

RELAÇÕES ENTRE O BRINCAR ANALÓGICO E O BRINCAR DIGITAL NA PRIMEIRA INFÂNCIA: DESAFIOS PARA A PRÁTICA EDUCATIVA CONTEMPORÂNEA

Marcia Serpa e Silva Voigt Corrêa¹
Polyana Olini²

Resumo: Este artigo analisa as relações entre o brincar analógico e o brincar digital na primeira infância, investigando de que modo o uso de telas interfere nas experiências lúdicas das crianças e quais são suas implicações para o desenvolvimento integral. A pesquisa, de natureza qualitativa e bibliográfica, baseia-se na análise de livros, artigos científicos e documentos oficiais, como a BNCC, que discutem o brincar, o desenvolvimento infantil e o uso de tecnologias digitais na Educação Infantil. Os estudos revisados indicam que o brincar permanece como eixo estruturante da infância, mobilizando imaginação, linguagem, movimento e interação social. Ao mesmo tempo, as transformações culturais e tecnológicas ampliaram o repertório lúdico das crianças, incorporando experiências digitais que exigem mediação e intencionalidade educativa. Reconhece-se que tanto o brincar analógico quanto o digital apresentam potencialidades próprias e podem se complementar, desde que o uso das telas seja equilibrado, orientado e contextualizado. Conclui-se que a integração consciente das práticas analógicas e digitais pode enriquecer o processo de aprendizagem, favorecer o desenvolvimento cognitivo, emocional e social e responder às demandas contemporâneas da Educação Infantil. A mediação dos adultos – especialmente educadores e famílias – torna-se essencial para assegurar que o brincar digital contribua, e não substitua, as vivências fundamentais da primeira infância.

Palavras-Chave: Brincar analógico. Brincar digital. Telas.

RELATIONS BETWEEN ANALOGUE PLAY AND DIGITAL PLAY IN EARLY CHILDHOOD: CHALLENGES FOR CONTEMPORARY EDUCATIONAL PRACTICE

Abstract: This article examines the relationship between analogue play and digital play in early childhood, investigating how screen use affects children's playful experiences and its implications for their holistic development. The research, qualitative and bibliographic in nature, is based on the analysis of books, scientific articles and official documents, such as the BNCC, which discuss play, child development and the use of digital technologies in Early Childhood Education. The studies reviewed indicate that play remains a structuring axis of childhood, mobilising imagination, language, movement and social interaction. At the same time, cultural and technological transformations have expanded children's play repertoire, incorporating digital experiences that require educational mediation and intentionality. Both analogue and digital forms of play present their own potentialities and may complement one another, provided that screen use is balanced, guided and contextualised. The study concludes that the thoughtful integration of analogue and digital practices can enrich learning processes, support cognitive, emotional and social development, and respond to contemporary demands in Early Childhood Education. Adult mediation – particularly by educators and families – is essential to ensure that digital play contributes to, rather than replaces, the fundamental experiences of early childhood.

Keywords: Analog play. Digital play. Screens.

¹ Discente do Curso de Licenciatura em Pedagogia pelo Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG).

² Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Docente no Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). Orientadora.

INTRODUÇÃO

A primeira infância representa um período decisivo para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e motor da criança, constituindo a base sobre a qual se estruturam as experiências posteriores, inclusive na vida adulta. Nesse estágio, o brincar é reconhecido como atividade essencial à construção do conhecimento, pois mobiliza a imaginação, a linguagem, o corpo e as interações sociais. Para Winnicott:

É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem na sua liberdade de criação", e completa: "é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (*self*). (WINNICOTT, 1971/1975, p. 80)

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca a importância de assegurar os seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento – conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se –, com base nos eixos estruturantes da Educação Infantil: interações e brincadeira. Tais princípios visam garantir às crianças condições adequadas para aprender e se desenvolver integralmente.

A BNCC enfatiza que o brincar deve ocorrer vivenciando diferentes experiências em múltiplos contextos, tempos e interações com variados parceiros, sejam crianças ou adultos, a criança amplia e diversifica seu contato com a cultura, estabelece vínculos, expressa-se e desenvolve seus conhecimentos, sua imaginação, criatividade e suas vivências emocionais, corporais, cognitivas, sociais e relacionais.

As formas de brincar, contudo, transformam-se com o tempo, acompanhando as mudanças culturais e os avanços tecnológicos. Câmara, Arantes e Legey (2023) ressaltam que o brincar contemporâneo frequentemente se associa ao uso de recursos digitais, como clicar, arrastar e rolar telas, ações incorporadas precocemente ao cotidiano das crianças. Tais práticas podem contribuir para o aprendizado quando integradas intencionalmente às experiências educativas, permitindo ao professor conectar conteúdos escolares ao universo digital.

Além disso, observa-se que, cada vez mais cedo, as crianças utilizam o ambiente virtual e, muitas vezes, passam a maior parte do tempo diante das telas, reduzindo as oportunidades de brincadeiras que envolvem o corpo, a imaginação e a interação social (FARIA et al., 2022).

Nessa perspectiva, a presente pesquisa aborda as relações do brincar analógico com o brincar digital na primeira infância, refletindo sobre a importância do direcionamento e

da mediação no uso das telas de modo que o brincar e o desenvolvimento integral não sejam comprometidos, mas potencializados em um contexto enriquecido pela multiplicidade de naturezas do brincar.

Trata-se de compreender de que forma a mediação dos adultos (especialmente dos educadores) pode transformar o brincar digital em uma oportunidade de aprendizagem significativa, contribuindo para o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil, além de compreender como as práticas educativas podem articular o uso das telas e demais tecnologias sem prejudicar o desenvolvimento integral da criança, sendo essencial para responder aos desafios que a contemporaneidade impõe à Educação Infantil.

Em relação ao procedimento metodológico, a pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de caráter bibliográfico. O levantamento teórico foi realizado em livros, artigos científicos e documentos oficiais que abordam o brincar na Educação Infantil, o desenvolvimento infantil e o uso das telas na primeira infância. Entre os principais autores mobilizados estão Winnicott (1971/1975), Kishimoto (2010), Sobral e Ribeiro (2016), além de estudos recentes que discutem o uso das telas na infância por Faria et al. (2022), Albuquerque et al. (2023).

A análise bibliográfica concentrou-se em pesquisar sobre como as crianças estão brincando na contemporaneidade e as influências do uso das telas nas obras consultadas, capazes de promover o uso equilibrado do brincar digital sem comprometer o brincar analógico e o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. O material coletado tem sido sistematizado a partir das categorias centrais da pesquisa (brincar, mediação, telas e desenvolvimento integral), de modo a subsidiar reflexões sobre o uso das telas na primeira infância.

1. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA PRIMEIRA INFÂNCIA

1.1 O brincar analógico

O brincar analógico é marcado por atividades que envolvem o corpo, objetos concretos e a interação direta entre as crianças. Nesse brincar pode-se utilizar as atividades lúdicas, os jogos, como de tabuleiro, a montagem com blocos, a utilização de brinquedos e a interação com o meio ambiente. Essas vivências possibilitam à criança o desenvolvimento de habilidades motoras, criativas e sociais.

O ato de brincar desempenha múltiplas funções, desde a expressão de prazer até a construção de normas sociais, o desenvolvimento da linguagem e a apropriação da

cultura. Ao brincar, a criança ensaia e experimenta modos de ser e de agir próprios de seu contexto social (SOUZA et al., 2022).

Nesse sentido, Filho (2005) observa que as culturas da infância não podem ser compreendidas de forma isolada, mas como parte dos contextos sociais e culturais nos quais as crianças se inserem, construindo e reconstruindo, em suas brincadeiras, elementos da cultura adulta e de suas próprias experiências.

Para Tizuko Morchida Kishimoto (2010), o brincar livre é fundamental, pois contribui para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças. Kishimoto destaca a respeito da importância de os educadores valorizarem e incentivarem o brincar não só nas escolas, mas em todos os ambientes de cuidado infantil, enfatizando que o brincar é uma forma natural e espontânea de aprendizagem, na qual as crianças têm a oportunidade de explorar, criar e interagir sem imposições externas.

A criança, mesmo pequena, sabe muitas coisas: toma decisões, escolhe o que quer fazer, interage com pessoas, expressa o que sabe fazer e mostra, em seus gestos, em um olhar, uma palavra, como é capaz de compreender o mundo. Entre as coisas de que a criança gosta está o brincar, que é um dos seus direitos. 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. (KISHIMOTO, 2010, p. 1)

Winnicott (1982), enfatiza a relevância de identificar e valorizar a função fundamental das brincadeiras na infância. Compreender que a vivência da criança é amplamente avaliada através da fantasia e do jogo possui impactos significativos para pais, profissionais e educadores que estão inseridos no trabalho dedicados ao desenvolvimento infantil, sendo necessário promover ambientes que favoreçam a expressão criativa e o desenvolvimento das habilidades das crianças.

A criança adquire experiência brincando. As experiências tanto externas como internas podem ser férteis para o adulto, mas para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia. Tal como as personagens dos adultos se desenvolvem através de suas experiências da vida, assim as das crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos. Ao enriquecerem-se, as crianças

ampliam gradualmente suas capacidades de exagerar a riqueza do mundo externamente real. A criança é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência. (WINNICOTT, 1982, p. 163)

1.2 O brincar digital

O avanço tecnológico permitiu o surgimento de uma nova forma de brincar: o brincar digital. Esse novo brincar contempla jogos eletrônicos, aplicativos educativos, plataformas digitais e vídeos interativos presentes na vida de muitas crianças desde muito cedo.

Marc Prensky, em 2001, criou os termos “nativos digitais” e “imigrantes digitais”, em que os nativos são jovens que nascem em contato intenso com a tecnologia e os imigrantes são adultos que precisam aprender e adaptar-se ao mundo digital. Prensky é autor, pesquisador e consultor norte-americano, cujos estudos sobre educação e tecnologia são conhecidos mundialmente e cuja obra foi traduzida para o português.

Para Santaella (2013), essa nova geração desenvolve múltiplas formas de atenção, percepção e comunicação, influenciadas pelas linguagens das mídias digitais. No entanto, o uso dessas tecnologias requer acompanhamento e orientação, especialmente na educação infantil, para evitar o consumo passivo de conteúdos e o uso excessivo de telas.

É impossível não reconhecer que o brincar digital amplia o repertório cultural da criança, permitindo contribuir com seu raciocínio lógico e promovendo aprendizagens interativas, mediante supervisão e direcionamento dos conteúdos acessados. Jogos educativos digitais, por exemplo, podem explorar noções de forma, cor, número e sequência, estimulando o pensamento e a resolução de problemas. Além disso, o uso de recursos digitais pode incentivar a criação, como quando as crianças produzem desenhos, fotografias ou histórias em aplicativos, não deixando de lembrar que seus recursos também permitem a inclusão de crianças com deficiência, facilitando o acesso à informação, autonomia dentre outras habilidades.

1.2.1 Contexto histórico

Seymour Papert foi um matemático e educador sul-africano que lecionava em Massachusetts. Ele foi um dos teóricos mais conhecidos no campo dos computadores na educação, sendo pioneiro na inteligência artificial e na criação de programas para crianças em 1967. Papert (1994) argumenta que os recursos digitais podem ser aliados do processo

educativo, desde que utilizados de forma criativa e mediada.

Embora suas origens remontem às primeiras experiências com tecnologias computacionais, o brincar digital ganhou maior presença durante a pandemia de COVID-19 e o isolamento físico, período em que as crianças permaneceram em casa, sem poder brincar nas ruas, sem o convívio escolar e o contato presencial com outras crianças. Em razão dessas limitações, as crianças precisaram encontrar maneiras de se manter conectadas a amigos e familiares, além de descobrir formas de se entreter enquanto seus responsáveis estavam ocupados com tarefas domésticas e trabalho. Uma das alternativas foi o uso das telas para brincar, seja em jogos individuais no celular, seja em atividades com amigos por meio de videochamadas (ALBUQUERQUE et al., 2023).

1.3 As relações do brincar analógico e o brincar digital

A Educação Infantil, diante de um cenário em que os recursos e as tecnologias digitais estão presentes na vida das famílias desde muito cedo, precisa buscar recursos e práticas pedagógicas que possibilitem e promovam a integração entre o brincar analógico e o digital. As duas formas de brincar possuem potencialidades complementares e podem contribuir conjuntamente para o desenvolvimento infantil. Nesse contexto, a escola precisa reconhecer a cultura digital das crianças e criar estratégias pedagógicas que promovam o equilíbrio entre as experiências no mundo físico e no mundo virtual, envolvendo toda a comunidade escolar nesse processo, principalmente as famílias, a fim de que haja orientação quanto ao uso dos recursos digitais e às suas influências.

Kishimoto (2011) enfatiza que o professor é o mediador das experiências lúdicas. Cabe a ele planejar momentos em que o brincar digital não substitua, mas complemente o brincar analógico. Por exemplo, após uma brincadeira de faz de conta, as crianças podem registrar digitalmente a história por meio de desenhos ou vídeos. Da mesma forma, jogos digitais podem introduzir conceitos que depois serão explorados em atividades concretas.

Segundo a BNCC (BRASIL, 2017), o uso das tecnologias deve estar a serviço da aprendizagem significativa e do desenvolvimento integral. Assim, o brincar digital pode ser um recurso pedagógico importante quando utilizado de forma intencional, crítica e equilibrada. O foco deve estar sempre na criança, em suas interações, curiosidades e descobertas.

2. AS TELAS E AS INFLUÊNCIAS NAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

No contexto contemporâneo, o tempo destinado ao brincar analógico tem sido progressivamente reduzido pelo uso prolongado de dispositivos digitais, muitas vezes sem mediação ou direcionamento adequados por parte dos adultos. Estudos apontam que a exposição excessiva às telas durante a infância pode afetar negativamente o desenvolvimento integral, contribuindo para problemas de sono, dificuldades de atenção, alterações comportamentais e riscos à saúde física e emocional (FARIA et al., 2022). Tais evidências reforçam a necessidade de compreender de que modo a prática educativa pode favorecer o uso equilibrado das tecnologias sem comprometer as experiências fundamentais do brincar.

O uso cada vez mais precoce e constante da tecnologia gera diversas discussões polêmicas na escola sobre o desenvolvimento emocional, cognitivo e social das crianças. Isso ocorre porque algumas crianças optam por se divertir com jogos eletrônicos e redes sociais, em vez de brincar de bola e correr, que são atividades tradicionais que envolvem exercícios físicos e interação social com outras crianças. (QUEIROZ, 2019)

3. CONTRIBUIÇÕES, DESAFIOS E POSSIBILIDADES PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Entre os principais desafios do brincar digital na educação infantil estão o excesso de tempo de tela, a falta de mediação adequada e a escassez de formação docente para o uso pedagógico das ferramentas digitais. É fundamental que os educadores conheçam as potencialidades e limites das mídias digitais e saibam selecionar conteúdos adequados à faixa etária das crianças. O material digital é muito rico e pode contribuir para o desenvolvimento integral da criança, desde que usado de forma intencional.

Silva e Bezerra argumentam sobre o ambiente familiar e sua relação com o processo de aprendizagem e desenvolvimento, alertando sobre o papel da família em contribuir para esse processo, mas que também pode causar danos no desenvolvimento das crianças:

No entanto, o ambiente familiar também é responsável pelo processo de aprendizagem e desenvolvimento, sendo o meio social ao qual a criança passa a maior parte do seu tempo. É no seio familiar que devem ocorrer os principais vínculos e estímulos necessários ao crescimento e desenvolvimento. A interação com pessoas, objetos e símbolos contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo, sendo a família a mediadora do vínculo da criança com a sociedade. Por outro lado, esse ambiente também pode causar danos no desenvolvimento das crianças. (SILVA; BEZERRA, 2024)

Câmara, Arantes e Legey (2023) argumentam sobre o papel da escola e a orientação dada ao professor quanto à utilização dos recursos digitais.

A escola deve ser a mediadora e orientar o professor quanto ao uso consciente da tecnologia, favorecendo a aprendizagem e o conhecimento do aluno. É de grande relevância que outros benefícios sejam considerados. Entre eles, o estímulo à contagem, o reconhecimento das formas geométricas e das cores, que são conteúdos da educação infantil e devem ser ensinados de maneira lúdica, sendo as brincadeiras escolhidas de acordo com a faixa etária e as reais necessidades da criança. Apontam-se os jogos digitais como um recurso que está a cada dia mais sendo incorporado ao processo educativo, pois eles possibilitam a expansão do uso do lúdico como ferramenta de ensino na Educação Infantil e despertam a atenção e o interesse dos alunos. (CÂMARA; ARANTES; LEGY, 2023)

O uso de recursos digitais pode favorecer a inclusão, o acesso à informação, a criação de narrativas e o trabalho colaborativo. Quando planejado com intencionalidade, pode enriquecer as experiências de aprendizagem e fortalecer os vínculos entre a escola, a tecnologia e a cultura infantil contemporânea. Constitui, também, um desafio para a escola orientar os pais quanto ao uso saudável, mediado e direcionado das telas na primeira infância, alertando para os prejuízos e os perigos que podem ocorrer em situações de uso sem supervisão.

3.1 Computação na Educação Infantil

As normas sobre Computação na Educação Básica constituem um complemento à BNCC e estabelecem referências para o desenvolvimento de habilidades e competências relacionadas à Computação na Educação Básica no Brasil. Elas abrangem três eixos principais: Pensamento Computacional – raciocínio lógico para resolução de problemas; Cultura Digital – uso ético e responsável das tecnologias; e Mundo Digital – compreensão do funcionamento das tecnologias. Seu objetivo é preparar os estudantes para compreenderem e participarem do mundo digital, não apenas como consumidores, mas também como criadores de tecnologia.

Instituídas pela Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, como complemento à BNCC, essas normas orientam a inserção da Computação nos currículos da Educação Básica. Cabe aos sistemas e às redes de ensino, públicas e privadas, promover as adequações curriculares e as condições pedagógicas necessárias à sua implementação, da Educação Infantil ao Ensino Médio.

Na Educação Infantil, as normas estabelecem as seguintes premissas:

A Computação permite explorar e vivenciar experiências, sempre movidas pela ludicidade por meio da interação com seus pares. Estas experiências se relacionam com diversos dos campos de experiência da Educação Infantil e devem considerar as seguintes premissas. 1. Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, construindo conjuntos de objetos com base em diferentes critérios como: quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento. 2. Vivenciar

e identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais. 3. Criar e testar algoritmos brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo de maneira individual ou em grupo. 4. Solucionar problemas decompondo-os em partes menores identificando passos, etapas ou ciclos que se repetem e que podem ser generalizadas ou reutilizadas para outros problemas. (BRASIL, 2022)

Com isso, ela vem para contribuir para as práticas pedagógicas no que se refere ao brincar digital, auxiliando os professores a desenvolverem atividades que irão contribuir no desenvolvimento das crianças utilizando recursos de computação que, não necessariamente, serão sempre plugadas, pois há estratégias que as crianças irão experienciar de forma desplugada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos analisados permitem concluir que a primeira infância é um período decisivo para a formação das bases cognitivas, emocionais e sociais da criança, e que o brincar constitui a principal via de expressão e aprendizagem nesse processo. No entanto, a presença cada vez mais intensa das telas na vida cotidiana impõe desafios às práticas educativas, exigindo mediação intencional e consciente por parte dos adultos.

Sobral e Ribeiro (2016) destacam que o brincar é uma atividade natural e estruturante da infância, ocorrendo em diferentes tempos e contextos socioculturais. Reforçam que, para a criança, o brincar é a atividade principal do cotidiano, sendo por meio dele que ela experimenta o mundo, expressa significados e desenvolve autonomia. Assim, ao considerar o avanço das tecnologias digitais, torna-se urgente pensar em estratégias pedagógicas que integrem o brincar analógico e o brincar digital de modo intencional e equilibrado, sem substituir as experiências concretas de interação, movimento e criação.

Contudo, é possível compreender que o brincar analógico e o brincar digital não são práticas opostas, mas linguagens que podem coexistir e se complementar na educação infantil. O brincar analógico continua sendo essencial, pois garante experiências corporais, afetivas e sociais fundamentais para o desenvolvimento integral da criança. Já o brincar digital, quando mediado de forma consciente e equilibrada, amplia as possibilidades de expressão, criação e aprendizagem, além de possibilitar uma imersão às diferentes culturas com os recursos digitais disponibilizados.

O papel do professor é central nesse processo, cabendo a ele promover o uso pedagógico das tecnologias, sem perder de vista o valor das interações humanas e das experiências concretas. Assim, a integração entre o brincar analógico e o digital pode contribuir para uma educação infantil mais significativa, inclusiva e conectada com o

mundo contemporâneo.

Constata-se que o uso equilibrado das telas pode ampliar o repertório lúdico e cultural das crianças, desde que articulado a experiências concretas de interação, movimento e imaginação. Assim, a mediação pedagógica, entendida como acompanhamento, seleção e contextualização das experiências digitais, emerge como condição essencial para que o contato com as brincadeiras digitais contribua para o desenvolvimento integral e não o substitua.

Espera-se que esta pesquisa contribua para o fortalecimento das relações do brincar analógico com o brincar digital de modo reflexivo, crítico e criativo, orientando educadores na tarefa de equilibrar o digital e o real na Educação Infantil, assim como sendo um canal de orientação para as famílias quanto ao uso intencional dos recursos digitais e suas influências no desenvolvimento integral das crianças.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, L. S. G.; PERRY, C. P. B.; ANDRADE, M. T.; SANCOVSCHI, B.; NASCIUTTI, L. F.; MARTINS, T. C. F. Brincar nas, com e apesar das telas. Rio de Janeiro: **Estilos da Clínica**, v., nº, p. 13-29, 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022. Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 5 out. 2022.

CÂMARA, Tânia Cecília; ARANTES, Sheila da Silva Ferreira; LEGY, Ana Paula. A importância da brincadeira e o papel das novas tecnologias digitais para a aprendizagem infantil. Rio de Janeiro: **Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação**, v. 8, n. 2, 2023.

FARIA, J. F.; SARTORI, L. R. M.; DE MOURA, C. R.; PINTO, C. A.; TEIXEIRA, R. A.; DA SILVA, B. C. B.; GUERREIRO, P. O.; CORREA, M. B.; DE OLIVEIRA, L. J. C. Pandemia de COVID-19 no Brasil: quais as repercussões no comportamento, qualidade do sono, uso de telas e alimentação de crianças?. **Revista da Faculdade de Odontologia de Porto Alegre**, [S. l.], v. 63, n. 1, p. 70–82, 2022.

FILHO, A. J. M. A. Culturas da infância: traços e retratos que as diferenciam. In: Criança pede respeito: temas em Educação Infantil. Porto Alegre: **Mediação**, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. Belo Horizonte: **Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – perspectivas atuais**, 2010. Disponível em: <http://eferpaulofreire.recife.pe.gov.br/wp-content/uploads/2023/12/Brinquedos-e-Brincadeiras-na-EI-Tizuko-Morchida-Kishimoto-FE-USP.pdf>. Acessado em: 18 de novembro de 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed. São Paulo: Editora Cortez, 2011.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da**

informática. Porto Alegre: Artmed, 1994.

PRENSKY, Marc. Nativos digitais, Imigrantes digitais. **On the Horizon**, MCB University Press, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2013.

SILVA, Irinez Tairene da; BEZERRA, Maria Aparecida Dantas. O impacto das telas no processo de desenvolvimento e aprendizagem na primeira infância. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**. São Paulo, 2024. Disponível em <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/16122>. Acessado em: 10 de novembro de 2025.

SOBRAL, Suzana Santiago; RIBEIRO, Sônia Inês Sanches. A importância do brincar na Educação Infantil – a perspectiva de Piaget, Vygotsky e Kishimoto. In: Anais do CONEDU, Paraíba: **Realize Editora**, 2019. Disponível em https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA9_ID5921_19052019094030.pdf. Acesso em: 08 de outubro de 2025.

SOUZA, Aline Juliana; et al. O brincar em Vygotsky: educação infantil. 1ª Edição. São Paulo: **Revista REASE**, 2022.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Trad. José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1971/1975.