ISSN: 2358-8829

DA BRINCADEIRA AO TOUCH SCREEN: REFLEXÕES SOBRE O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

Lucas Oliveira De Sousa[1]
Williany Dos Santos Nunes [2]
Eduarda Vitória Leal De Oliveira [3]
Rosana Alencar De Sá Mendes [4]
Maria Cezar De Sousa [5]

INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais tem provocado transformações nas formas de brincar na Educação Infantil, inserindo dispositivos como tablets e smartphones no cotidiano das crianças desde os primeiros anos de vida. Essa realidade tem suscitado discussões acerca das mudanças nas experiências lúdicas infantis, especialmente diante da crescente presença das telas em momentos que tradicionalmente eram destinados às brincadeiras, à interação social e à exploração do ambiente. Nessa perspectiva, compreender as relações entre tecnologia e brincar torna-se relevante para refletir sobre os impactos dessas ferramentas no desenvolvimento infantil e sobre as possibilidades de sua utilização no contexto educativo.

Diante desse cenário, o presente estudo tem como objetivo analisar os impactos do uso de tecnologias com interface touch screen nas práticas do brincar na Educação Infantil, discutindo tanto os riscos relacionados ao uso excessivo das telas quanto as possibilidades pedagógicas desses recursos quando utilizados de maneira intencional e mediada. A pesquisa justifica-se pela necessidade de ampliar as reflexões acerca do papel das tecnologias na infância, considerando que sua presença cada vez mais frequente no cotidiano das crianças exige dos profissionais da educação uma postura crítica e consciente diante de suas potencialidades e limitações.

[1] Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Piauí - UFPI, tigrinhocr7d21@gmail.com
[2] Graduanda do Curso Pedagogia da Universidade Federal do Piauí - UFPI, williany.santos@ufpi.edu.br
[3]Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Piauí -UFPI, eduarda.oliveira@ufpi.edu.br;
[4] Professora orientadora : Professora da Secretaria Municipal de Educação- SEME Picos, Piauí, Brasil-rosanaalencars@gmail.com;
[5] 5Professora orientadora: Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, Mestre em Educação pela Universidade Federal do Piauí, Professora Associada I da Universidade Federal do Piauí – UFPI, mariacezarsousa@gmail.com;

Para o desenvolvimento da investigação, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, fundamentada em estudos que abordam as relações entre infância, tecnologia, brincar e aprendizagem. As discussões estabelecidas dialogam com Lev Vygotsky (1991), ao destacar a importância das interações sociais e do brincar para o desenvolvimento infantil; Neil Postman (1999), ao problematizar as transformações provocadas pela presença das mídias na sociedade e na infância; e Michel Desmurget (2021), que apresenta reflexões acerca dos impactos do excesso de exposição às telas sobre aspectos cognitivos, emocionais e sociais das crianças. Também foram consideradas as contribuições de Rosiane de Oliveira da Fonseca Santos, Francine Guímel de Cristo Lessa e Kelly Ciane Viana dos Santos Arueira (2022), especialmente no que se refere ao lúdico e às metodologias ativas no contexto da Educação Infantil.

As discussões desenvolvidas evidenciam que, embora as tecnologias digitais possam contribuir para experiências de aprendizagem, criatividade e interação quando utilizadas de forma planejada, seu uso excessivo pode comprometer experiências fundamentais da infância, como o brincar livre, a interação presencial, a exploração do espaço e a construção de relações sociais. Nesse sentido, os resultados apontam para a necessidade de equilíbrio entre as experiências digitais e as formas tradicionais de brincar, ressaltando a importância da mediação docente para que os recursos tecnológicos sejam incorporados ao processo educativo de maneira crítica, consciente e pedagogicamente intencional.

Conclui-se, portanto, que o brincar livre permanece essencial para o desenvolvimento integral das crianças e não deve ser substituído por experiências exclusivamente digitais. As tecnologias, por sua vez, podem ocupar um espaço significativo na Educação Infantil quando utilizadas como recursos complementares e mediados pelo professor, contribuindo para a construção de aprendizagens significativas sem deixar de preservar as experiências concretas, sociais e lúdicas que são próprias da infância.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A presente pesquisa caracteriza-se como bibliográfica, fundamentada no levantamento, seleção e análise de produções acadêmicas relacionadas à infância, ao brincar, às tecnologias digitais e aos processos de aprendizagem na Educação Infantil. O

percurso metodológico foi desenvolvido por meio da consulta a livros, artigos científicos e demais produções acadêmicas pertinentes à temática, considerando a relevância e a contribuição dos estudos selecionados para a compreensão das relações entre o uso de dispositivos com interface touch screen e as práticas do brincar infantil.

O desenvolvimento da pesquisa envolveu etapas de levantamento das fontes, leitura e seleção dos materiais, seguida da organização e análise das principais contribuições encontradas. A partir desse percurso, buscou-se identificar diferentes perspectivas sobre a inserção das tecnologias digitais no cotidiano infantil, contemplando tanto suas possibilidades pedagógicas quanto os riscos associados ao uso excessivo das telas. Para fundamentar as discussões, foram consideradas, principalmente, as contribuições de Lev Vygotsky (1991), Neil Postman (1999), Michel Desmurget (2021) e Rosiane de Oliveira da Fonseca Santos, Francine Guímel de Cristo Lessa e Kelly Ciane Viana dos Santos Arueira (2022).

Por se tratar de uma investigação de natureza bibliográfica, não houve participação direta de crianças, professores ou outros sujeitos, tampouco foram realizadas entrevistas, questionários ou observações em campo. Dessa forma, não foram utilizados instrumentos de coleta de dados envolvendo seres humanos, não sendo necessária a submissão da pesquisa ao Comitê de Ética em Pesquisa. Da mesma maneira, não foram utilizadas imagens de participantes ou registros que exigissem autorização para uso de imagem. Assim, o estudo concentrou-se na análise e interpretação das produções acadêmicas selecionadas, buscando estabelecer relações entre os diferentes referenciais teóricos e os objetivos propostos pela investigação.

REFERENCIAL TEÓRICO

O brincar ocupa lugar central nas experiências da criança na Educação Infantil, não apenas como momento de recreação, mas como uma forma de interação, expressão e construção de conhecimentos. Essa compreensão encontra respaldo nos documentos que orientam essa etapa da Educação Básica. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece as interações e a brincadeira como eixos estruturantes das práticas pedagógicas, destacando que é por meio dessas experiências que as crianças podem construir e se apropriar de conhecimentos em suas relações com outras crianças e com os adultos (BRASIL, 2018).

A própria BNCC, ao retomar as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), caracteriza a criança como sujeito histórico e de direitos, que, nas

interações e práticas cotidianas, brinca, imagina, experimenta, questiona e constrói sentidos sobre o mundo. O documento afirma ainda que a interação durante o brincar faz parte do cotidiano da infância e possibilita aprendizagens relacionadas, entre outros aspectos, à expressão dos afetos, à resolução de conflitos e à regulação das emoções (BRASIL, 2018). Essa perspectiva permite compreender que a brincadeira não deve ser tratada como uma atividade secundária dentro da rotina escolar. Sua presença está relacionada à própria maneira como a criança vivencia e interpreta suas experiências. Dessa forma, o planejamento pedagógico precisa considerar espaços e tempos destinados ao brincar, sem reduzi-lo a uma estratégia utilizada somente para alcançar determinados conteúdos.

A perspectiva histórico-cultural de Vygotsky também contribui para compreender essa relação entre brincadeira e desenvolvimento. Na obra *A formação social da mente*, o autor destaca a importância do brinquedo para o desenvolvimento infantil, especialmente porque, durante a brincadeira, a criança pode agir para além de determinados comportamentos que apresenta em sua vida cotidiana. Vygotsky afirma que "o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança" (VYGOTSKY, 1991, p. 117).

Nesse sentido, a brincadeira possibilita situações nas quais a criança mobiliza conhecimentos, estabelece relações e experimenta diferentes formas de atuação. Não se trata, portanto, de afirmar que toda brincadeira produz automaticamente aprendizagens específicas, mas de reconhecer que determinadas experiências lúdicas, quando inseridas em contextos de interação e acompanhadas por mediação adequada, podem ampliar as possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem. A presença das tecnologias digitais modificou diferentes práticas do cotidiano infantil. Tablets, smartphones e outros dispositivos com interface touch screen passaram a fazer parte das experiências de muitas crianças, alterando também algumas formas de acesso ao entretenimento, à comunicação e à informação.

No contexto da Educação Infantil, essa realidade exige que o uso das tecnologias seja analisado considerando tanto suas possibilidades quanto suas limitações. O problema, portanto, não está simplesmente na existência dos dispositivos digitais, mas nas condições em que são utilizados, no tempo de exposição, no conteúdo acessado e no espaço que ocupam em relação às demais experiências necessárias à infância. A Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), em suas orientações sobre o uso de tecnologias

digitais, recomenda evitar a exposição às telas para crianças menores de dois anos e estabelece, para crianças entre dois e cinco anos, limite de até uma hora diária, com supervisão. A entidade também ressalta que o tempo de tela deve ser considerado em relação à idade e às características do desenvolvimento infantil (SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA, 2024).

Essas recomendações são particularmente relevantes quando se considera a Educação Infantil, pois o tempo ocupado pelas telas pode disputar espaço com outras experiências importantes, como brincadeiras, interações presenciais, movimento corporal e exploração dos ambientes. O guia Crianças, Adolescentes e Telas: Guia sobre Usos de Dispositivos Digitais do Governo Federal também destaca que as crianças aprendem ao explorar o mundo ao seu redor e ao estabelecer relações com adultos e outras crianças, chamando atenção para a possibilidade de o uso problemático das telas interferir na qualidade dessas interações (BRASIL, 2025). Desse modo, não é adequado estabelecer uma oposição absoluta entre tecnologia e brincadeira. O uso de recursos digitais pode integrar determinadas propostas educativas, desde que exista intencionalidade pedagógica e que esses recursos não substituam as experiências presenciais que constituem a rotina da Educação Infantil.

A inserção das tecnologias digitais na Educação Infantil também precisa ser analisada a partir do papel desempenhado pelo professor. A utilização de um tablet, computador ou outro dispositivo não constitui, por si só, uma prática pedagógica. É necessário considerar o objetivo da atividade, o modo como a criança participará, o conteúdo apresentado e a relação desse recurso com as demais experiências propostas.

Santos, Lessa e Arueira (2022), ao discutirem o lúdico e as metodologias ativas a partir da teoria de Vygotsky, destacam a importância de compreender a criança como sujeito ativo na construção do conhecimento e o professor como mediador desse processo. O estudo, publicado na *Revista Educação Pública*, foi desenvolvido por meio de pesquisa bibliográfica qualitativa e discute as possibilidades do lúdico na Educação Infantil. Essa discussão contribui para pensar o uso das tecnologias de maneira mais específica. Um recurso digital pode participar de uma proposta lúdica quando está articulado a uma situação de interação, exploração e construção de significados. Por outro lado, quando o dispositivo é utilizado apenas para manter a criança ocupada, sem objetivo pedagógico definido ou sem interação significativa, sua presença não garante uma experiência educativa.

ISSN: 2358-8829

Assim, a mediação docente assume importância na organização das experiências digitais. Cabe ao professor observar as características da turma, selecionar recursos coerentes com os objetivos da atividade e estabelecer relações entre aquilo que ocorre na tela e as experiências concretas das crianças.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O primeiro resultado identificado na análise das fontes é a permanência da brincadeira como elemento estruturante das experiências da criança na Educação Infantil. A BNCC não apresenta o brincar apenas como uma possibilidade metodológica, mas como um dos eixos estruturantes das práticas pedagógicas, juntamente com as interações (BRASIL, 2018). Esse aspecto estabelece uma referência importante para analisar a entrada das tecnologias digitais no cotidiano infantil. Se a brincadeira e as interações constituem eixos da etapa, a introdução de dispositivos digitais precisa ocorrer sem retirar da criança oportunidades de conviver, movimentar-se, explorar espaços, interagir com outras pessoas e participar de diferentes formas de brincadeira.

A perspectiva de Vygotsky contribui para essa interpretação ao relacionar a brincadeira ao desenvolvimento da criança. A ideia de zona de desenvolvimento proximal evidencia que, durante determinadas situações de brincadeira, a criança pode realizar ações que ultrapassam seu comportamento habitual. Portanto, o resultado da análise não aponta para a substituição do brincar tradicional pelo brincar digital, mas para a necessidade de compreender que diferentes experiências podem coexistir. O ponto central passa a ser a qualidade da experiência proporcionada à criança e a maneira como ela se relaciona com os objetivos da Educação Infantil. O segundo resultado refere-se à necessidade de atenção ao tempo e às condições de exposição às telas. As fontes analisadas não permitem afirmar que qualquer contato da criança com dispositivos digitais seja prejudicial. O que aparece como preocupação recorrente é o uso excessivo ou inadequado e a possibilidade de que as telas ocupem espaços que poderiam ser destinados a outras experiências (DESMURGET, 2021).

As recomendações da Sociedade Brasileira de Pediatria estabelecem limites diferentes conforme a idade e destacam a necessidade de acompanhamento adulto. Para crianças de dois a cinco anos, por exemplo, a orientação é de até uma hora diária de exposição às telas (SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA, 2024). Essa orientação pode ser relacionada à discussão apresentada no trabalho sobre o brincar na

infância. Quando o tempo destinado às telas aumenta de maneira significativa, pode haver redução das oportunidades de interação presencial, movimento e exploração do ambiente. O Governo Federal também chama atenção para a importância das relações estabelecidas pelas crianças com adultos e outras crianças durante a exploração do mundo ao seu redor (BRASIL, 2025).

Desse modo, o resultado encontrado aponta que a discussão não deve ser construída a partir de uma oposição simples entre "tecnologia boa" e "tecnologia ruim". É necessário observar quanto tempo a criança permanece diante da tela, o que ela faz nesse período, com quem interage e quais experiências deixam de ocorrer em função desse uso.

A terceira categoria identificada está relacionada à função do professor. As fontes analisadas indicam que a presença da tecnologia não transforma automaticamente uma atividade em uma experiência de aprendizagem. Santos, Lessa e Arueira (2022) discutem justamente a importância do lúdico e da participação ativa da criança, fundamentando-se na teoria de Vygotsky. O estudo compreende o professor como mediador do processo de construção do conhecimento e aponta possibilidades para utilização de propostas lúdicas na Educação Infantil.

Esse resultado dialoga diretamente com a realidade das tecnologias touch screen. Um aplicativo educativo, por exemplo, pode ser utilizado em uma atividade planejada, mas seu valor pedagógico dependerá da maneira como a proposta será conduzida. A criança pode utilizar o dispositivo individualmente ou pode participar de uma situação em que o professor propõe desafios, incentiva a comunicação entre os colegas, questiona as respostas e relaciona a atividade digital a outras experiências. Nesse segundo caso, o recurso tecnológico passa a integrar uma proposta mais ampla. A tela deixa de ser o centro da atividade e passa a funcionar como um dos recursos disponíveis para a construção da experiência.

Assim, os resultados da pesquisa indicam que a utilização pedagógica das tecnologias digitais requer planejamento, seleção de conteúdos e mediação. Essa conclusão está de acordo com a BNCC, que estabelece os direitos de aprendizagem e desenvolvimento de conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se, indicando que as experiências da criança precisam favorecer sua participação ativa e suas interações. A análise conjunta das fontes permite identificar que as tecnologias digitais podem ocupar espaço na Educação Infantil, mas não precisam substituir as demais formas

ISSN: 2358-8829

de brincar. Essa distinção é importante porque o debate sobre tecnologia na infância frequentemente tende a assumir posições extremas.

De um lado, existem possibilidades de utilização de recursos digitais para ampliar experiências, explorar imagens, sons, histórias, jogos e diferentes formas de produção. De outro, há situações em que o uso excessivo pode diminuir o tempo destinado a experiências presenciais. A partir dos autores e documentos analisados, torna-se mais adequado compreender a tecnologia como um recurso que pode ser integrado ao cotidiano pedagógico, desde que sua utilização esteja relacionada às necessidades das crianças e aos objetivos educacionais da etapa. Dessa forma, a principal questão não é simplesmente determinar se a tecnologia deve ou não estar presente na Educação Infantil. A discussão precisa considerar em quais situações, por quanto tempo, com qual finalidade e mediante qual forma de mediação o recurso tecnológico será utilizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar os impactos do uso de tecnologias com interface touch screen nas práticas do brincar na Educação Infantil, considerando tanto os riscos relacionados ao uso excessivo das telas quanto as possibilidades de utilização pedagógica desses recursos. A partir da pesquisa bibliográfica realizada, foi possível identificar que o brincar permanece como uma experiência estruturante da Educação Infantil. A BNCC estabelece as interações e a brincadeira como eixos estruturantes das práticas pedagógicas, enquanto a perspectiva histórico-cultural de Vygotsky contribui para compreender a brincadeira como uma experiência relacionada ao desenvolvimento da criança (BRASIL, 2018; VYGOTSKY, 1991).

A análise também permitiu perceber que a presença das tecnologias digitais não deve ser compreendida de maneira isolada. O impacto de uma tela sobre a experiência infantil depende de fatores como idade, tempo de utilização, conteúdo acessado, contexto de uso e presença ou ausência de mediação adulta. As orientações da Sociedade Brasileira de Pediatria reforçam essa necessidade de estabelecer limites de acordo com a faixa etária e de acompanhar o uso dos dispositivos (SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA, 2024). No âmbito educacional, os resultados apontam que os recursos digitais podem ser utilizados como instrumentos complementares às experiências desenvolvidas na

ISSN: 2358-8829

Educação Infantil. Entretanto, sua presença não deve retirar da rotina das crianças as oportunidades de brincar, interagir, explorar espaços, movimentar-se e participar de experiências coletivas.

Nesse sentido, o professor possui uma função importante na organização dessas experiências. A utilização de tecnologias precisa estar associada a objetivos definidos e a uma proposta que considere a participação da criança, evitando que o dispositivo seja utilizado apenas como forma de entretenimento ou ocupação do tempo. Conclui-se, portanto, que a discussão sobre o uso de tecnologias touch screen na Educação Infantil precisa superar a ideia de que a tecnologia, por si só, representa avanço ou prejuízo. Os resultados encontrados indicam que o elemento determinante está relacionado às condições de uso e à sua relação com as demais experiências infantis. Assim, a tecnologia pode integrar determinadas práticas pedagógicas, desde que seja utilizada de maneira planejada e mediada, preservando o lugar das interações e das diferentes formas de brincar.

Palavras-chave: Brincar; Educação Infantil; Cultura Digital; Tempo de Tela; Desenvolvimento Infantil.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 29 out. 2026.

BRASIL. Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. *Crianças, adolescentes e telas: guia sobre usos de dispositivos digitais.* Brasília, DF: Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República, 2025. Disponível em: https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/para-baixar. Acesso em: 29 out. 2026.

DESMURGET, Michel. *A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para nossas crianças.* Tradução de Mauro Pinheiro. São Paulo: Vestígio, 2021.

POSTMAN, Neil. *O desaparecimento da infância.* Tradução de Suzana Menescal de A. Carvalho e José Laurenio de Melo. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

SANTOS, Rosiane de Oliveira da Fonseca; LESSA, Francine Guímel de Cristo; ARUEIRA, Kelly Ciane Viana dos Santos. O lúdico e as metodologias ativas, uma leitura da Teoria da Aprendizagem de Vygotsky na Educação Infantil. *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro, v. 22, n. 20, 31 maio 2022. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/20/o-ludico-e-as-metodologias-ativas-uma-leitura-da-teoria-da-aprendizagem-de-vygotsky-na-educacao-infantil. Acesso em: 29 out. 2026.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. Sociedade Brasileira de Pediatria atualiza orientações para crianças e adolescentes na era digital. *Sociedade Brasileira de Pediatria*, Rio de Janeiro, 26 ago. 2024. Disponível em: https://www.sbp.com.br/sociedade-brasileira-de-pediatria-atualiza-orientacoes-para-criancas-e-adolescentes-na-era-digital./. Acesso em: 29 out. 2026.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.* 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.