



O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: o lugar dos brinquedos, brincadeiras e os jogos tecnológicos.

Ana Paula Andrade*
Gloria Lucia Magalhães **

RESUMO

Este trabalho descreve o lugar dos brinquedos, brincadeiras e dos jogos tecnológicos na Educação Infantil numa abordagem lúdica. Tal abordagem justifica-se diante da constatação que, atualmente, nota-se uma grande influência das tecnologias nas práticas recreativas da infância. O estudo teve como objetivo identificar os avanços tecnológicos presentes na vida da criança e sua utilização, sendo que estes se tornaram comuns no cotidiano infantil. Trata-se de uma pesquisa de revisão bibliográfica que será realizada basicamente nas publicações do Scientific Electronic Library Online- Scielo. Este intento será conseguido mediante revisões bibliográficas realizadas em obras publicadas, artigos científicos divulgados de forma online em periódicos da área. Nas considerações finais, evidencia-se que o brincar é uma ação livre e inerente à criança, que ao brincar, é capaz de desenvolver o físico, a mente, a auto-estima e a afetividade. Os brinquedos e as brincadeiras atuam como uns instrumentos mediadores para que a criança compreenda, signifique e represente o mundo em que vive. Nos últimos tempos, é notório, que a maioria das crianças tem demonstrado sua predileção pelo uso de tecnologias nos momentos de diversão. Admite-se a função educativa e recreativa da tecnologia, no entanto, é importante que a criança seja orientada por adultos no que diz respeito ao manuseio dos aparelhos eletrônicos, sua utilização adequada nos diversos ambientes como na família e na escola, a seleção de conteúdos e o tempo de uso.

Palavras-chave: Educação Infantil Ludicidade Tecnologia.

* Aluna do Curso de Pedagogia da Faculdade de Três Pontas FATEPS. E-mail anaandrade3@alunos.unis.edu.

** Doutora em Educação. Professora da Faculdade de Três Pontas FATEPS. E-mail gloria.reis@professor.unis.edu.br

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia tornou-se fundamental em nossas vidas, o uso desses aparatos pelas crianças no ambiente escolar pode ser um grande aliado do processo pedagógico, quando usado corretamente, podendo complementar o processo de ensino e de aprendizagem e ainda podem auxiliar na promoção da interação entre as crianças.

Enquanto isso, as brincadeiras ao ar livre, interação com outras crianças, jogos com e sem regras são experiências ricas e fundamentais para o desenvolvimento saudável de uma criança.

Esse trabalho descreve o lugar dos brinquedos, brincadeiras e os jogos tecnológicos, numa abordagem lúdica com crianças na educação infantil.

O presente estudo torna-se relevante em razão do seguinte questionamento: atualmente qual o lugar a tecnologia ocupa na utilização de jogos na educação infantil?

A pesquisa tem como objetivo identificar os avanços tecnológicos presentes na vida da criança e sua utilização, sendo que estes se tornaram comuns no cotidiano infantil. Neste sentido, realiza-se uma abordagem da sua utilização no ambiente escolar.

O estudo está organizado em dois títulos, sendo que o primeiro compõe o referencial teórico e o segundo trata da revisão da literatura sobre o tema.

Trata-se de uma pesquisa de revisão bibliográfica que será realizada por meio da leitura de obras e artigos científicos, basicamente do Scientific Eletronic Library Online- Scielo.

2 O DIREITO DE BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para discutir o lugar que atualmente o brincar, as brincadeiras e o uso das tecnologias ocupam na Educação Infantil, pretende-se neste tópico produzir referencial teórico e realizar revisão da literatura em artigos científicos e obras publicadas sobre o tema.

Este título será dividido em dois subtítulos, sendo eles: O que diz a legislação brasileira sobre o brincar e conceituando ludicidade, brinquedos, brincadeiras, jogos e jogos tecnológicos.

2.1 O que diz a legislação brasileira sobre o brincar



A obra Brincar Para Todos, produzido por Siaulys (2006) declara que a brincadeira é a vida da criança sendo e que:

Brincando, a criança desenvolve os sentidos, adquire habilidades para usar as mãos e o corpo, reconhece objetos e suas características, textura, forma, tamanho, cor e som. Brincando, a criança entra em contato com o ambiente, relaciona-se com o outro, desenvolve o físico, a mente, a auto-estima, a afetividade, torna-se ativa e curiosa (SIAULYS, 2006, p. 10).

Partindo dessa premissa, cabe neste estudo apresentar recortes da legislação brasileira vigente que garante o brincar como um direito universal das crianças, adotada pela Assembleia das Nações Unidas (1990) Princípio 7º assegura que [...] “A criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação; a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo deste direito”.

Ao citar a Constituição da República Federativa do Brasil (1988), em seu art. 227 que “garante que a educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (BRASIL, 1988, s.p). Entende-se que “o pleno desenvolvimento referido na lei está diretamente associado ao brincar, visto que brincando, como já dito acima, a criança é capaz de “desenvolver o físico, a mente, a auto-estima, a afetividade”, ou seja, o pleno desenvolvimento infantil.

O direito ao brincar também está previsto no Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA Lei nº. 8069/90 em seu artigo 16, IV, onde cita: “o direito à liberdade compreende os aspectos dentre eles:” brincar, praticar esportes e divertir-se”. (BRASIL, 1990).

A Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2017) refere-se ao brincar como um Direito de Aprendizagem, numa abordagem vivencial a ser trabalhada de forma intencional e organizada pelo professor, já que a brincadeira é intercessora de aprendizagens significativas na Educação Infantil.



Independentemente de sua condição física, financeira, social, a criança brinca em qualquer contexto, com os objetos que estão disponíveis. Nota-se que o brincar tornou-se um direito das crianças, sendo assegurado por Leis e garantido em diversos locais como em casa, nas escolas e parques, dando a eles novos significados, criando novas brincadeiras e brinquedos.

Nessa perspectiva faz-se necessário a apresentação de conceitos, definições e concepções relacionadas ao brincar.

2.2. Conceituando ludicidade, brinquedos, brincadeiras, jogos e jogos tecnológicos.

Uma das possibilidades para tornar o aprendizado mais simples e prazeroso na educação infantil é a utilização de atividades lúdicas, mais estritamente os brinquedos, brincadeiras e jogos, podem assim auxiliar os alunos na apropriação dos conteúdos, e consequentemente gerar uma aprendizagem significativa.

Erdmann(1998) traz a noção do o lúdico como elemento estruturador da vida e ainda:

[...] unidade estrutural do ser humano, o *homo ludens*. Possibilita experienciar a troca e a dinamicidade das relações nas presenças compartilhadas e na superação das rotinas, transcendendo os determinismos para retomar o jogo da vida, da fantasia que nutre o ser/estar no universo das relações (ERDMANN, 1998, p.2).

Para D'Ávila (2014) o conceito de ludicidade se articula a duas dimensões:

A) a de que as atividades lúdicas são criações culturais, são atos sociais, oriundos das relações dos homens entre si na sociedade; B) a ludicidade é um estado de ânimo, um estado de espírito que expressa um sentimento de entrega, de inteireza, de vivência plena, e diz respeito à realidade interna do indivíduo (D'ÁVILA, 2014, p. 94).



Essa articulação amplia as possibilidades de uma prática lúdica que seja vivenciada plenamente na sala de aula e seja estruturadora de saberes pedagógicos e didáticos necessários aos alunos e professores na educação infantil.

Sobre o brinquedo, Vygotsky (2003),

[...] afirma que é indispensável sua utilização, pois através dele a criança completa seu desenvolvimento. A maturação das necessidades é um tópico predominante nessa discussão, pois é impossível ignorar que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo. Se não entendermos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade do brinquedo como forma de atividade (VYGOTSKY, 2003, p. 122).

Ao discutir brinquedos, brincadeiras e jogos, Kishimoto (1994) esclarece que são termos que podem se confundir, uma vez que a sua utilização varia de acordo com o idioma utilizado. A autora discute as dificuldades existentes na definição dessas palavras nas línguas francesa, inglesa e portuguesa e afirma que cada idioma possui particularidades na utilização das mesmas, o que as faz diferirem entre si.

“O uso do brinquedo/ jogo educativo remete-nos para a relevância desse instrumento para situações do ensino-aprendizagem e desenvolvimento infantil” (KISHIMOTO, 1998, p. 59).

Brincando as crianças experimentam situações de coletividade, partilhas que podem ser agradáveis e prazerosas. No entanto, a conduta lúdica também oferece o que em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição. (KISHIMOTO, 1998).

Nesse sentido:

[...] não se pode fundamentar na brincadeira um programa pedagógico preciso, quem brinca pode sempre evitar aquilo que lhe desagrade, se a liberdade valoriza as aprendizagens adquiridas na brincadeira, ela produz também uma incerteza quanto aos resultados. Daí a impossibilidade de assegurar aprendizagens de um modo preciso na brincadeira. É o paradoxo da brincadeira, espaço de aprendizagem cultural fabuloso e incerto (BOUGÈRE, 1997, p. 104).



. Baptista da Silva (2003) complementa a ideia afirmando que os verbos brincar e jogar, em português, não têm significados tão amplos quanto os seus correspondentes em inglês e francês. “Embora o verbo “brincar” também seja utilizado no cotidiano da língua portuguesa em situações diversas, seu significado primeiro está relacionado à atividade infantil, seguido pelas características relativas à espontaneidade e ao divertimento” (BAPTISTA DA SILVA, 2003, p 8).

Biscoli (2005) define a diferenciação entre brincar e jogar pelo aparecimento de regras. Para a autora, a utilização de regras pré-estabelecidas designa o ato de jogar. “A brincadeira é a ação que a criança tem para desempenhar as regras do jogo na atividade lúdica. Utiliza-se do brinquedo, mas ambos se distinguem” (BISCOLI, 2005; p. 25).

Retomando Brougère (1997) ao afirmar que a brincadeira não é inata. “A criança é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidam dela, particularmente sua mãe. [...] A criança entra progressivamente na brincadeira do adulto de quem ela é inicialmente o brinquedo, o espectador ativo, depois, o real parceiro (Op.cit, 1997, p. 98).

Os objetos com os quais a criança brinca são objetos culturais, portadores de significação:

[...] a criança, via brincadeira, vai se apropriando dessas significações e constituindo a personalidade e a condição humana. O brinquedo atua como um instrumento mediador para que a criança compreenda, signifique e represente o mundo adulto por meio do desempenho de papéis sociais nas brincadeiras. (FACCI, 2006, p.8).

Nessa perspectiva cultural, Brougère (2002), vale observar as brincadeiras do nosso tempo e de tempos passados, e perceber as especificidades da cultura lúdica contemporânea onde a propagação de brinquedos eletrônicos e videogames que mudaram a experiência lúdica de muitas crianças. A autora afirma que:

Quem constrói a cultura lúdica é a própria criança, brincando. O jogo é lugar de construção de cultura e é produto das interações sociais, "o jogo, como qualquer atividade humana,



só se desenvolve e tem sentido no contexto das interações simbólicas, da cultura". (BROUGÈRE, 2002, p. 30).

Segundo a autora, nota-se um incremento influenciador dos meios e das próprias tecnologias de comunicação nas práticas recreativas da infância, assim como em suas vivências cotidianas e formativas.

As brincadeiras que antes eram apreciadas como pular corda, amarelinha, brincar de boneca, esconde-esconde, entre tantas outras, são cada dia menos utilizadas no repertório atual de brincadeiras das crianças.

A relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil tem se evidenciado como um forte componente da realidade na sociedade contemporânea.

Siqueira; Wiggers; Souza (2012) declaram que “há uma apropriação cultural da mídia pelas crianças em seus momentos lúdicos e em suas relações sociais, refletidas nos jogos simbólicos” (Op. cit, 2012, p. 313).

Para as autoras: “O uso correto dos recursos midiáticos como uma ação educativa deve ser baseado, fundamentalmente, no estímulo à emancipação e autonomia dos estudantes, provocando um olhar crítico sobre conceitos e valores da realidade” (SIQUEIRA; WIGGERS; SOUZA, 2012, p. 314).

Em relação ao estímulo e motivação pode-se afirmar que a tecnologia domina a atenção da maioria das crianças que ficam entretidas e acabam trocando facilmente o brincar ao ar livre pelos desenhos, vídeos e jogos de celulares. “O uso de celulares, tablets, computadores, entre outros, torna-se prioridade na hora de brincar, se comparado às brincadeiras tradicionais” (SILVA; BORTOLOZZI; MILANI, 2019).

Tomando a televisão como exemplo de mídia utilizada pelas crianças, Girardello (2005) ressalta a problemática envolvendo o tempo que a criança passa assistindo TV.

Para Girardello (2005), a função da televisão é variável de acordo com a vida de cada criança. Como estrutura do cotidiano, considera-se os seguintes fatores como mais importantes: a



extensão do tempo que a criança passa assistindo TV, o tipo de mediação do adulto e o conteúdo da programação.

A televisão pode mesmo nutrir a imaginação se a experiência for guiada por um adulto que ajude a criança a contextualizá-la, a assistir TV criticamente e a compreender a linguagem do meio, suas riquezas e limitações. Embora o temor quanto à passividade cognitiva das crianças na Internet não seja uma preocupação frequente em razão do caráter interativo do meio, é evidente que elas não devem ser abandonadas diante do computador como se este fosse a velha babá eletrônica, agora upgraded (GIRARDELLO, 2005, p. 3)

De acordo com a pesquisadora acima citada, não é plausível considerar que a mídia é alienante, pois o modo como é recebida por cada usuário pode variar.

Assim, fica evidente que o uso adequado das mídias interativas por parte das crianças no ambiente familiar e na escola, envolve questões relacionadas ao conteúdo e o tempo de uso.

Referindo-se ao ambiente escolar Belloni (2005), ressalta a importância da formação para a mídia pelos professores para que possam se estabilizar como usuários críticos e ativos dos meios de comunicação. A autora afirma que: “Pedagogia e tecnologias são como processos sociais inseparáveis. Dessa maneira, o processo de socialização das gerações mais novas inclui necessário e logicamente a preparação dos indivíduos para o uso dos meios técnicos disponíveis na sociedade “(Belloni, 2002, 118).

Enfim, o brincar envolvendo brinquedos, brincadeiras e jogos tecnológicos tanto para educadores como para as crianças, constitui uma atividade humana promotora de diversas aprendizagens e experiências de cultura.

No que tange às novas tecnologias e o trabalho docente, cabe refletir quais formas de apropriação e inserção da tecnologia ao trabalho do professor podem contribuir com sua prática pedagógica, facilitando e ampliando as possibilidades do ensino e aprendizagem das crianças.

3 IMPLICAÇÕES DO BRINCAR E O USO DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A elaboração deste tópico tem como proposta compor a revisão da literatura apresentando trabalhos publicados que discutem a mesma temática deste estudo, isto é, o lugar dos brinquedos, brincadeiras e os jogos tecnológicos na educação infantil, ressaltando seu papel na ludicidade.

Nesta etapa foram localizados em média 10 (dez) artigos publicados principalmente na *Scielo* Brasil. Os artigos foram selecionados com base nas palavras-chave: lúdico, brincar, tecnologia. Com a leitura de resumos foram escolhidos e aqui serão apresentados:

Como e por que as crianças brincam? Qual o significado desta atividade em cada cultura? Queiroz; Maciel; Branco (2006) abordam o tema da brincadeira em um trabalho de revisão bibliográfica. Segundo as autoras, percebe-se ainda, lacunas de conhecimentos sobre o conceito e os processos envolvidos na brincadeira, ressaltam que:

[...] a maior preocupação, não deve se estabelecer um conceito universal e fechado sobre a atividade do brincar, mas ampliar as pesquisas, buscando preencher as lacunas existentes e, paralelamente, subsidiar os docentes e interessados no assunto para que possam realizar práticas educativas mais interessantes. 177

No estudo realizado, o conceito da atividade de brincar foi analisado com base em diferentes autores, privilegiando quem a vê como socialmente construída. nessa perspectiva, o ato de brincar é uma ação mediada pelo contexto sociocultural e o significado construído pela criança sobre a função de determinados objetos e da sua participação em certas brincadeiras, não é estático.

Assim sendo, os professores podem brincar com seus alunos especialmente quando convidados ou solicitados, outra situação lúdica que pode envolver os alunos da educação infantil é incentivá-los a proporem jogos e brincadeiras que já participam em casa ou na comunidade onde vivem, Segundo Queiroz; Maciel; Branco (2006, p.177) “Isto possibilitará que entre em sala de aula todo o universo cultural próprio dela, permitindo ao professor melhor conhecer sua realidade”.

Oliveira et.al, (2015) também abordam a participação do adulto nos momentos de brincadeiras com crianças ao analisarem as modalidades de brincadeira e os usos de brinquedos



em crianças nos três primeiros anos de vida, em contexto de creches. E ressaltam sua importância para o desenvolvimento infantil “partindo dessa perspectiva, a instrução dos professores afeta a exploração dos brinquedos e a aprendizagem realizada pela criança” (OLIVEIRA, et.al, 2015, p. 18).

A pesquisa foi realizada com a participaram 9 crianças entre 1 e 3 anos de vida e 13 educadoras de três instituições de educação infantil, realizaram-se 10 observações, das quais 9 foram transcritas e 1 foi utilizada como estudo-piloto.

Com as contribuições de Alan; Souza (2009), que realizaram um estudo sobre “O modelo de Tomasello sobre a evolução cognitivo-linguística humana, é possível afirmar que:

Durante o seu primeiro ano de vida, com o desenvolvimento das habilidades de compreensão da ação intencional e a motivação para compartilhar intencionalidade, as crianças também passam a compartilhar com os adultos certos aspectos de sua própria experiência. Essa nova forma de interação com o mundo (intencionalidade compartilhada) é caracterizada em três níveis (ALAN; SOUZA, 2009, p. 164).

Retomando o estudo de Oliveira, et.al, 2015 que também utilizou os pressupostos de Tomasello (2003) ao considerar os três contextos interativos (diádico, triádico e poliádicos) os autores estabelecem essas relações das crianças nos primeiros anos de vida com pessoas e objetos (brinquedos):

a) contexto diádico: caracterizada pela interação criança-criança, criança-educador ou ainda criança-objeto (brinquedo). b) contexto triádico: episódios nos quais a criança interage com outra criança ou com o adulto, e algum outro elemento para o qual ambos dirigem suas ações, no total de três participantes. Ex.: criança-objeto-criança e criança-objeto-educador. c) contexto poliádico: a interação entre a criança e outros sujeitos, com ou sem objetos, no total de quatro ou mais participantes. Ex.: criança-criança-objeto-educador, criança-criança-objeto-criança. (OLIVEIRA et.al, 2015, p.21)

E ainda, Oliveira, et.al, (2015) utilizam na pesquisa as seguintes categorias:

- a) brincar convencional: a forma esperada de utilização do brinquedo. Ex.: chutar uma bola.
- b) brincar exploratório: atividade de explorar/manipular o brinquedo. Ex.: puxar e morder o cabelo de um fantoche.
- c) brincar simbólico: envolve uma situação imaginária, podendo ser caracterizado por uma brincadeira de faz de conta. Ex.: montar peças de Lego, afirmar que é um avião e levá-lo no ar como se estivesse voando (OLIVEIRA et.al, 2015, p.22).

Segundo os autores essas categorias não devem ser compreendidas de forma isolada sendo que elas podem ocorrer de forma simultânea: numa mesma brincadeira pode ser observada a presença do brincar convencional, simbólico e exploratório

Diante do exposto, o estudo evidenciou que o brincar exploratório foi mais observado no grupo de crianças de 1 ano, constatando a relevância do uso do brinquedo e da intervenção do adulto com as crianças bem pequenas, levando em consideração também a qualidade dessa interação, ficando atento para não limitar o uso exploratório do brinquedo pelas crianças, permitindo dessa forma que ela possa agir intencionalmente sobre eles.

Em relação ao simbólico foi observado maior incidência nos grupos de 2 e 3 anos.

Nesse grupo, o brincar simbólico foi observado nos seguintes formatos: colocar a tampa do balde em cima dele e dizer que vai “construir uma torneira”; colocar areia dentro do balde e dizer que está “fazendo bolo de chocolate”; despejar a areia do balde no chão e dizer que está “construindo uma montanha”; correr de uma das crianças que diz ser o “lobo mau”; colocar uma fralda em volta do pescoço dizendo que está “com o braço quebrado” (OLIVEIRA et.al, 2015, p.28).

Notou-se para esta categoria pouca participação das educadoras nas interações, principalmente com as crianças de 2 e 3 anos.

No que diz respeito à categoria do brincar convencional, o grupo de crianças de 1 ano. “O brincar convencional nesse grupo se configurou como colocar areia dentro de um “baldinho de areia”, sentar em um trem de brinquedo, encaixar peças de Lego, olhar para sala através da janela de uma casinha de plástico” (Op. cit, 2015, p.28).



Em síntese, o estudo de Oliveira, et.al (2015), trouxe relevantes contribuições para este trabalho, podendo ser destacado a necessidade da construção de espaços facilitadores de interações sociais e culturais para o brincar nos três primeiros anos de vida. E ainda, a importância da alternância das categorias do brincar (convencional, simbólica e exploratória), o valor da mediação do adulto nos episódios do brincar.

Diante da utilização acentuada pelas crianças de tablets, computadores, celulares e jogos eletrônicos, aparatos marcantes da vida contemporânea, Paiva; Costa (2015), realizaram uma pesquisa de cunho bibliográfico com o objetivo geral de analisar as possíveis implicações do uso de tecnologias por crianças de zero a dois anos. E como objetivos específicos a partir do aporte teórico são: identificar a influência da tecnologia no desenvolvimento físico, cognitivo e social da criança e explicitar os principais fatores que podem prejudicar seu relacionamento com o meio social.

Segundo Paiva; Costa (2015), diante da realização do estudo identificou-se que, “o exagero da tecnologia deixa crianças e adolescentes desconectados do mundo real”. Para os autores, quando os aparatos tecnológicos são utilizados de forma indiscriminada “

trazem grandes riscos para a saúde física, mental e social das crianças, no entanto, viu-se que a ansiedade e agressividade está presente tanto no que refere-se a abstinência ao uso da tecnologia como na utilização frequente dos dispositivos eletrônicos que substituem gradativamente as atividades lúdicas tradicionais nas quais tem a capacidade de favorecer o aspecto interpessoal, afetividade e disciplina, uma vez que, o contato físico promove a ampliação das habilidades cinestésicas (PAIVA; COSTA, 2015, pp. 1-2).

Os autores alertam pais e educadores da necessidade de compreender “a função educativa e recreativa da tecnologia para estimular as crianças a assumirem responsabilidades no manuseio dos aparelhos eletrônicos”, incluindo aqui regras e horários estabelecidos pela família e pela escola. E ainda ressaltam:



a ansiedade e agressividade são geradas pela falta de limites na utilização dos aparelhos eletrônicos que comprometem o desempenho escolar, desestrutura os relacionamentos interpessoais e debilita principalmente a saúde física e psicológica da criança ao longo do seu desenvolvimento além de influenciar na sua vida pessoal, social e futuramente profissional (PAIVA; COSTA, 2015, p. 1).

Em suma, o estabelecimento de regras e o tempo destinado para a utilização de aparatos tecnológicos são fatores capazes de dissociar os fatores positivos dos negativos desses instrumentos.

Ainda sobre uso de tecnologias pelas crianças, foi localizado estudo realizado por Costa; Almeida (2021) intitulado: A substituição do brincar: implicações do uso de tecnologias por crianças de 0 a 2 Anos. As horas tomam como problemática a intensificação do uso de eletrônicos entre crianças ainda muito pequenas.

Em relação aos dados se constitui uma pesquisa de levantamento bibliográfico, os materiais utilizados foram descritos em tabelas e organizados em categorias, sendo elas: “orientações acerca do uso de tecnologias; prejuízos e benefícios do uso de telas precoce e em excesso; papel dos pais na mediação entre a tecnologia e a criança; relevância do brincar para a infância” (COSTA; ALMEIDA, 2021, p.9).

Em relação às orientações sobre o uso das tecnologias, as autoras identificam que a maioria dos pais utiliza

dispositivos para seu próprio entretenimento, e acabam assim influenciando os filhos a usar os eletrônicos para a mesma finalidade, deixando em segundo plano alguns estímulos necessários e fundamentais para o desenvolvimento saudável. Em se tratando dos possíveis prejuízos causados pelo uso de telas em idade precoce e em excesso (COSTA, ALMEIDA, 2021, p. 13).

Nesse sentido, os pais e educadores possuem um papel importante na mediação entre a tecnologia e a criança.



Sobre os possíveis prejuízos e benefícios, as autoras afirmam “que estes estão relacionados a vários aspectos do desenvolvimento sejam eles físicos, emocionais, psíquicos e cognitivos, sendo que nem sempre são prejuízos reversíveis” (COSTA, ALMEIDA, 2021, p. 14-15).

No que diz respeito aos benefícios destaca-se que “o uso de telas como o desenvolvimento da linguagem e o estímulo de habilidades motoras finas, tais quais, podem ser aproveitados desde que os pais façam uma mediação adequada, limitando o uso e o conteúdo os quais a criança é exposta” (Op. cit , 2021, p.15).

Por fim as autoras apresentam subsídios da relevância do brincar para a infância:

[...] que, por mais que vivemos em épocas tecnológicas as brincadeiras ao ar livre, interação com outras crianças, jogos de tabuleiro e leituras são experiências ricas e base para um desenvolvimento saudável, sendo que não podem ser substituídas ou se quer comparadas com as telas digitais (COSTA, ALMEIDA, 2021, p. 18).

Vale evidenciar que os jogos eletrônicos atraem a maioria das crianças, e podem fazer parte do repertório de brincadeiras, mas não devem aparecer como única possibilidade de diversão.

Nesse sentido, cabe aos pais e educadores proporcionar às crianças momentos de interação com espaços livres, com crianças de diversas idades para que apreciem outras formas de brincar.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, qual o lugar a tecnologia ocupa na utilização de jogos na Educação Infantil? O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário. É notório que o uso de tecnologias por crianças tornou-se crescente nos últimos tempos.

Diante desse cenário, faz-se necessário compreender a função educativa e recreativa da tecnologia para estimular as crianças a assumirem responsabilidades no manuseio dos aparelhos



eletrônicos que envolve o tempo de uso, a qualidade do conteúdo e a mediação do adulto contribuindo para o seu desenvolvimento afetivo, cognitivo e social.

Ressalta-se a necessidade da construção de espaços facilitadores de interações sociais que reconheçam a importância do contexto e da cultura, consideradas favorecedoras de aprendizado e desenvolvimento.

Finalmente reflete-se sobre a brincadeira no contexto pedagógico vivenciado pelas crianças em instituições de educação infantil, o papel do professor no desenvolvimento e educação infantil.

O estudo teve como objetivo identificar os avanços tecnológicos presentes na vida da criança e sua utilização, sendo que estes se tornaram comuns no cotidiano infantil.

Trata-se de uma pesquisa de revisão bibliográfica que será realizada por meio da leitura de obras e artigos científicos, basicamente do Scientific Eletronic Library Online- Scielo (no período de 2010 a 2015).

Diante dos diversos desafios enfrentados, este artigo apresenta como limitação o fator tempo que está relacionado ao trabalho, realização das atividades referentes à produção do artigo, dedicação à família e assuntos pessoais.

Espera-se, com este estudo, contribuir para melhor compreensão do lúdico na educação infantil: o lugar dos brinquedos, brincadeiras e os jogos tecnológicos.

Possibilitando dessa forma, a evolução desse tema que pode ser do interesse de pesquisadores, professores e alunos do curso de pedagogia.

Após realizar este estudo que aborda o papel lúdico na educação infantil: o lugar dos brinquedos, brincadeiras e os jogos tecnológicos, percebo que realizei um estudo de grande importância para o meu crescimento pessoal e profissional, ao constatar que o brincar relaciona-se com a aprendizagem, que brincando a criança aprender e que na brincadeira, reside a base daquilo que permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem.

THE PLAYFUL IN CHILD EDUCATION: the place of toys, games and technological games.



This work describes the place of toys, games and technological games in Early Childhood Education in a playful approach. Such an approach is justified in view of the fact that, currently, there is a great influence of technologies on children's recreational practices. The study aimed to identify the technological advances present in the child's life and its use, and these have become common in children's daily lives. This is a bibliographic review research that will be carried out basically in the Scientific Electronic Library Online-SciELO publications. This aim will be achieved through bibliographic reviews carried out in published works, scientific articles published online in journals in the area. In the final considerations, it is evident that playing is a free action inherent to the child, who, when playing, is able to develop the physique, the mind, self-esteem and affectivity. Toys and games act as mediating instruments for the child to understand, signify and represent the world in which they live. In recent times, it is clear that most children have shown their predilection for the use of technologies in moments of fun. The educational and recreational function of technology is admitted, however, it is important that the child is guided by adults with regard to the handling of electronic devices, their proper use in different environments such as family and school, the selection of contents and usage time.

KEY WORD

Child education. playfulness. Technology.

REFERÊNCIAS

ALLAN, S; SOUZA, C. B. A. O Modelo de Tomasello sobre a Evolução Cognitivo-Linguística Humana. **Psicologia: Teoria e Pesquisa** Abr-Jun 2009, Vol. 25 n. 2, pp. 161-168. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ptp/a/byNnzwBqqSSJBnKTzmn3nQC/?lang=pt&format=pdf>> acesso em 5 out. 2022.

BELLONI, M. L. O que é Mídia Educação? 2ª ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

BISCOLI, I. A. Atividade lúdica uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001. **Dissertação de Mestrado**, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005. Disponível em: < <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/103029/222705.pdf?sequence=1;isAllo> w > Acesso em: 2 de set de 2022.

BRASIL, **Constituição da República Federativa do Brasil**: promulgada em 5 de outubro de 1988. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 1990.

_____, Estatuto da Criança e do Adolescente. **Lei 8.069/90**. São Paulo, Atlas, 1991.



_____, **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <
<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>>. Acesso em: 5 de ago de 2022.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. Tradução de Maria Alice de Sampaio Dória. São Paulo: Cortez, 1997. 110 p.

_____. G. A criança e a cultura lúdica. In: Kishimoto, T. M. [org]. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Editora Pioneira, 2002.

COSTA, L. S; ALMEIDA, M. P. P. M. A substituição do brincar: implicações do uso de tecnologias por crianças de 0 a 2 anos. *Ânima Educação*, São Paulo, 2021. Disponível em: <<https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/20066>>. Acesso em 2 de out. de 2022.

D'ÁVILA, C. M. Didática lúdica: saberes pedagógicos e ludicidade no contexto da educação superior. *Revista Entreideias*, Salvador, v. 3, n. 2, p. 87-100, jul./dez. 2014. Disponível em: file:///C:/Users/GI%C3%B3ra/Downloads/9164-Texto%20do%20Artigo-37987-1-10-20141212%20(1).pdf. Acesso em: 9 de set. 2022.

ERDMAN, A. L. A dimensão lúdica do ser/viver humano - pontuando algumas considerações. **Texto & contexto enferm.**, set/dez; 7(3): 22-7, 1998. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/porta1/resource/pt/lil-273146>>. Acesso em: 08 jun 2022.

FACCI, M. G. D. Os estágios do desenvolvimento psicológico segundo a psicologia sociohistórica. In: Arce. A., Duarte, N. **Brincadeiras de papéis sociais na educação infantil**. São Paulo: Xamã, p. 11-26, 2006.

GIRARDELLO, G. Produção cultural infantil diante da tela: da TV à internet. In: **REUNIÃO ANUAL DA ANPED**, 28., 2005, Caxambu. Anais... Rio de Janeiro: ANPED, 2005. v. 1, p. 1-16. file:///C:/Users/GI%C3%B3ra/Downloads/23980-76812-1-PB.pdf

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1998.

OLIVEIRA, et.al Psicologia em Revista, Belo Horizonte, v. 21, n. 1, p. 15-36 abr. 2015 . Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/per/v21n1/v21n1a03.pdf>. Acesso em 6 de set. 2022.



ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, **Declaração Universal dos Direitos da Criança**. Assembleia Geral da ONU, 2 de setembro de 1990. Disponível em <http://lproweb.procempa.com.br/pmpa/prefpoa/cgvs/usu_doc/ev_ta_vio_leg_declaracao_direitos_crianca_onu1959.pdf> Acesso 21 de ago de 2022.

PAIVA, N. M. N; COSTA, J. S. A Influência Da Tecnologia Na Infância: Desenvolvimento Ou Ameaça? ; Psicologia, **O Portal dos Psicólogos**, 2015. Disponível em: <<https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>> acesso em 23 de set. 2022.

QUEIROZ, N. L. N; MACIEL, D. A; BRANCO, A. U. Brincadeira e Desenvolvimento Infantil: um Olhar Sociocultural Construtivista. **Paidéia**, v. 16 n. 34, pp 169-179, São Paulo, 2006. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/6059/1/ARTIGO_BrincadeiraDesenvolvimentoInfantil.pdf>. Acesso em: 21 de set. 2022.

SIAULYS, M. O. C. (2005). **Brincar para todos**. Brasília: MEC/SEESP, 2006. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/brincartodos.pdf>>. Acesso em 09 de set de 2022.

SILVA, C. C. B. O lugar do brinquedo e do jogo nas escolas especiais de educação infantil. **Tese de Doutorado**, Instituto de Psicologia da USP, São Paulo. 2003 Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-18092003-175503/pt-br.php>>. Acesso em: 10 maio de 2022.

SILVA, E. R. T; BORTOLOZZI, F; MILANI, R. G. O brincar digital e uso das tecnologias na saúde da criança. Perspectivas em Diálogo: **Revista de Educação e Sociedade**, Naviraí, v. 6, n. 13, p. 125-138, jul./dez. 2019. <Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/persdia/article/view/8085/7080>> Acesso em: 21 maio. 2022.

SIQUEIRA, I. B; WEIGGERS, I. D; SOUZA, V. P. O brincar na escola: a relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 2, p. 313-326, abr./jun. 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/TSY4HK3cjTTzVDjvjnygdk/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 17 de ago. de 2022.

TOMASELLO, M. Origens culturais da aquisição do conhecimento humano. (C. Berliner, Trad.). São Paulo: Martins Fontes. (Coleção Tópicos), 2003.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.