



ENTRE TELAS E BRINCADEIRAS: A INFÂNCIA E O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Fabíola da Silva¹, Kamila Rodrigues Andrade², Leda Maria Andrade Paschoalino³, Luciana Marcondes Cesar⁴ Maria Isabel da Silva Fascini⁵, Maurício José Paulino⁶

¹Secretaria Municipal de Educação, São Carlos, Brasil (fabioladasilva88@gmail.com), ²Secretaria Municipal de Educação, São Carlos, Brasil, ³Secretaria Municipal de Educação, São Carlos, Brasil, ⁴Secretaria Municipal de Educação, São Carlos, Brasil, ⁵Secretaria Municipal de Educação, São Carlos, Brasil, ⁶Secretaria Municipal de Educação, São Carlos, Brasil,

Resumo: Este trabalho analisa a influência da mídia e das tecnologias digitais no brincar das crianças na Educação Infantil. Discute-se como a presença crescente de telas e brinquedos tecnológicos tem modificado as experiências lúdicas, impactando a criatividade, as interações sociais e o desenvolvimento infantil. A partir de pesquisa bibliográfica, o estudo reflete sobre os desafios e possibilidades da mediação pedagógica, destacando a importância de práticas que valorizem o brincar como direito e linguagem da infância.

Palavras-chave: Educação Infantil; Brincar; Tecnologias digitais.

INTRODUÇÃO

A infância é um período marcado por descobertas, curiosidade, imaginação e, principalmente, pelo brincar. É por meio das brincadeiras que a criança se expressa, se comunica, experimenta o mundo e constrói aprendizagens essenciais para o seu desenvolvimento integral. Na Educação Infantil, o brincar não é apenas um momento de lazer, mas uma forma legítima de aprender, de se relacionar com o outro e de compreender a realidade que a cerca.

Entretanto, nas últimas décadas, as formas de brincar têm passado por mudanças significativas. O avanço das tecnologias digitais e a forte presença da mídia no cotidiano das famílias têm influenciado diretamente a infância contemporânea. Cada



vez mais cedo, as crianças têm acesso a aparelhos como televisão, celulares, tablets e computadores, que se tornam parte de sua rotina diária, tanto em casa quanto, em alguns casos, na escola.

Entre esses recursos, a televisão destaca-se como um dos meios de comunicação mais presentes na vida das crianças, ocupando espaço nos lares e influenciando comportamentos, preferências e modos de brincar. Os brinquedos atuais estão cada vez mais modernos, eletrônicos e interativos, acabam despertando grande interesse, muitas vezes substituindo os brinquedos tradicionais e as brincadeiras que envolvem imaginação, criação e interação com outras crianças.

Ao observar o cotidiano infantil, percebe-se que muitas crianças passam longos períodos envolvidas com telas e brinquedos tecnológicos, o que pode reduzir o contato físico, as interações sociais e as brincadeiras coletivas. Em alguns casos, nota-se a diminuição do interesse em criar seus próprios brinquedos, explorar materiais simples ou participar das propostas pedagógicas mediadas pelo professor. Essa realidade gera preocupações, pois o excesso de estímulos virtuais pode limitar experiências fundamentais para o desenvolvimento social, emocional e motor da criança.

Diante desse cenário, torna-se necessário refletir sobre como a mídia e as tecnologias digitais têm influenciado o brincar na Educação Infantil. Embora esses recursos façam parte da cultura contemporânea e possam oferecer possibilidades educativas, seu uso sem mediação adequada pode impactar negativamente as experiências lúdicas e o processo de aprendizagem das crianças.

Assim, este trabalho tem como objetivo analisar a influência da mídia e da tecnologia digital no brincar das crianças na Educação Infantil, buscando compreender seus impactos no desenvolvimento infantil e nas práticas pedagógicas. Pretende-se, ainda, refletir sobre o papel do professor frente a esse contexto, destacando a importância de uma mediação consciente que valorize o brincar, as interações e as experiências significativas, sem desconsiderar a realidade tecnológica em que as crianças estão inseridas.

A metodologia adotada será de caráter bibliográfico, fundamentada em autores que discutem infância, brincar, mídia, tecnologia e educação, além de documentos oficiais que orientam a Educação Infantil. A relevância deste estudo justifica-se pela



necessidade de compreender os desafios contemporâneos da infância e de contribuir para práticas pedagógicas que valorizem o brincar, sem desconsiderar o contexto tecnológico em que as crianças estão inseridas.

Objetivos

Objetivo Geral

Analisar a influência da mídia e das tecnologias digitais no brincar das crianças na Educação Infantil, refletindo sobre os impactos dessas práticas no desenvolvimento infantil e no processo de aprendizagem.

Objetivos Específicos

- Compreender a importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil;
- Identificar as principais mídias e tecnologias digitais presentes no cotidiano das crianças;
- Analisar de que forma a mídia e os recursos tecnológicos influenciam as brincadeiras infantis;
- Refletir sobre os possíveis impactos positivos e negativos do uso das tecnologias digitais no brincar;
- Discutir o papel do professor da Educação Infantil frente à presença da mídia e da tecnologia no contexto escolar;
- Apontar possibilidades de mediação pedagógica que valorizem o brincar, a interação social e a criatividade infantil em um contexto marcado pela cultura digital.

1. O Brincar na Educação Infantil

A compreensão sobre a infância nem sempre foi a mesma ao longo da história. Durante muito tempo, a criança foi vista apenas como um “adulto em miniatura”, sem necessidades próprias ou formas específicas de aprender e se expressar. Somente a partir de mudanças sociais, culturais e educacionais é que a infância passou a ser reconhecida como uma fase singular do desenvolvimento humano, marcada por direitos, necessidades e potencialidades próprias. De acordo com Oliveira (2010, p.64):



Ao longo de muitos séculos, o cuidado e a educação das crianças pequenas foram entendidos como tarefas de responsabilidade familiar, particularmente da mãe e de outras mulheres, logo após o desmame, a criança pequena era vista como pequeno adulto e, quando atravessava o período da dependência de outros para serem atendidas suas necessidades físicas, passava a ajudar os adultos nas atividades cotidianas, em que aprendia o básico para sua integração no meio social.

Na contemporaneidade, a criança é compreendida como um sujeito histórico, social e cultural, que constrói conhecimentos por meio das interações que estabelece com o meio e com as pessoas ao seu redor. Essa concepção reconhece a criança como protagonista de seu processo de aprendizagem, ativa, curiosa e capaz de interpretar o mundo a partir de suas experiências.

Nesse contexto, a Educação Infantil assume um papel fundamental, pois é nesse espaço que a criança amplia suas vivências, constrói vínculos, desenvolve sua identidade e aprende a conviver com o outro. O reconhecimento da infância como uma etapa essencial da vida reforça a importância de práticas pedagógicas que respeitem o tempo, os interesses e as formas próprias de expressão das crianças, entre elas, o brincar. Para Kishimoto (1998, p.151):

Pela brincadeira a criança aprende a se movimentar, falar e desenvolver estratégias para solucionar problemas. A brincadeira tem papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem exploratória, ao favorecer a conduta divergente, a busca de alternativas não usuais, integrando o pensamento intuitivo. Brincadeiras com o auxílio do adulto, em situações estruturadas, mas que permitam a ação motivada e iniciada pelo aprendiz de qualquer idade parecem estratégias adequadas para os que acreditam no potencial do ser humano para descobrir, relacionar e buscar soluções [...].

Dessa maneira, o brincar configura-se como uma experiência essencial na constituição da infância, pois é por meio dele que a criança estabelece relações com a realidade social e cultural em que está inserida. Ao brincar, ela não apenas se diverte, mas recria situações do cotidiano, atribui significados às suas vivências e desenvolve formas próprias de pensar, agir e se expressar. Nesse processo, a



imaginação e a interação assumem papel central, possibilitando à criança avançar em seu desenvolvimento e ampliar suas formas de compreender o mundo. Assim, ainda que o brincar seja marcado pela espontaneidade e pelo prazer, trata-se de uma atividade profundamente séria e formadora, pois contribui diretamente para a construção do sujeito e para sua inserção na cultura.

1.1 O brincar como linguagem da criança

Sabemos qual é a principal forma de se expressar da criança e por meio das brincadeiras, ela comunica sentimentos, desejos, medos, experiências e interpretações da realidade. É uma ação espontânea, prazerosa e significativa, que permite à criança experimentar papéis sociais, criar situações imaginárias e explorar o mundo ao seu redor. Na Educação Infantil, o brincar não deve ser compreendido apenas como um momento de descanso ou recreação, mas como uma atividade essencial ao processo de aprendizagem e desenvolvimento.

Sobre a importância desse processo para o salto qualitativo no desenvolvimento infantil, Vygotsky (1991, p. 117) afirma que:

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento.

Durante este momento, a criança desenvolve habilidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras, além de fortalecer a autonomia, a criatividade e a capacidade de resolver problemas. As brincadeiras simbólicas, por exemplo, possibilitam que a criança recrie situações do cotidiano, elabore conflitos internos e compreenda melhor o mundo social em que está inserida. Já as brincadeiras coletivas favorecem a interação, o respeito às regras, a cooperação e a construção de vínculos afetivos. Dessa forma, o brincar se constitui como uma linguagem própria da infância, por meio da qual a criança aprende e se desenvolve de maneira integral.

De acordo com Vygotsky (2000), o brincar é uma atividade humana criadora, na qual a imaginação, fantasia e realidade interagem na elaboração de novas possibilidades



de interpretação de expressão da ação pelas crianças. É uma forma significativa para o desenvolvimento integral da criança. No aspecto cognitivo, as brincadeiras estimulam o raciocínio, a memória, a atenção e a imaginação. No campo emocional, possibilitam a expressão de sentimentos, o enfrentamento de frustrações e o fortalecimento da autoestima. No desenvolvimento social, o brincar favorece a convivência, o diálogo, a empatia e a construção de regras de convivência.

As atividades lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento motor, pois envolvem movimentos, coordenação, equilíbrio e percepção corporal. Ao correr, pular, construir, desenhar ou manipular objetos, a criança explora seu corpo e amplia suas capacidades físicas. Quando a criança brinca, ela aprende de forma significativa, pois atribui sentido às suas ações e estabelece relações com suas vivências e conhecimentos prévios.

1.2 O brincar como direito da criança

O brincar é reconhecido como um direito da criança, assegurado por documentos legais e orientadores da educação brasileira. A legislação educacional compreende que a criança tem o direito de brincar, conviver, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se, elementos que devem estar presentes nas práticas pedagógicas da Educação Infantil.

Nesse contexto, o brincar deve ser garantido como eixo estruturante do trabalho pedagógico, respeitando os interesses, as necessidades e as características das crianças. Conforme estabelece o Artigo 227 da Constituição Federal, é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, com absoluta prioridade, o direito à dignidade, ao respeito e ao lazer. Cabe à escola e ao professor criar ambientes ricos em possibilidades lúdicas, que estimulem a imaginação, a interação e a aprendizagem, valorizando tanto as brincadeiras tradicionais quanto as novas formas de brincar que emergem na contemporaneidade.

Entretanto, diante das transformações sociais e do avanço das tecnologias digitais, o brincar tem assumido novas configurações, o que exige uma reflexão crítica por parte dos educadores. Compreender o brincar como direito implica também analisar como as mídias e as tecnologias têm influenciado as experiências lúdicas das crianças, tema que será aprofundado nos capítulos seguintes deste trabalho. Afinal, como reiteram as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), as



propostas pedagógicas devem garantir experiências que "favoreçam a imersão das crianças em diferentes linguagens e o domínio de gêneros e formas de expressão: gestual, verbal, plástica, dramática e musical" (Brasil, 2009), consolidando o brincar como pilar do desenvolvimento integral.

2. Mídia e Tecnologia Digital no Cotidiano Infantil

A presença da mídia e das tecnologias digitais no cotidiano das crianças tem se ampliado de forma expressiva nas últimas décadas, provocando transformações profundas nos modos de viver, brincar, comunicar-se e aprender. Cada vez mais cedo, as crianças passam a conviver com aparelhos tecnológicos como televisão, celulares, tablets e computadores, que se integram à rotina familiar e, em alguns contextos, também ao ambiente escolar. Essa realidade reflete um cenário social marcado pelo avanço tecnológico e pela consolidação da cultura digital, que atravessa a infância e impacta diretamente as práticas da Educação Infantil.

Entre os diferentes meios de comunicação, a televisão destaca-se por sua ampla difusão e fácil acesso, estando presente na maioria dos lares e exercendo forte influência sobre o cotidiano infantil. Por meio de desenhos animados, programas e propagandas, esse meio de comunicação contribui para a construção do imaginário das crianças, apresentando narrativas, personagens e modelos de comportamento que passam a fazer parte de suas vivências. Assim, a criança não apenas consome esses conteúdos, mas os ressignifica em suas brincadeiras, reproduzindo falas, cenas e situações observadas nas telas.

Essa influência da mídia sobre a infância é discutida por diversos estudiosos, que reconhecem seu papel na formação das subjetividades infantis. Buckingham (2007, p.37) destaca que:

A mídia não é apenas um meio de entretenimento para as crianças, mas um espaço fundamental de produção de significados. Por meio dela, as crianças entram em contato com valores, representações e narrativas que influenciam suas formas de pensar, agir e se relacionar com o mundo. Dessa forma, a mídia participa ativamente da construção das identidades infantis.

Paralelamente à presença da mídia audiovisual, os brinquedos contemporâneos também passaram por mudanças significativas. Muitos deles são desenvolvidos a partir de personagens midiáticos e incorporam recursos eletrônicos, oferecendo



estímulos visuais e sonoros previamente determinados. Esse tipo de brinquedo, embora desperte grande interesse, pode limitar as possibilidades de criação e imaginação, uma vez que direciona as ações da criança e reduz sua liberdade de exploração. Diferentemente dos brinquedos tradicionais, que permitem múltiplos usos e interpretações, os brinquedos tecnológicos tendem a estabelecer formas específicas de interação.

No cotidiano das instituições de Educação Infantil, observa-se que essas transformações refletem diretamente nas formas de brincar. Em muitos casos, as brincadeiras coletivas e espontâneas dão lugar a atividades mediadas por telas, o que pode restringir experiências fundamentais de convivência, cooperação e troca entre as crianças. O tempo excessivo dedicado aos dispositivos digitais pode resultar em um brincar mais individualizado e menos corporal, afastando a criança do uso do corpo, do movimento e da interação direta com seus pares.

Entretanto, é importante ressaltar que a tecnologia, em si, não deve ser compreendida apenas como um elemento prejudicial. Quando utilizada de maneira consciente, planejada e mediada, pode ampliar repertórios culturais, favorecer novas formas de expressão e contribuir para o processo educativo. O desafio reside no uso indiscriminado e sem intencionalidade pedagógica, que pode comprometer aspectos essenciais do desenvolvimento infantil, especialmente aqueles relacionados à socialização, à imaginação e ao brincar livre.

Nesse sentido, as contribuições de Vygotsky (2008) tornam-se fundamentais ao enfatizar o papel do brincar e das interações sociais no desenvolvimento da criança.

O autor afirma que:

O brincar cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além de seu comportamento habitual, além de sua idade média, acima de seu comportamento diário; no brincar, é como se ela fosse maior do que realmente é. Assim como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada.

A partir dessa perspectiva, compreende-se que a substituição ou o empobrecimento das experiências lúdicas por práticas excessivamente mediadas pela tecnologia pode limitar oportunidades importantes de aprendizagem e desenvolvimento. A criança necessita de tempo, espaço e liberdade para imaginar, criar, experimentar e interagir,



aspectos que nem sempre são garantidos quando os dispositivos digitais ocupam lugar central em sua rotina diária. Brougère (2010, p.97) também contribui para essa reflexão ao compreender o brincar como uma prática social e cultural, construída nas relações e nas experiências vividas pelas crianças. Segundo o autor:

O brincar não é uma atividade natural ou espontânea no sentido estrito, mas uma prática cultural aprendida nas relações sociais. A criança aprende a brincar a partir das experiências que vivencia em seu contexto social, apropriando-se de regras, significados e formas de ação que circulam na cultura.

Dessa forma, ao considerar a forte presença da mídia e das tecnologias digitais na vida das crianças, torna-se imprescindível refletir sobre como esses elementos estão sendo incorporados às experiências lúdicas e educativas na Educação Infantil. Cabe à escola e ao professor assumirem uma postura crítica e mediadora, garantindo que os recursos tecnológicos não substituam o brincar, mas sejam utilizados de maneira equilibrada, respeitando as necessidades e os tempos da infância.

Assim, compreender a influência da mídia e da tecnologia digital no cotidiano infantil é essencial para o desenvolvimento de práticas pedagógicas que valorizem o brincar, a interação social e a construção de aprendizagens significativas. Essa reflexão contribui para que a Educação Infantil continue cumprindo seu papel de promover o desenvolvimento integral da criança, mesmo em um contexto marcado pela intensificação da cultura digital.

3. Impactos da Mídia e da Tecnologia Digital no Brincar e Propostas Pedagógicas

A presença cada vez mais intensa da mídia e das tecnologias digitais no cotidiano das crianças tem provocado mudanças significativas nas formas de brincar, interagir e aprender. Essas transformações exigem uma análise crítica, especialmente no contexto da Educação Infantil, etapa em que o brincar ocupa lugar central no desenvolvimento integral da criança. Embora as tecnologias façam parte da cultura contemporânea e não possam ser ignoradas, seu uso indiscriminado e sem mediação adequada pode gerar impactos negativos nas experiências lúdicas e educativas.



Um dos principais efeitos observados refere-se à modificação das brincadeiras infantis. Muitas crianças passam a reproduzir, de forma repetitiva, conteúdos midiáticos já prontos, limitando a criatividade. Sobre esse fenômeno, Buckingham (2007, p. 37) ressalta que:

A mídia não é apenas um meio de entretenimento para as crianças, mas um espaço fundamental de produção de significados. Por meio dela, as crianças entram em contato com valores, representações e narrativas que influenciam suas formas de pensar, agir e se relacionar com o mundo.

Personagens, falas e enredos são frequentemente copiados de vídeos digitais, reduzindo as possibilidades de invenção. O excesso de tempo diante das telas compromete experiências fundamentais. Postman (1999) já alertava que a exposição precoce e excessiva ao mundo visual das mídias eletrônicas pode provocar o que ele chama de "desaparecimento da infância", ao fundir o mundo adulto e infantil por meio do acesso irrestrito a conteúdos sem a devida maturação simbólica. Quando os brinquedos tecnológicos passam a ocupar lugar central, a criança tende a assumir uma postura mais passiva, seguindo comandos pré-estabelecidos.

Entretanto, é importante destacar que a tecnologia digital não deve ser compreendida apenas como um elemento prejudicial. O papel do professor da Educação Infantil torna-se fundamental e cabe a ele atuar como mediador. Como afirma Fantin (2011, p. 53):

Mediar o uso das tecnologias na escola não significa apenas ensinar a usar as máquinas, mas sim integrar tais linguagens no projeto pedagógico para que a criança deixe de ser apenas consumidora e passe a ser produtora de cultura.

Quando utilizada de forma planejada, intencional e mediada, pode ampliar repertórios culturais, favorecer novas linguagens e enriquecer o processo educativo. O desafio está em encontrar o equilíbrio entre o uso das tecnologias e a garantia de experiências lúdicas significativas, respeitando as necessidades próprias da infância.

O papel do professor da Educação Infantil torna-se fundamental e cabe ao ele atuar como mediador, organizando tempos, espaços e propostas que valorizem o brincar, as interações e a criatividade, sem desconsiderar o contexto tecnológico em que as



crianças estão inseridas. A mediação pedagógica consciente possibilita que a tecnologia seja utilizada como recurso complementar, e não como substituta do brincar.

Entre as propostas pedagógicas possíveis, destaca-se a valorização do brincar livre e das brincadeiras tradicionais no cotidiano escolar, garantindo momentos em que a criança possa explorar materiais diversos, criar seus próprios brinquedos e interagir com os colegas. Atividades como jogos simbólicos, brincadeiras de faz de conta, construção com materiais recicláveis e brincadeiras corporais contribuem para o desenvolvimento integral e estimulam a imaginação. Junto à isso, a integração crítica da tecnologia às práticas pedagógicas se torna essencial. Em vez de oferecer conteúdos prontos, o professor pode utilizar recursos digitais como apoio à ampliação das experiências lúdicas, por exemplo, explorando histórias digitais como ponto de partida para dramatizações, produções artísticas ou criações coletivas. Dessa forma, a tecnologia passa a ser um meio para enriquecer o brincar, e não um fim em si mesma.

Refletir sobre a importância da escola estar em constante diálogo com as famílias, promovendo reflexões sobre o uso consciente das mídias e das tecnologias digitais na infância não pode ser deixado de lado. Orientações sobre limites de tempo de tela, escolhas de conteúdos adequados e a importância do brincar e da convivência familiar contribuem para uma atuação conjunta entre escola e família, favorecendo o desenvolvimento saudável das crianças.

Portanto, a análise crítica da influência da mídia e da tecnologia digital no brincar evidencia a necessidade de práticas pedagógicas que equilibrem tradição e contemporaneidade. Ao reconhecer a criança como sujeito ativo, criativo e produtor de cultura, a Educação Infantil pode construir caminhos que valorizem o brincar como direito, linguagem e experiência fundamental, mesmo em um contexto marcado pela presença constante das tecnologias digitais.

Considerações Finais

O presente trabalho buscou analisar a influência da mídia e das tecnologias digitais no brincar das crianças na Educação Infantil, partindo da compreensão do brincar como elemento central no desenvolvimento infantil e como linguagem própria da infância. Ao longo do estudo, foi possível perceber que as transformações sociais e



tecnológicas têm impactado significativamente as formas de brincar, de interagir e de aprender das crianças, exigindo uma reflexão crítica por parte da escola e dos profissionais da educação.

As análises realizadas evidenciaram que a mídia e as tecnologias digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano infantil, influenciando comportamentos, preferências e imaginários. A televisão, os dispositivos móveis e os brinquedos tecnológicos, embora façam parte da cultura contemporânea, podem contribuir para o empobrecimento das experiências lúdicas quando utilizados de forma excessiva e sem mediação adequada. Observou-se que, nesses casos, o brincar tende a tornar-se mais passivo, individualizado e distante das interações sociais, comprometendo aspectos fundamentais do desenvolvimento emocional, social, motor e criativo da criança.

Por outro lado, o estudo também permitiu compreender que a tecnologia não deve ser concebida apenas como um elemento negativo. Quando integrada de maneira consciente, crítica e intencional às práticas pedagógicas, pode ampliar repertórios culturais, favorecer novas linguagens e enriquecer o processo educativo. O desafio consiste em garantir que esses recursos não substituam o brincar livre, as interações presenciais e as experiências corporais, mas atuem como complemento às vivências lúdicas e educativas.

Nesse contexto, destaca-se o papel fundamental do professor da Educação Infantil como mediador das experiências das crianças. Cabe ao educador organizar tempos, espaços e propostas pedagógicas que valorizem o brincar, a criatividade, a imaginação e a convivência, reconhecendo a criança como sujeito ativo e produtor de cultura. Torna-se também essencial o diálogo com as famílias, de modo a promover o uso consciente das mídias e das tecnologias digitais também no ambiente familiar.

Conclui-se, portanto, que refletir sobre a influência da mídia e da tecnologia digital no brincar das crianças é uma necessidade urgente no contexto da Educação Infantil contemporânea. Garantir o direito ao brincar, mesmo em uma sociedade cada vez mais marcada pelas telas, é assegurar à criança experiências fundamentais para seu desenvolvimento integral. Assim, este trabalho contribui para o fortalecimento de práticas pedagógicas que respeitam a infância, valorizam o brincar e buscam um



equilíbrio entre tradição e inovação, reafirmando o compromisso da Educação Infantil com a formação humana, crítica e sensível das crianças.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **LDB - Lei nº. 9.394/96, de 20 de dez. 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996. Disponível em: . Acesso em: 18 jul. 2025.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. v. 1 e 2**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

BUCKINGHAM, David. **Além da tecnologia: a criança curiosa na era da cultura digital**. São Paulo: Paulus, 2010.

FANTIN, Monica. **Mídia-educação no ensino fundamental e na formação de professores**. Vitória: Edufes, 2011.

KISHIMOTO, Tizuku Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

OLIVEIRA, Zilma Moraes Ramos. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Grafiva, 1999.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.