

BRINCAR EM TEMPOS DE TELA: IMPACTOS NO DESENVOLVIMENTO E NA EDUCAÇÃO DA PRIMEIRA INFÂNCIA

Kamilyly Vitória Assis da Silva ¹
Kayllane Victória Lopes Melo ²

RESUMO

O uso excessivo de dispositivos eletrônicos por crianças tem se tornado cada vez mais comum e a preferência por telas tem contribuído para a diminuição das brincadeiras tradicionais, fundamentais para o desenvolvimento integral e o crescimento saudável das crianças. Diante a este cenário, os objetivos do presente estudo foram: investigar os impactos da tecnologia no ato de brincar na era digital e suas implicações na educação infantil, discutir a importância do brincar sob a perspectiva das legislações educacionais, analisar os desafios tecnológicos para o desenvolvimento infantil e o processo educacional e averiguar as possibilidades de conciliar o uso das telas com o brincar na educação contemporânea. Em relação à metodologia, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, com a seleção e análise de diferentes artigos e documentos oficiais, com o objetivo de comparar as perspectivas de diversos autores sobre as influências da tecnologia no brincar no contexto educacional, investigando como a era digital impacta o desenvolvimento infantil e o processo de aprendizagem. Nos resultados da pesquisa, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece o brincar como uma prática fundamental no processo de aprendizagem, especialmente na educação infantil. No entanto, embora a inovação tecnológica traga benefícios para a educação, o ato de brincar tem assumido novas configurações, o que tem gerado impactos no desenvolvimento neuropsicomotor das crianças. Em suma, embora as tecnologias ofereçam recursos capazes de enriquecer a educação infantil, o uso inadequado dessas ferramentas digitais pode representar desafios significativos para o desenvolvimento de habilidades motoras e competências sociais e emocionais. Dessa forma, é fundamental que haja uma intervenção constante tanto da família quanto da escola, com o objetivo de supervisionar e limitar a exposição excessiva das crianças às telas para garantir um desenvolvimento saudável e uma melhor qualidade de vida para as crianças.

Palavras-chave: Brincar, Tecnologia, Educação infantil.

INTRODUÇÃO

No cenário atual da sociedade, o brincar é amplamente reconhecido como uma prática indispensável para o desenvolvimento pleno da criança. Desde as interações sociais até a construção de habilidades motoras e cognitivas, a brincadeira desempenha um papel essencial na formação integral dos indivíduos, sendo assegurada por legislações como o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Paralelamente, autores como Souza e Cantalice (2024) destacam que a ascensão da tecnologia trouxe mudanças significativas para o cotidiano infantil, apresentando-se tanto

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará - UFPA, kamilyly.silva@iced.ufpa.br ;

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará - UFPA, kayllane.melo@iced.ufpa.br.

como uma ferramenta educativa, capaz de promover novas formas de aprendizagem e interação, quanto como um desafio no que se refere ao equilíbrio entre o uso dos dispositivos e o espaço para o brincar tradicional. Assim, com a popularização de jogos digitais e vídeos interativos, as crianças são expostas a conteúdos que, embora atrativos, podem competir diretamente com as brincadeiras presenciais, essenciais para o desenvolvimento social, emocional e motor.

Nesse contexto, o objetivo deste estudo é investigar os impactos da tecnologia no ato de brincar na era digital e suas implicações na educação infantil, discutindo a importância do brincar sob a perspectiva das legislações educacionais, analisando os desafios tecnológicos para o desenvolvimento infantil e o processo educacional e averiguando as possibilidades de conciliar o uso das telas com o brincar na educação contemporânea.

A metodologia adotada para a coleta de dados consiste em uma revisão de literaturas selecionadas cautelosamente entre trabalhos com temas que versavam sobre as temáticas Brincar e Tecnologia. O estudo justifica-se, portanto, na necessidade de investigar a relação entre o brincar e o uso das tecnologias, dada a importância de compreender como ambas as práticas podem coexistir e contribuir para a formação integral da criança, garantindo que as oportunidades de desenvolvimento sejam plenamente exploradas e preservadas.

Ao longo do artigo, serão explorados os impactos da tecnologia no brincar e seus reflexos no desenvolvimento e no processo educacional das crianças na primeira infância. Em síntese, este trabalho visa promover uma reflexão sobre como equilibrar o uso das ferramentas digitais com a promoção do brincar, assegurando que ambas contribuam de forma significativa para o pleno desenvolvimento das crianças.

METODOLOGIA

A pesquisa adotada neste estudo foi de abordagem exploratória, com o objetivo de oferecer uma visão geral sobre o tema, identificar problemas, levantar hipóteses e formular questões que possam ser aprofundadas em investigações futuras, abordagem essa que comumente é realizada por meio de revisão de literatura ou análise de dados preliminares.

Para a coleta de dados, foram utilizadas duas principais estratégias: a pesquisa bibliográfica e a análise documental. A pesquisa bibliográfica forneceu o embasamento teórico necessário para alcançar os objetivos estabelecidos, com a utilização de textos científicos publicados entre 2009 e 2024. Os materiais foram extraídos de repositórios

acadêmicos, como o da UFBA, e de periódicos especializados e revistas internacionais, abrangendo autores que discutem a temática abordada neste trabalho.

Segundo Pizzani *et al.* (2012, p. 54): A revisão de literatura tem vários objetivos, entre os quais citamos: a) proporcionar um aprendizado sobre uma determinada área do conhecimento, facilitar a identificação e a seleção dos métodos e técnicas a serem utilizados pelo pesquisador; b) oferecer subsídios para a redação da introdução e revisão da literatura e discussão do trabalho científico.

A pesquisa bibliográfica assume um papel fundamental no trabalho científico, pois é a base para o todo de uma pesquisa e se constitui em um trabalho investigativo minucioso e pré-redacional em busca do conhecimento. É por meio dela que o pesquisador passa a conhecer o que já foi produzido cientificamente, em uma determinada área do conhecimento, impulsionando assim o aprendizado, o amadurecimento, e as novas descobertas nas diferentes áreas do conhecimento (Pizzani *et al.*, 2012).

Este método exige do pesquisador muita dedicação e esforço para investigar, descobrir e conhecer mais profundamente qualquer assunto que ele tenha interesse. Além disso, se torna uma atividade intelectual intencional, visando buscar subsídios para responder a um problema de pesquisa e assim dar base para um trabalho científico.

Kripka, Scheller e Bonotto (2015, p. 57) quando referem-se a análise documental, destacam que: [...] Ela pode ser utilizada no ensino na perspectiva de que o investigador “mergulhe” no campo de estudo procurando captar o fenômeno a partir das perspectivas contidas nos documentos, contribuindo na área na qual ele se insere, seja na área da educação, saúde, ciências exatas e biológicas ou humanas.

Assim, para compreender as diretrizes legais que orientam a implementação do lúdico e das tecnologias no processo educativo das crianças da primeira infância, foram examinados documentos oficiais como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A integração da tecnologia na sociedade contemporânea permeia todas as esferas da vida humana, moldando desde as interações sociais até os sistemas econômicos e educacionais. Esse processo é impulsionado em grande parte pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) que são um conjunto de ferramentas e práticas utilizadas

para conhecer e compartilhar informações, o que inclui uma gama de equipamentos como *softwares* e *hardwares*.

A inserção das TICs na vida cotidiana tem redefinido continuamente a forma como as pessoas se conectam, aprendem, trabalham e interagem com a sociedade ao seu redor. Além disso, essas tecnologias desempenham um papel fundamental na promoção da inovação e eficiência em diversos setores da sociedade, além de simplificar a comunicação instantânea e o acesso à informação.

Essa inovação tecnológica vem impactando e reconfigurando de igual modo as formas de brincar, substituindo gradativamente as brincadeiras tradicionais por interações mediadas por telas de aparelhos eletrônicos. Essa transformação reflete não apenas mudanças nos hábitos das crianças, mas também no papel das famílias e instituições educacionais, que enfrentam o desafio de equilibrar o uso da tecnologia com práticas que promovam o desenvolvimento pleno e saudável das crianças.

Em resposta às transformações causadas pela presença massiva da tecnologia no cotidiano infantil, o atual presidente do Brasil, Luiz Inácio Lula da Silva, sancionou a Lei 15.100/2025, que restringe o uso de dispositivos eletrônicos nas escolas com o objetivo de proteger a saúde mental e física dos estudantes. Contudo, a legislação prevê exceções em contextos específicos, como o uso para fins pedagógicos, reconhecendo que, quando mediada de forma adequada, a tecnologia pode se tornar uma importante aliada no processo educativo.

Durante a pandemia do Coronavírus, houve a intensificação do uso dessas ferramentas, especialmente no contexto educacional, conectando alunos e professores em um ambiente virtual. Com isso, diferentes aplicativos interativos e vídeos animados passaram a ser vistos como recursos que propiciam uma experiência cativante capaz de transformar a aprendizagem e o ensino, ao facilitar o processo de monitoramento do progresso dos alunos (Souza; Cantalice, 2024).

Nesse cenário, os recursos tecnológicos podem ser utilizados de diversas formas em sala de aula, atuando como materiais didáticos capazes de tornar o processo de aprendizagem mais envolvente e divertido. A incorporação da ludicidade nesse contexto é fundamental, pois transforma a experiência educacional em algo mais atrativo e interativo para as crianças, além de possibilitar a realização de atividades sensoriais (Souza; Cantalice, 2024).

Considerando as habilidades que a criança adquire durante o momento lúdico, os jogos interativos voltados para a área educacional podem contribuir para o desenvolvimento da coordenação motora fina, habilidades de resolução de problemas e até mesmo na alfabetização precoce (Souza; Cantalice, 2024). Ao interagir com esses jogos, as crianças

praticam movimentos precisos, enfrentam desafios que estimulam o pensamento lógico e têm contato com números e letras, o que facilita o aprendizado e incentiva a autonomia.

Em vista disso, as tecnologias, quando utilizadas de forma moderada e com o propósito pedagógico, podem ser verdadeiras aliadas da aprendizagem lúdica, proporcionando às crianças a oportunidade de explorar atividades sensoriais. O que facilita o aprendizado, aprimora habilidades motoras e cognitivas, auxilia no processo de tomada de decisão e autonomia, e ainda favorece a socialização e a comunicação verbal (Barreto *et al.* 2023).

Assim, torna-se indispensável refletir sobre o potencial dessas ferramentas e como empregá-las de forma a beneficiar o desenvolvimento infantil, especialmente no âmbito educacional, transformando a tecnologia em um recurso capaz de enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, e proporcionar oportunidades pedagógicas diversificadas.

Contudo, é importante ressaltar que, apesar das tecnologias desempenharem um papel importante na educação moderna, elas não devem substituir as brincadeiras tradicionais, que são fundamentais para o desenvolvimento integral das crianças. Especialmente na primeira infância, que abrange os seis primeiros anos de vida, essas brincadeiras são essenciais para a construção de habilidades mentais, sociais e emocionais, contribuindo para um crescimento saudável.

Levando em conta esses benefícios do brincar para o desenvolvimento pleno da criança, o Marco Legal da Primeira Infância, estabelecido pela Lei nº 13.257/2016, estipula diretrizes para a implementação de estratégias intersetoriais que envolvem saúde, educação, assistência social e direitos humanos, visando ao desenvolvimento físico, emocional, social e cognitivo das crianças, além de ressaltar a importância do ambiente familiar e da convivência comunitária no processo de formação.

Ao priorizar a primeira infância, o Marco Legal destaca o brincar como um direito fundamental, reconhecendo-o como uma prática essencial para o desenvolvimento da criança. Ao garantir que o brincar seja estimulado, a legislação contribui não apenas para o fortalecimento da educação infantil, mas também assegura que esse momento lúdico seja uma vivência cotidiana e enriquecedora.

Quanto ao Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), instituído pela Lei nº 8.069/1990, no seu artigo 16, destaca que a prática de esportes, a diversão e a brincadeira são direitos fundamentais para a infância. Reforçando, assim, a importância de garantir condições que permitam às crianças o acesso a ambientes e atividades que favoreçam seu pleno crescimento e formação como cidadãos.

De forma complementar, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), oficialmente conhecido como Lei nº 9.394/1996, no artigo 29, define o brincar como um eixo essencial para o desenvolvimento físico, psicológico, intelectual e social, e o artigo 31 enfatiza a importância desse elemento no acompanhamento e avaliação da aprendizagem na educação infantil, ao destacar que o processo de ensino e aprendizagem deve ser feito de forma significativa e prazerosa.

A terceira e atual versão da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) foi aprovada pelo Conselho Nacional da Educação em 2017, e igualmente incorpora o brincar como um princípio pedagógico, reforçando a ideia de que a educação infantil deve ser uma fase de descobertas significativas, promovendo o aprendizado por meio de práticas que respeitem a natureza da criança e favoreçam sua criatividade, autonomia e participação ativa no processo educacional.

Na perspectiva de Souza (2019), o brincar é entendido como uma atividade dinâmica, e a brincadeira, por sua vez, como um espaço de apropriação e reelaboração da cultura. A autora destaca que, em cada contexto, a forma de brincar das crianças varia, assim como as características das brincadeiras, que mudam dependendo de com quem, quando e onde ocorrem.

Nesse sentido, embora a concepção de que a brincadeira sirva apenas para proporcionar diversão ainda seja bastante comum na sociedade, ela vai muito além disso. A brincadeira desempenha um papel crucial no desenvolvimento infantil, pois, ao brincar, a criança adquire habilidades de criar, imaginar e pensar. Além disso, no ato de brincar, ela se diverte, aprende, socializa, se comunica e troca experiências.

Todavia, infelizmente, muitos educadores, pais e responsáveis ainda se concentram apenas no seu aspecto tradicional, tratando a brincadeira como uma atividade para "passar o tempo", limitada aos intervalos entre uma tarefa e outra. Como consequência, a brincadeira acaba por não ser valorizada como uma ferramenta educativa, formativa e social.

Segundo Pacheco, Cavalcante e Santiago (2021) a brincadeira não deve ser vista como uma atividade qualquer, mas como um momento significativo que requer planejamento e reflexão por parte do professor. A atividade lúdica, quando devidamente organizada, permite à criança explorar e desenvolver suas capacidades psicológicas e mentais, sempre por meio da diversão e do prazer.

Além disso, deve-se reconhecer a importância das experiências que a criança adquire por meio das relações sociais que estabelece, tanto no ambiente familiar quanto escolar. Essas

vivências, que fazem parte do seu patrimônio cultural, precisam ser mediadas por diferentes formas de linguagem, considerando as diversas culturas a que a criança tem acesso.

Desse modo, tendo em vista a relevância do brincar para o desenvolvimento infantil, a crescente utilização de dispositivos tecnológicos para ocupar o tempo ocioso das crianças tem se tornado motivo de preocupação. Conforme afirma Souza (2019), pesquisas recentes indicam que mais de um terço dos bebês já sabem utilizar dispositivos móveis, como celulares, mesmo antes de aprender a andar.

Essa substituição do brincar com brincadeiras tradicionais por “brincar” ou se distrair com ferramentas tecnológicas tem sido um fato recorrente na vida das crianças por conta do cotidiano agitado de seus pais e responsáveis, o que acaba por comprometer seu desenvolvimento neuropsicomotor e, posteriormente, refletir no seu comportamento e no seu desenvolvimento emocional e educacional.

De acordo com Barreto *et. al* (2023) a exposição exagerada e precoce aos recursos tecnológicos limita a fase de explorar o mundo, como engatinhar, andar ou tocar objetos, por exemplo, pelo motivo da tela chamar mais atenção e demandar menos esforço. Esse uso inadequado restringe o espaço para o desenvolvimento de habilidades essenciais, como a percepção espacial, o pensamento crítico e a coordenação motora fina, prejudicando seu aprendizado.

Ademais, o tempo prolongado diante das telas impede que a criança desenvolva habilidades sociais, pois reduz as oportunidades de interações face a face. Como consequência, se tem o isolamento social, que pode promover um senso de individualismo, dificultando a capacidade da criança de se integrar em ambientes colaborativos, como a escola e atividades extracurriculares. Esse hábito, por sua vez, pode afetar negativamente o autocontrole, contribuindo para o aumento de quadros de ansiedade e depressão (Unesco, 2023).

No mesmo sentido, o vício em tela aumenta o estresse e induz a excitação excessiva, causando uma desregulação emocional e produzindo uma superestimulação (Andrade *et al.*, 2024). Esse desequilíbrio emocional reflete-se no ambiente educacional, onde a criança pode apresentar dificuldades para se engajar nas atividades escolares, manter o foco durante as aulas e interagir adequadamente com colegas e professores.

Quanto a essa sobrecarga sensorial, regularmente tem sido associada ao aumento da falta de atenção e da hiperatividade em crianças, conforme o estudo feito por Gondim *et al.* (2022). Por conseguinte, a hiperatividade pode ser exacerbada pela necessidade contínua de

novas interações com dispositivos, o que interfere diretamente na habilidade de manter uma rotina estruturada e impacta negativamente o desempenho escolar.

O acesso exacerbado ao mundo digital ainda vem interferindo negativamente nos relacionamentos sociais. Um exemplo claro disso está no ambiente familiar, onde pais e responsáveis, embora fisicamente presentes, frequentemente se mostram afetivamente ausentes, com os olhos fixos em uma janela virtual (Quatrin; Cassel, 2020).

Esse comportamento compromete a construção de vínculos afetivos que são fundamentais para que a criança desenvolva elementos indispensáveis para explorar o mundo como segurança e autoestima. Assim, é imprescindível repensar a forma como a tecnologia é inserida no cotidiano dessas crianças, de modo que ela possa ser utilizada de forma consciente, equilibrada e mediada, sem substituir práticas fundamentais como o brincar e a interação social.

Outro fator importante que deve ser levado em consideração ao oferecer esses recursos, que são divertidos, mas ao mesmo tempo podem se tornar viciantes para a criança, é o acesso fácil e constante a jogos agressivos. A exposição precoce a conteúdos violentos podem influenciar negativamente o comportamento infantil, estimulando reações de agressividade (Andrade *et al.*, 2024).

Diante disso, o papel do professor na mediação desses recursos é fundamental, pois ajuda a estruturar o uso adequado desses recursos e das brincadeiras como atividade pedagógica para as crianças, organizando a oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, garantindo que sejam utilizados de forma intencional e alinhada aos objetivos de aprendizagem (Brasil, 1998).

Essa percepção pedagógica do ato de brincar é extremamente relevante na educação infantil, etapa em que as crianças estão começando a se desenvolver, aprendendo a conviver em sociedade, explorando e conhecendo o mundo ao seu redor, e demonstrando curiosidade e interesse por tudo que é novidade para elas.

Em suma, embora a tecnologia traga benefícios, é preciso que o uso dessas ferramentas seja equilibrado e supervisionado, a fim de evitar que elas ocupem excessivamente o tempo das crianças e impactem negativamente seu desenvolvimento. No âmbito desse contexto, é necessário um olhar atento para garantir que a tecnologia seja utilizada como um recurso pedagógico enriquecedor, sem comprometer o direito essencial de brincar, que continua sendo uma das formas mais naturais de aprendizagem para o universo infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No cenário atual, as leis e normativas que regem a educação infantil, como o Marco Legal da Primeira Infância, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), reconhecem o brincar como um direito fundamental e como um ato que vai além do simples momento de lazer, sendo uma atividade educativa que contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças.

Todavia, este estudo evidenciou questões críticas relacionadas à substituição das brincadeiras tradicionais por atividades mediadas por telas, destacando como o aumento da exposição precoce a dispositivos eletrônicos tem impactado o desenvolvimento neuropsicomotor das crianças. Assim, essa interação constante com a tecnologia, quando realizada sem a devida supervisão, pode resultar em sérios problemas psicológicos, como ansiedade, depressão e, ainda, no isolamento social.

Além disso, a internet apresenta riscos adicionais, como o acesso a conteúdos impróprios, o que torna ainda mais evidente a necessidade de mediação constante de pais e educadores. Porém, apesar dos potenciais riscos, é possível integrar as tecnologias de forma equilibrada e pedagógica, ou seja, quando usadas com moderação e propósito educativo, as tecnologias podem ser aliadas no processo de ensino e aprendizagem.

Nesse cenário, elas oferecem oportunidades para explorar atividades sensoriais, aprimorar habilidades cognitivas e motoras, promover a socialização e desenvolver habilidades de comunicação. Desse modo, a chave para aproveitar as tecnologias na educação infantil está na orientação e supervisão, assegurando que elas complementem, em vez de substituir, o brincar.

Em conclusão, este trabalho evidencia a importância de uma integração equilibrada entre tecnologia e o brincar, priorizando o direito das crianças a explorar e interagir com o mundo através das brincadeiras. Nessa perspectiva, as legislações educacionais desempenham um papel crucial, pois visam assegurar que o desenvolvimento infantil se dê de forma integral, respeitando as necessidades cognitivas, motoras e emocionais das crianças, ao mesmo tempo em que garantem a manutenção das práticas lúdicas essenciais para o seu crescimento saudável.

REFERÊNCIAS

Deverão apresentar apenas as referências utilizadas no texto. As referências, com todos os dados da obra citada, devem seguir as normas atuais e em vigor da ABNT.

Ao fazer citação direta no texto o(a) autor(a) deve indicar, entre parênteses, logo depois da referida citação, o nome do(a) autor(a) em letra maiúscula, o ano da publicação e a página em que se encontra a citação. Para citações com mais de três linhas, utilizar recuo de 4 cm, espaçamento simples (1,0) e fonte tamanho 10. Nas referências colocar as informações completas das obras.

EXEMPLOS:

CASTRO, P. A.; SOUSA ALVES, C. O.. Formação Docente e Práticas Pedagógicas Inclusivas. **E-Mosaicos**, V. 7, P. 3-25, 2019.

BAPTISTA, C. R. *et al.* Inclusão e escolarização: múltiplas perspectivas. 2 ed. Porto Alegre: **Mediação**, 2015.

BRASIL. Conselho Nacional da Educação. Câmara de Educação Básica. Resolução nº 2, de 11 de setembro de 2001. **Diretrizes Nacionais para Educação Especial na Educação Básica**. Diário Oficial da União, Brasília, 14 de setembro de 2001. Seção IE, p. 39-40. Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB0201.pdf>>. Acesso em: **06 fev. 2020**.

IMPORTANTE:

Após publicados, os arquivos de trabalhos não poderão sofrer mais nenhuma alteração ou correção.

Após aceitos, serão permitidas apenas correções ortográficas. Os casos serão analisados individualmente.