizer que não se nasce sabendo brincar, essa ação pode ser aprendida pelo indivíduo e ensinada pelos adultos. Vygotsky (2007 *apud* Petri; Rodrigues, 2020, p. 11) diz que até os três anos a brincadeira ainda é determinada pela imaginação, pois a criança se encontra em uma fase concreta, do toque. Logo, quando o pensamento abstrato começa a surgir é que a imaginação passa a direcionar a brincadeira da criança. Ela busca na interação entre imaginação, fantasia e realidade a inspiração para a “produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos”.

Para Piaget (2010 *apud* Petri; Rodrigues, 2020, p. 10) existe um processo de assimilação que é possibilitado pelo exercício cognitivo que ocorre durante a brincadeira. Por isso, o brincar é considerado um grande elemento lúdico de aprendizagem, pois permite que as crianças desenvolvam algumas capacidades consideradas importantes para a vida escolar, como é o caso da “atenção, imitação, memória, imaginação”. A experiência com momentos lúdicos e a interação em ambientes escolares conduzem o amadurecimento do sujeito, que passa também a contar com “algumas capacidades de socialização e a utilização e experimentação de regras e papéis sociais”. Observa-se que a brincadeira oferece às crianças a oportunidade de adquirir “uma gama de possibilidades e aprendizados”, que estão também relacionadas com a formação de sua personalidade e o autoconhecimento. Ou seja, elas passam a ter consciência de si mesmas.

Quando os autores desenvolvem o conceito de brinquedo, sempre vem à mente a ideia de um objeto que permite a mediação entre brincadeira e imaginação, que também possibilita o ensaio e a representação de papéis encontrados a sociedade. Esse aspecto torna-se relevante ao passo que a criança pode brincar de médico, policial, advogado, astronauta, etc. A vivência dessas experiências ajuda no desenvolvimento de sua identidade, autonomia e na aquisição de habilidades necessárias ao crescimento infantil. Pode-se afirmar que: “desde cedo, a criança pode se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação” (Petri; Rodrigues, 2020, p. 11).

Além disso, o brinquedo possui a valiosa função de propiciar ambientes de novos aprendizados, tornando as aulas mais dinâmicas, divertidas e atrativas (Queiroz, 2021). Porém, há um ponto que precisa ser observado, pois o mundo passou por profundas mudanças nas últimas décadas e a sociedade foi empurrada de forma frenética para as facilidades prometidas com os avanços tecnológicos. Estes, por sua vez, passaram a marcar o passo da humanidade, determinando a vida, o trabalho e as relações das pessoas. Com o brincar e as brincadeiras não foi diferente, é possível notar que a dinâmica social dessa nova cultura mudou a forma na qual a criança “vivencia as relações sociais do brincar e das brincadeiras” (Koscheck, 2021, p. 595).

2.1 O brincar, a aprendizagem e as tecnologias digitais

Observa-se que a vida moderna passou a ser marcada pela interatividade, a vivência do indivíduo na sociedade atual está relacionada com o meio tecnológico. O uso de recursos visuais e lúdicos são práticas cotidianas relacionadas com as ferramentas digitais. Sabe-se que a “maioria das crianças está exposta e inserida no contexto da evolução tecnológica” (Koscheck, 2021, p. 590).

Observa-se que as novas gerações crescem cercadas pela tecnologia e isso faz com que elas tenham maior habilidade para manusear e interagir com os recursos digitais, antes mesmo de irem para a escola. Esse fator transforma as crianças de hoje em indivíduos diferentes “[...] das gerações anteriores que precisaram se adequar a essa nova realidade”. Na atualidade é muito comum que os recursos tecnológicos sejam vistos como brinquedos, e, estejam presentes desde sempre na infância moderna. Isso significa que eles não podem ser apenas “pensados para divertir e entreter as crianças, com jogos e infinitas possibilidades de encantar os pequenos” (Silva; Goulart, 2022, p. 16).

Entende-se que em um mundo que se torna cada vez mais digital e dinâmico, os novos alunos já têm a tecnologia incorporada em seu cotidiano e a cada dia eles tornam-se “autores participativos da criação de novos conteúdos, participando de redes sociais e colaborativas em que vão além da observação e assim participam de maneira ativa e direta” (Braga, 2019, p. 59). Outro resultado desse cenário de frequente evolução tecnológica são transformações dos costumes e dinâmicas familiares. Eles vão se modificando com o tempo, colocando a tecnologia na prateleira de item essencial para facilitar/agilizar a rotina e induzindo cada integrante da família a ter um objeto tecnológico, o que resulta no afastamento das pessoas no ambiente familiar. Pode-se dizer que a interação física e presencial é algo que “está cada vez mais escassa, já que as crianças dependem da tecnologia muitas horas por dia, provocando ansiedade e falta de equilíbrio” (Paiva; Costa, 2015 *apud* Silva; Goulart, 2022, p. 7).

Essa relação de proximidade com as novas tecnologias também faz com que as crianças percebam esses equipamentos como algo que também precisa estar integrado aos processos e atividades escolares. Compreende-se que o uso das “ferramentas digitais possibilitam o brincar, bem como as demais atividades pedagógicas, de forma que a criança desfrute de situações de aprendizagem significativa” (Koscheck, 2021, p. 595). Entretanto, “as atividades a serem desenvolvidas na Educação Infantil precisam ser lúdicas e contextualizadas de acordo com a realidade de cada criança, explorando a maturidade e as experiências do grupo” (Cabral *et. al.*, 2018, p. 2).

Kishimoto (2011) destaca que o brincar é uma das atividades mais importantes nesta etapa de desenvolvimento infantil. O uso de materiais lúdicos como brinquedos, brincadeiras, jogos são recursos atrativos e estimulam a criança. Cabral *et. al.* (2018, p. 3) ressalta que esses recursos costumam ser usados como ferramenta de ensino na atualidade, pois estão inseridos “no contexto da criança dos dias de hoje, visto que estas já

nasceram na era tecnológica, e o mundo digital já faz parte de suas vidas. O que pode contribuir significativamente para a aprendizagem”.

A escola deve ser a mediadora e orientar o professor quanto ao uso consciente da tecnologia, favorecendo a aprendizagem e o conhecimento do aluno. É de grande relevância que outros benefícios sejam considerados. Entre eles, o estímulo à contagem, o reconhecimento das formas geométricas e das cores, que são conteúdos da educação infantil e devem ser ensinados de maneira lúdica, sendo as brincadeiras escolhidas de acordo com a faixa etária e as reais necessidades da criança. Apontam-se os jogos digitais como um recurso que está a cada dia mais sendo incorporado ao processo educativo, pois eles possibilitam a expansão do uso do lúdico como ferramenta de ensino na Educação Infantil e despertam a atenção e o interesse dos alunos. Para Braga (2019, p. 60) essa é:

“Uma maneira atual de usar o lúdico no cotidiano escolar se faz pelo uso de jogos digitais, que, por meio de desafios ou regras, exibem conteúdos, consolidando conhecimentos com ou sem a participação ativa do professor, professor que em muitos casos atua como mediador; em geral, esse uso é restrito a um aluno por computador, podendo ser em dupla. Propomos, através deste estudo, investigar a união do lúdico a aparatos tecnológicos, que denominamos de ludo-informática, pois, com brincadeiras, podemos desenvolver atividades que trabalhem as áreas cognitivas e sensoriais de nossos alunos, seu aprendizado colaborativo, possibilidades de mobilidade, acessibilidade e interação social”.

Esse cenário revela a necessidade de que as práticas pedagógicas sejam adaptadas e os conhecimentos obtidos pelas crianças fora do ambiente escolar sejam valorizados em sala de aula. A ideia é que a avaliação e a aprendizagem significativa estejam presentes na Educação Infantil. Algo que pode ser implementado com a aplicação de brincadeiras com intencionalidades pedagógicas e focadas no uso das novas tecnologias digitais. Isso significa que os professores devem fazer uso da tecnologia para atender as próprias necessidades pessoais e profissionais, assim como as dos alunos. O que impõe a exigência de capacitação para o desenvolvimento de estratégias lúdicas para o ensino amparadas pelo uso das tecnologias e que possibilitem o acesso a “diferentes formas de interação e construção de conhecimento baseadas na avaliação do que foi aprendido e nas experiências anteriores vivenciadas no contexto escolar” (Biaggi *et. al.*, 2021, p. 4).

2.1.1 A tecnologia e a Base Nacional Comum Curricular

Sabe-se que o uso da tecnologia em sala de aula é um dos assuntos mais comentados nos dias atuais, principalmente quando se fala de despertar o interesse infantil. Esse elemento de ensino está presente ao longo do texto da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que incluiu e orientou a implantação de um planejamento curricular que dialogasse com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI). De acordo com esse documento base, as novas tecnologias já estão presentes no cotidiano das crianças e tornaram-se “ferramentas tecnológicas importantes para potencializar o processo de ensino-aprendizagem, promovendo práticas pedagógicas mais interativas, dinâmicas, fomentando o desenvolvimento da criança” (Brasil, 2018, p. 9).

A BNCC menciona a tecnologia desde as Competências Gerais até as Habilidades e Objetivos, tanto para as etapas iniciais do ensino quanto para o Ensino Médio. O texto das competências gerais destaca que os alunos devem:

“[...] aprender, compreender, criar e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, incluindo as escolares, para acessar, disseminar informações, resolver

problemas, acessar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas de autoria na vida pessoal e coletiva” (Brasil, 2018, p. 9).

Além disso, o documento também propõe a utilização de linguagens verbal, escrita, oral, visual ou motora, corporal, sonora e digital. Além do contato com os conhecimentos artísticos, matemáticos e científicos. É preciso que o aluno tenha a oportunidade de expressar e compartilhar experiências, ideias, sentimentos, informações em diferentes tempos, espaços e contextos, com a intenção de produzir sentidos que conduzam a compreensão de como as coisas do mundo funcionam, de como as pessoas convivem em sociedade. Quando se volta para o texto específico da Educação Infantil a tecnologia também aparece na garantia de seis direitos de aprendizagens (Brasil, 2018). Aqui, surge o destaque para o uso de diversas linguagens que permitam a expressão de suas “necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos” (Brasil, 2018, p. 38 *apud* Biaggi *et. al.*, 2021, p. 5).

Sabe-se que a criança está inserida em um contexto social no qual os recursos tecnológicos fazem parte das atividades da rotina escolar de maneira natural. Ao observar essa realidade, também se deve considerar a imersão da tecnologia na dinâmica escolar. É preciso que o professor tenha a capacidade de despertar “[...] o interesse e a curiosidade dos alunos”, ou com a utilização de jogos ou em brincadeiras que se revelaram valiosos aliados para o ensino. É clichê, mas é possível dizer que a criança aprende brincando e aprendendo ela se desenvolve. Aqui, a brincadeira pode ser a via para a execução de atividades dirigidas e direcionadas para alcançar determinados propósitos educativos com as crianças, pois essa pode ser “uma excelente estratégia, considerando-se o interesse que elas demonstram pelo lúdico” (Alves; Sommerhalder, 2006, p. 130 *apud* Silva; Goulart, 2022, p. 9).

Assim, a própria BNCC incentiva a modernização dos processos educacionais e das práticas pedagógicas, que devem ser desenvolvidas ao longo de todos os anos da Educação Básica, da qual a Educação Infantil faz parte. O ensino neste segmento deve estar relacionado com o uso das novas tecnologias, pois antes de ler e escrever a criança já está conectada como o mundo digital (Brasil, 2018). Então, esse sujeito possui o direito de fazer uso das novas tecnologias para ampliar os saberes culturais e descobrir: “movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela [...]” (Brasil, 2018, p. 38 *apud* Biaggi *et. al.*, 2021, p. 5).

A aplicação e a utilização desses recursos em sala de aula requerem do docente o desejo de aprender e se atualizar constantemente. O seu trabalho depende de uma relação que precisa de cuidado, diante de uma geração que está um passo à frente e precisa não se manter passiva. O professor precisa sair da zona de conforto e compreender que o ensino atual exige outros tipos de brincadeiras e trocas em sala de aula, as mais interessantes para as crianças são aquelas mediadas pelos recursos tecnológicos e que possibilitem a aprendizagem significativa. É preciso que se busquem meios de valorizar o contexto social do aluno e seu conhecimento prévio, visto que as tecnologias digitais podem enriquecer e facilitar o ensino na Educação Infantil. Torna-se preciso considerar que a aprendizagem é um processo que a criança realiza desde cedo. Essa é uma ação que faz “parte do seu universo [...]” e que permite o estabelecimento da “formação de conceitos e ao professor cabe mediar essa aprendizagem significativa” (Biaggi *et. al.*, 2021, p. 6).

3 METODOLOGIA

O presente artigo foi elaborado por meio de revisão da literatura, este, por sua vez, é um passo metodológico que se mostra essencial para a composição do corpo teórico de

qualquer “texto científico, independentemente do gênero: uma tese, uma dissertação, um projeto ou a escrita de um artigo científico de revisão” (Dorsa, 2020, p. 681).

A escolha dessa metodologia foi reforçada pelo fato dela propiciar ao pesquisador a possibilidade de apresentar “uma análise da produção bibliográfica”, pois ela “ênfatiza a questão da temporalidade nas áreas temáticas”. O que permite o fornecimento de “um estado da arte sobre um tópico específico, evidenciando, dessa forma, ideias novas, métodos com maior ou menor evidência na literatura especializada” (Dorsa, 2020, p. 681). Portanto, trata-se de uma pesquisa descritiva com abordagem qualitativa e contou com a execução de duas etapas:

A primeira etapa foi caracterizada pela fase preliminar com o levantamento de dados, em que foi realizada a busca de livros, artigos, documentos, normas e outros materiais de consulta em bases de dados e bibliotecas digitais, o que possibilitou a escolha e a leitura de pesquisas que apontam o cenário recente sobre o uso das tecnologias digitais como um aspecto lúdico (brincar) na Educação Infantil.

As fontes científicas foram identificadas através dos seguintes descritores: “Brincar”; “Tecnologia”; “Educação Infantil”, publicadas e indexadas em diversas bases de dados online. A partir de então, passou-se a usar os critérios de elegibilidade para a seleção do material: artigos em português, publicados em revistas e periódicos voltados para a área da educação, entre os anos de 2018 a 2023. Foram excluídos os textos publicados em língua estrangeira, em partes ou resumo, que não tratassem o brincar e a tecnologia digital como um elemento, como uma valiosa ferramenta lúdica na Educação Infantil.

A segunda etapa foi marcada pela análise prévia do título, resumo e ano de publicação. Os arquivos que atendiam os critérios de inclusão foram reservados e organizados em pastas no computador para uma posterior leitura dinâmica dos textos. Em seguida, foi feita a separação do material por assuntos abordados e o mapeamento sistemático dos artigos selecionados por termos e conceitos essenciais à compreensão do leitor.

A análise do material bibliográfico foi realizada através da análise de conteúdo com a leitura, categorização e sequenciamento das informações obtidas com o levantamento de dados. O objetivo foi favorecer a contextualização, problematização e a validação do quadro teórico encontrado e apresentar aos leitores os subtemas principais que se relacionam com a abordagem da pesquisa.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A busca inicial revelou a identificação de dez artigos e a exclusão de três após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão. Isso significa que sete artigos foram selecionados para compor essa pesquisa, sendo o aporte teórico complementado com a consulta de livros, documentos e normas educativas. A seguir, serão desenvolvidos os subtemas e/ou categorias identificados na análise do material consultado.

4.1 Os desafios para ensinar os nativos digitais

Todos os dias são matriculadas na Educação Infantil crianças que já nasceram em um mundo totalmente digital, uma geração imersa em um contexto social pautado pela existência de uma infinidade de recursos que facilitam o dia a dia das pessoas e interação de forma natural com as diversas tecnologias que estão ao alcance de suas mãos, a um *touch* de seus dedinhos. O fato é que esses alunos já possuem o acesso aos aparelhos

digitais, como a TV Digital, os notebooks, celulares com acesso à internet, tablets e videogames (Cabral *et. al.*, 2018).

O que costuma chamar a atenção dos professores é o fascínio que as crianças mostram quando se encontram diante de uma tela, seja de celulares, tablets ou computadores. Esses objetos já fazem parte da vida de todos e ocupam o lugar um tanto especial no dia a dia infantil. O que se observa na rotina escolar é que apesar desses instrumentos despertarem o interesse das crianças, é preciso que haja a reflexão “quanto ao uso de tecnologias na infância, pois apesar de serem grandes aliadas no processo formativo e socializante atualmente, também requerem um olhar atento quanto ao seu uso” (Silva; Goulart, 2022, p. 2).

A intimidade que os pequenos demonstram ter com essas novas tecnologias é vista com temor por uma parte da comunidade escolar, pois significa que as instituições precisam estar preparadas para atender as necessidades educativas dos nativos digitais. Nota-se também que esses aparelhos são escolhas cada vez mais frequentes para os momentos de lazer, diversão e brincadeiras na infância. Essa preferência das crianças faz com que se olhe com mais atenção para a forma como as mídias são “capazes de oferecer à criança novas formas de ver o mundo” (Buckingham, 2007, p. 65 *apud* Silva; Goulart, 2022, p. 16).

As tantas transformações surgidas com os avanços tecnológicos tornam ainda mais evidente a necessidade de se considerar que a aprendizagem da criança é iniciada desde o nascimento, elas possuem experiências de descoberta muito antes de frequentar a escola. O professor precisa se ater aos conhecimentos prévios dos alunos, a tudo o que eles já vivenciaram e como as experiências fora da escola podem “auxiliar a medir o nível de interesse e motivação que irão demonstrar com relação à sala de aula” (Cabral *et. al.*, 2018, p. 2).

Pode-se dizer que a rapidez com que a tecnologia avançou e a sociedade caminha para o progresso representam a obtenção de grandes conquistas e a oferta de meios que facilitam o acesso às informações. É preciso que se tenha a compreensão de que “o mundo virtual adentrou o universo infantil” e esse cenário não pode ser ignorado. As crianças são seres sociais e, como tal, são influenciadas pelo modo de vida moderno e transformam a cultura. Elas são constantemente expostas a todos os tipos de recursos tecnológicos. O resultado desse contato não pode ser outro: as crianças acabam se interessando pela internet e por todo o universo tecnológico mais cedo do que o recomendado. Em muitos casos, elas acabam escolhendo colocar “de lado as tradicionais brincadeiras de rua, como futebol, pega-pega, pular corda e até mesmo brincar de boneca, para jogar videogame e assistir a vídeos no YouTube” (Silva; Goulart, 2022, p. 7).

Nessa perspectiva, o professor é chamado a assumir outra responsabilidade, a de repensar sua prática e atualizar as estratégias de ensino. Estas, por sua vez, precisam estar vinculadas aos processos de mudança e considerar o valor educativo das novas tecnologias. Isso revela a necessidade de “saber lidar com esses recursos para promover a interatividade e a ajuda mútua, para contribuir para o desenvolvimento das crianças” (Biaggi *et. al.*, 2021, p. 4).

As experiências apontadas em alguns estudos destacam a existência de professores que atuam neste segmento de ensino e ainda recorrem ao recurso tecnológico como algo que complementa o trabalho docente tradicional. Em algumas escolas, é possível observar que os professores começam as aulas na Educação Infantil com as atividades que propõe o uso das tecnologias e se mostram interessantes para os alunos. Logo em seguida, chega-se a um ponto onde a ludicidade é interrompida e os professores voltam para as atividades tradicionais, que não prendem a atenção das crianças. Isso faz com que elas fiquem agitadas e percam o interesse pela aula. A cena é comum e pode ser observada com frequência “após a roda de leitura ou contação de história, o professor canta música, faz

algumas brincadeiras e todas as crianças retornam aos seus lugares para atividades tradicionais em folhas impressas e elaboradas previamente” (Cabral *et. al.*, 2018, p. 2).

4.1.1 A necessidade de formação docente para lidar com o cenário educativo moderno

O mundo digital impôs mudanças na vida das pessoas. Esse novo cenário econômico, social, político e tecnológico exige um novo profissional, um indivíduo mais flexível, criativo e polivalente, “capaz de pensar e aprender constantemente, onde as demandas são dinâmicas e se diversificam em quantidade e qualidade”. A escola, por sua vez, deve repensar o seu papel social e buscar meios para o desenvolvimento de “conhecimentos, capacidades e qualidades no aluno para o exercício autônomo, consciente e crítico da cidadania” (Biaggi *et. al.*, 2021, p. 6).

Os professores precisam se adaptar a este cenário e a formação continuada possui um papel relevante para o acompanhamento dessa “constante evolução que se entranha muitas vezes sem permissão no dia a dia escolar” (Braga, 2019, p. 59). O papel do professor é essencial e inclui a busca de caminhos para a oferta de aprendizagem significativa para as crianças. Esta, por sua vez, deve ocorrer de forma interativa e com intencionalidade pedagógica. Deve-se atentar para o fato de que a infância é feita de descobertas, sendo a experimentação, a visualização, a audição e o toque elementos que dão sentido aos acontecimentos e permitem o desenvolvimento pleno da criança. Por isso, “a educação infantil tem um papel importante em trabalhar habilidades que dialoguem com essas comutações e que contemplem a criança, valorizando o contexto em que está inserida” (Biaggi *et. al.*, 2021, p. 5).

Não existe a possibilidade de evitar o contato com as tecnologias em um mundo onde as pessoas estão constantemente tecendo, digitando, clicando. Por isso, a preocupação do professor deve ser com o desenvolvimento de um trabalho lúdico em que o recurso tecnológico seja aplicado “de maneira pedagógica, já que estamos envolvidos em uma cibercultura em nosso cotidiano” (Braga, 2019, p. 59). Então, a formação continuada não viabiliza apenas o uso correto e a importância do uso da tecnologia na educação. Ela pode auxiliar os professores na aplicação desses recursos para promoção do lúdico e o brincar em sala de aula como ferramentas que podem “despertar o conhecimento, interesse, participação, socialização e levar o aluno a construção de seu conhecimento” (Braga, 2019, p. 61).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo ofereceu ao leitor a ampliação e o aprofundamento do conhecimento sobre a importância do brincar na Educação Infantil, além de apontar as mudanças ocorridas nesse ato humano com a evolução tecnológica. Isso significa que as escolas devem se preocupar com a elaboração de propostas pedagógicas que priorizem os momentos de brincadeiras. Isso permitirá que a criança tenha experiências e vivências que promovam o seu desenvolvimento integral e a aprendizagem significativa.

Espera-se com este estudo que os professores desenvolvam a consciência de que as novas tecnologias podem contribuir de forma positiva para o desenvolvimento infantil, assim como a oferta de momentos lúdicos e significativos de aprendizagem. O uso desses recursos pode colaborar para a realização de atividades divertidas e prazerosas, que ajudem o aluno a fazer a conexão do que já conhece com as novas aprendizagens.

Entretanto, os desafios para ensinar os nativos digitais são diversos e a prática calcada nas brincadeiras com intencionalidades pedagógicas e no uso das tecnologias

digitais demanda a realização de cursos de capacitação. Observa-se que a formação é o caminho que o professor precisa enveredar-se para o encontro de meios de adaptação das aulas, de forma que a tecnologia e a aprendizagem significativa sejam priorizadas em ambientes da Educação Infantil.

Sugere-se a realização de futuras pesquisas dedicadas à compreensão dos recursos digitais que podem ser utilizados para o desenvolvimento de um ambiente de aprendizado significativo na Educação Infantil.

REFERÊNCIAS

ALVES, Fernando Donizete; SOMMERHALDER, Aline. O brincar: linguagem da infância, língua do infantil. **Motriz**, Rio Claro, v.12, n.2, p.125-132, mai./ago. 2006.

BIAGGI, Georgia Quintão Fernandes *et. al.* O uso das novas tecnologias na Educação Infantil: para favorecer as habilidades de professores e alunos nesse novo tempo digital. **Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação (online)**. Rio de Janeiro, v.6, n.2, p. 2-14, 2021.

BRAGA, Cláudio Joaquim dos Santos. Ludo-informática no cotidiano escolar com a cibercultura. **Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação (online)**. Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, p. 58-65, jul./dez. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEB, 2018.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias**: após a morte da infância. Trad. Gilka Girardello e Isabel Orfino. São Paulo, Loyola, 2007.

CABRAL, Nataly C. de A. *et. al.* Jogo digital em uma proposta de sequência didática para a educação infantil: avaliação sob o ponto de vista dos professores. **Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação (online)**. Rio de Janeiro, v. 3, n. 1, p. 1-13, 2018.

DORSA, Arlinda Cantero. O papel da revisão da literatura na escrita de artigos científicos. **Interações**. Campo Grande, v. 21, n. 4, p. 681–683, 2020.

KISHIMOTO, T. (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
KOSCHECK, Arcelita. Cultura digital: A relação entre tecnologias e o brincar na infância. **Id on Line: Revista de Psicologia**, v.15, n. 57, p. 589-598, out. 2021.

KRAMER, Sônia. A infância e sua singularidade. *In*: BEAUCHAMP, Jeanete; PAGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do (orgs.). **Ensino fundamental de nove anos**: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação / Secretaria de Educação Básica, 200. p. 13-21.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. Disponível em: [http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas\(1\).pdf](http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas(1).pdf). Acesso em: 25 mai. 2023.

PETRI, Ivonilda Soares; RODRIGUES, Raquel Flores de Lima. Um olhar sobre a importância do brincar e a repercussão do uso da tecnologia nas relações e brincadeiras na infância. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 9, p. 1-30, 2020.

PIAGET, J. **A Formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. 4.ed. Trad. Álvaro Cabral e Christiano M. Oiticica. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

QUEIROZ, Monique D'Oliveira Mendes. **O brincar e as tecnologias digitais na educação infantil: uma abordagem contemporânea e significativa**. Rio de Janeiro, 2021.

SILVA, Larissa Oliveira da; GOULART, Mariléia Mendes. **O brincar na era da tecnologia: implicações nas vivências das crianças**. Tubarão: RUNA - Repositório Universitário da Ânima / UNISUL, dez. 2022. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/28748/1/ARTIGO%20TCC%20LARISSA%20-%202022.pdf>. Acesso em 25 mai. 2023.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.