

O USO DE TECNOLOGIAS NO MOMENTO DE BRINCAR E SEUS IMPACTOS NA VIDA ADULTA

Luis Henrique Oliveira Nascimento¹

Driely Cristina dos Santos²

Táisa Garcia da Silva³

Suélien Danúbia da Silva⁴

Ana Claudia dos Santos Barão⁵

RESUMO: O presente artigo aborda o uso de tecnologias no momento de brincar e seus impactos na vida adulta, considerando as transformações ocorridas nas formas de interação, aprendizagem e desenvolvimento infantil em decorrência da crescente presença de dispositivos digitais no cotidiano das crianças. O objetivo é analisar, por meio de uma pesquisa bibliográfica de caráter descritivo, como a utilização de tecnologias durante as atividades lúdicas influencia o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor, bem como os possíveis reflexos dessas experiências na vida adulta. A pesquisa fundamenta-se em estudos de autores que discutem o desenvolvimento infantil, a importância do brincar e o papel das tecnologias digitais na educação e na formação humana. Os resultados da literatura indicam que as tecnologias, quando utilizadas de maneira equilibrada, mediada e com finalidade educativa, podem favorecer a criatividade, o raciocínio lógico, a resolução de problemas e o desenvolvimento de competências digitais essenciais para a sociedade contemporânea. Entretanto, o uso excessivo, sem acompanhamento familiar ou pedagógico, pode comprometer habilidades relacionadas à interação social, à comunicação, à autorregulação emocional, à atenção, à criatividade e ao desenvolvimento motor, além de contribuir para comportamentos sedentários e dificuldades nas relações interpessoais na vida adulta. Evidencia-se que o brincar tradicional continua desempenhando papel fundamental na construção da autonomia, da imaginação, da cooperação e da inteligência emocional, sendo indispensável para o desenvolvimento integral da criança. Conclui-se que o desafio não está na exclusão das tecnologias do universo infantil, mas na promoção de um equilíbrio entre brincadeiras digitais e experiências lúdicas presenciais, garantindo que os recursos tecnológicos sejam utilizados de forma consciente, crítica e educativa. Dessa maneira, a mediação da família e da escola torna-se essencial para potencializar os benefícios das tecnologias e minimizar seus impactos negativos ao longo do desenvolvimento humano.

1

Palavras-chave: Tecnologias digitais. Brincar. Desenvolvimento infantil. Vida adulta. Aprendizagem.

¹Professor na UNIFAVENI. Com Licenciatura em Pedagogia(UNIFEV, Licenciatura em Educação Física(Unifaveni), Licenciatura em Geografia (Unifaveni), Tecnólogo em Design Gráfico (Unifaveni), Especialização em Docência do ensino superior(Faculdade Futura),Tutoria em Educação a distância(Faculdade Futura), Arquitetura e infraestrutura de T.i (Faveni), Educação Física e Psicomotricidade(Faculdade Futura).

²Graduada em Administração, Ciências Contábeis, Pedagogia pela Faculdade Futura, Artes Visuais UNIFAVENI, Especialista em Pedagogia Empresarial. Atualmente Gestora de Políticas Acadêmicas na Faculdade Futura – Votuporanga/SP.

³Professora na UNIFAVENI. Graduada em Serviço Social UNIFEV, Licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Futura, Especialista em Gestão e Organização do Trabalho com a Família, UNIFEV, Psicopedagogia Institucional, Clínica e Educação Infantil; Serviço Social na Educação ; e Tutoria em Educação a Distância e Educação Infantil, pela Faculdade Futura.

⁴Docente no curso de Pedagogia da Faculdade Futura. Graduada em Ciências Contábeis (UNIFEV), graduada em Administração pela Faculdade Futura, Graduada em Pedagogia (UNIBF) Especialista em Administração Estratégica com ênfase em Marketing e Gestão de Recursos Humanos (UNILAGO), Especialização em Controladoria (UNIASSELVI), Mestrado em Administração (UNIMEP).

⁵Docente da Faculdade Futura de Votuporanga. Graduada em Ciências Biológicas (UNIFEV). Graduada em Pedagogia (ISEED-FAVED). Especialista em Neurociência e Aprendizagem (ÚNICA). Especialista em Atendimento Educacional Especializado (IPEMIG). Mestre em Biologia Animal (UNESP)

ABSTRACT: This article addresses the use of technology during play and its impacts on adult life, considering the transformations in forms of interaction, learning, and child development resulting from the growing presence of digital devices in children's daily lives. Through descriptive bibliographic research, the study aims to analyze how the use of technology during play activities influences cognitive, emotional, social, and motor development, as well as the potential long-term effects of these experiences on adulthood. The research is grounded in studies by authors who discuss child development, the importance of play, and the role of digital technologies in education and human development. Literature findings indicate that when used in a balanced, mediated, and educational manner, technologies can foster creativity, logical reasoning, problem-solving skills, and the development of digital competencies essential for contemporary society. However, excessive use without family or educational supervision can compromise skills related to social interaction, communication, emotional self-regulation, attention, creativity, and motor development, while also contributing to sedentary behavior and difficulties in interpersonal relationships in adulthood. It is evident that traditional play continues to play a fundamental role in fostering autonomy, imagination, cooperation, and emotional intelligence, making it indispensable for a child's holistic development. The conclusion is that the challenge lies not in excluding technology from the world of childhood, but in promoting a balance between digital play and in-person play experiences, ensuring that technological resources are used consciously, critically, and educationally. Thus, mediation by families and schools is essential to maximize the benefits of technology and minimize its negative impacts throughout human development.

Keywords: Digital technologies. Play. Child development. Adulthood. Learning.

INTRODUÇÃO

2

As tecnologias digitais passaram a ocupar espaço significativo no cotidiano das crianças, modificando as formas de brincar, aprender, interagir e construir conhecimentos. O acesso cada vez mais precoce a smartphones, tablets, computadores, videogames e outras ferramentas digitais tem proporcionado novas possibilidades de entretenimento e aprendizagem, ao mesmo tempo em que desperta preocupações relacionadas aos impactos desse uso sobre o desenvolvimento infantil e seus reflexos na vida adulta. Nesse contexto, o brincar, considerado uma atividade essencial para o desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social da criança, passa a incorporar recursos tecnológicos que transformam as experiências lúdicas e exigem novas reflexões acerca de seus benefícios e limitações.

O brincar representa um dos principais instrumentos de aprendizagem na infância, favorecendo a criatividade, a imaginação, a resolução de problemas, a linguagem, a autonomia e a construção das relações sociais. Entretanto, a substituição progressiva das brincadeiras tradicionais por atividades mediadas exclusivamente por dispositivos eletrônicos pode interferir na aquisição de habilidades socioemocionais, motoras e cognitivas indispensáveis ao desenvolvimento humano. Assim, compreender os efeitos da tecnologia durante o momento de

brincar torna-se fundamental para orientar famílias, educadores e formuladores de políticas públicas na promoção de práticas equilibradas e saudáveis.

A justificativa deste estudo fundamenta-se na crescente presença das tecnologias digitais na infância e na necessidade de compreender como essas experiências podem influenciar o comportamento, a saúde mental, as relações interpessoais e o desempenho profissional dos indivíduos ao longo da vida. Embora as tecnologias ofereçam importantes oportunidades de aprendizagem, comunicação e desenvolvimento de competências digitais, seu uso excessivo ou inadequado pode ocasionar dificuldades relacionadas à atenção, ao autocontrole, à interação social, ao desenvolvimento motor e à capacidade criativa. Dessa forma, discutir essa temática contribui para ampliar o conhecimento científico e subsidiar práticas educativas que promovam o uso consciente e equilibrado das tecnologias na infância.

Diante dessa realidade, estabelece-se como problema de pesquisa a seguinte questão: quais são os impactos do uso de tecnologias durante o momento de brincar no desenvolvimento infantil e de que maneira essas experiências podem refletir na vida adulta?

O objetivo geral deste artigo consiste em analisar os impactos do uso de tecnologias no momento de brincar e suas repercussões no desenvolvimento humano e na vida adulta. Como objetivos específicos, pretende-se compreender a importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança; identificar os benefícios e os riscos do uso das tecnologias nas atividades lúdicas; e discutir as possíveis consequências cognitivas, emocionais, sociais e comportamentais decorrentes desse processo ao longo da vida.

Quanto aos procedimentos metodológicos, este estudo caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa e caráter descritivo. Segundo Gil (2019), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de materiais já publicados, permitindo ao pesquisador ampliar a compreensão sobre determinado fenômeno por meio da análise crítica da literatura existente. Para Marconi e Lakatos (2022), esse tipo de investigação possibilita reunir diferentes contribuições teóricas, favorecendo a construção do conhecimento científico de maneira sistematizada. A pesquisa foi realizada por meio de consultas em livros, artigos científicos, dissertações, teses e documentos oficiais disponíveis em bases de dados nacionais e internacionais, buscando identificar produções relacionadas ao brincar, ao desenvolvimento infantil e às tecnologias digitais. A análise dos dados fundamentou-se na interpretação crítica da literatura, estabelecendo relações entre os diferentes estudos e os objetivos propostos para esta investigação.

O BRINCAR COMO ELEMENTO ESSENCIAL PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O brincar constitui uma das principais formas de expressão da infância, desempenhando papel indispensável no desenvolvimento físico, cognitivo, emocional, social e cultural da criança. Mais do que uma atividade recreativa, a brincadeira representa um meio pelo qual a criança interpreta o mundo, constrói conhecimentos, desenvolve habilidades e estabelece relações com o ambiente e com as pessoas ao seu redor. Nesse contexto, o brincar é reconhecido como um direito da criança e como um elemento estruturante das práticas pedagógicas na Educação Infantil.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as interações e as brincadeiras são os eixos estruturantes das práticas pedagógicas da Educação Infantil, proporcionando experiências que favorecem o desenvolvimento integral das crianças em seus aspectos físicos, emocionais, cognitivos, sociais e culturais (BRASIL, 2018). Assim, a brincadeira deixa de ser compreendida apenas como momento de lazer para assumir um papel central no processo educativo.

Sob a perspectiva histórico-cultural, Vygotsky (2007) afirma que o brincar cria uma zona de desenvolvimento proximal, permitindo que a criança realize ações e resolva situações que ainda não conseguiria executar de forma independente. Durante as brincadeiras de faz de conta, por exemplo, a criança amplia sua capacidade de imaginar, simbolizar, comunicar-se e compreender regras sociais, desenvolvendo funções psicológicas superiores importantes para sua aprendizagem futura.

Da mesma forma, Piaget (1978) considera que o brincar acompanha os diferentes estágios do desenvolvimento cognitivo. Segundo o autor, os jogos de exercício predominam nos primeiros anos de vida, sendo posteriormente substituídos pelos jogos simbólicos e, mais tarde, pelos jogos de regras. Cada uma dessas modalidades contribui para a construção do pensamento lógico, da autonomia e da capacidade de resolver problemas, favorecendo a adaptação da criança ao meio.

Além do desenvolvimento cognitivo, o brincar exerce influência significativa sobre o desenvolvimento emocional. Conforme destaca Wallon (2007), a afetividade ocupa posição central no desenvolvimento humano, e as brincadeiras possibilitam que a criança expresse sentimentos, medos, desejos e emoções de maneira espontânea. Ao brincar, ela aprende a lidar

com frustrações, controlar impulsos, compartilhar experiências e fortalecer sua autoestima, fatores fundamentais para a formação da personalidade.

No campo educacional, Kishimoto (2017) enfatiza que o brincar constitui uma importante estratégia pedagógica, pois favorece a aprendizagem significativa por meio da experimentação, da curiosidade e da criatividade. Segundo a autora, quando o professor organiza ambientes ricos em possibilidades lúdicas, promove situações que estimulam a autonomia, a investigação e a construção do conhecimento de forma prazerosa.

Complementando essa perspectiva, Brougère (2010) afirma que o brincar é uma prática cultural, construída socialmente e influenciada pelos contextos históricos, familiares e comunitários. Dessa forma, as brincadeiras não são universais nem imutáveis; elas refletem valores, costumes e tradições presentes em cada sociedade. Ao participar dessas práticas, a criança apropria-se da cultura e, simultaneamente, contribui para sua transformação.

Entretanto, as transformações sociais ocorridas nas últimas décadas têm provocado mudanças significativas nas formas de brincar. O avanço das tecnologias digitais, a redução dos espaços destinados às brincadeiras ao ar livre e o aumento do tempo de exposição às telas têm limitado as experiências lúdicas presenciais. Para Santos (2011), embora os recursos tecnológicos possam contribuir para determinadas aprendizagens, sua utilização excessiva pode comprometer o desenvolvimento da criatividade, da interação social e das habilidades motoras quando substituem as brincadeiras tradicionais.

Nesse cenário, torna-se fundamental que família e escola atuem conjuntamente na garantia de oportunidades para que as crianças vivenciem experiências diversificadas de brincadeiras. A mediação dos adultos possibilita a criação de ambientes seguros, afetivos e estimulantes, nos quais a criança possa explorar, experimentar, imaginar e aprender de forma integral.

Portanto, compreender o brincar como elemento essencial ao desenvolvimento infantil significa reconhecer que ele ultrapassa a dimensão do entretenimento, constituindo um importante instrumento de aprendizagem, socialização, construção da identidade e desenvolvimento humano. Valorizar as práticas lúdicas na Educação Infantil representa promover uma educação mais significativa, respeitando as necessidades, os direitos e as potencialidades das crianças.

TECNOLOGIAS DIGITAIS NA INFÂNCIA: TRANSFORMAÇÕES NAS FORMAS DE BRINCAR

A infância contemporânea está inserida em um contexto marcado pela presença crescente das tecnologias digitais, que passaram a fazer parte do cotidiano das crianças e das relações estabelecidas nos diferentes espaços sociais. Smartphones, tablets, computadores, televisores e jogos digitais modificaram não apenas as formas de comunicação e acesso à informação, mas também as maneiras pelas quais as crianças brincam, interagem e constroem experiências.

O brincar tradicional, caracterizado por atividades físicas, exploração do ambiente e interação direta com outras crianças, passa a coexistir com novas modalidades de brincadeiras mediadas pelas tecnologias.

Para Vygotsky (2007), o brincar constitui uma atividade fundamental para o desenvolvimento infantil, pois possibilita à criança ampliar sua capacidade de imaginação, desenvolver funções psicológicas superiores e construir conhecimentos por meio das interações sociais. A partir dessa perspectiva, a introdução das tecnologias digitais no universo infantil pode representar uma transformação nas formas de brincar, uma vez que os recursos tecnológicos também podem possibilitar experiências de criação, resolução de problemas, exploração e interação, entretanto, os benefícios dessas ferramentas dependem da forma como são utilizadas e do contexto em que estão inseridas.

6

Para Piaget (1975) compreende o desenvolvimento infantil como resultado da interação ativa da criança com o meio, destacando a importância da exploração e da ação para a construção do conhecimento. As brincadeiras digitais podem proporcionar situações de descoberta e aprendizagem, especialmente quando envolvem desafios adequados à faixa etária e estimulam a participação ativa da criança, contudo, o uso excessivo ou predominantemente passivo das telas pode reduzir oportunidades de experiências concretas, movimento corporal e interação social presencial, elementos importantes para o desenvolvimento integral.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a importância das interações e das brincadeiras como eixos estruturantes das práticas pedagógicas na Educação Infantil, ressaltando que é por meio dessas experiências que as crianças desenvolvem diferentes aprendizagens e constroem significados sobre si mesmas, os outros e o mundo (BRASIL, 2018).

A presença das tecnologias digitais precisa ser compreendida de maneira equilibrada, não como substituta das experiências tradicionais do brincar, mas como possibilidade

complementar, quando utilizada de forma intencional e adequada. Segundo Kishimoto (2011) destaca que o brincar possui papel essencial no desenvolvimento infantil, favorecendo a expressão, a criatividade, a socialização e a construção de conhecimentos, a partir dessa compreensão, as transformações provocadas pelas tecnologias digitais não significam necessariamente o desaparecimento das brincadeiras tradicionais, mas uma reorganização das experiências lúdicas infantis.

Os jogos digitais, aplicativos educativos e recursos interativos podem ampliar as possibilidades de exploração e criação, desde que não impeçam a vivência de atividades que envolvam movimento, imaginação, contato com a natureza e interação com outras pessoas.

As tecnologias digitais vêm transformando as formas de brincar na infância e exigem uma reflexão sobre seus impactos no desenvolvimento infantil. O desafio consiste em promover uma relação equilibrada entre experiências digitais e não digitais, garantindo que a criança tenha oportunidades diversificadas de brincar, criar, movimentar-se e interagir. A família nesse processo, família e escola assumem papel fundamental na mediação do uso das tecnologias, estabelecendo limites e incentivando práticas digitais que contribuam para o desenvolvimento integral da criança.

BRINCAR DIGITAL, INTERAÇÃO SOCIAL E DESENVOLVIMENTO

7

Outro aspecto importante refere-se às relações sociais estabelecidas durante o brincar mediado por tecnologias. A utilização de dispositivos digitais pode ocorrer de forma individual, mas também pode envolver familiares, colegas e outras pessoas.

Para Loudoun, Boyle e Larsson-Lund (2022), em uma revisão de escopo sobre as experiências das crianças em espaços digitais, identificaram diferentes perspectivas presentes na literatura, incluindo videogames, jogos voltados à aprendizagem e jogos digitais relacionados à promoção da saúde. Os autores destacam a necessidade de compreender o brincar digital também a partir da perspectiva da própria criança, considerando o significado que ela atribui à experiência.

O ambiente digital pode constituir um espaço de interação e construção de significados, mas também pode favorecer experiências predominantemente individualizadas. A qualidade da interação, portanto, torna-se uma variável importante para compreender seus possíveis efeitos no desenvolvimento.

O desafio não está simplesmente em classificar a brincadeira digital como boa ou ruim, mas em compreender qual experiência está sendo proporcionada, quais competências são mobilizadas e qual é o papel das relações sociais durante essa atividade.

O BRINCAR NA INFÂNCIA E A CONSTRUÇÃO DE COMPETÊNCIAS PARA A VIDA ADULTA

A relação entre brincar na infância e vida adulta deve ser compreendida a partir de uma perspectiva de desenvolvimento ao longo da vida. As experiências infantis não determinam mecanicamente o comportamento futuro, mas participam de um processo mais amplo de formação de habilidades, hábitos, formas de interação e estratégias de aprendizagem.

Nesse sentido, os resultados apresentados por Torres et al. (2021) são particularmente relevantes. A revisão identificou que determinadas experiências de brincar físico-digital podem estimular colaboração, tomada de decisão, resolução de problemas e automonitoramento.

Essas competências possuem relevância em diferentes contextos da vida adulta, incluindo relações profissionais, resolução de problemas cotidianos, tomada de decisões, aprendizagem contínua e trabalho colaborativo. Assim, pode-se levantar a hipótese de que experiências lúdicas mediadas por tecnologias contribuam para o desenvolvimento de competências posteriormente utilizadas pelo indivíduo.

É fundamental evitar uma interpretação determinista. Uma criança que utiliza tecnologia durante suas brincadeiras não terá necessariamente determinado comportamento na vida adulta. O desenvolvimento humano resulta da interação entre fatores biológicos, psicológicos, familiares, educacionais, sociais e culturais.

OS IMPACTOS DO BRINCAR MEDIADO POR TECNOLOGIAS NA VIDA ADULTA

As transformações tecnológicas ocorridas nas últimas décadas modificaram significativamente as experiências vivenciadas durante a infância, incluindo as formas de brincar, interagir e aprender. O brincar mediado por tecnologias digitais passou a integrar o cotidiano de muitas crianças por meio de jogos eletrônicos, aplicativos, plataformas digitais e dispositivos móveis.

Embora esses recursos possam oferecer possibilidades de aprendizagem, criatividade e interação, é necessário considerar que as experiências construídas na infância podem repercutir na formação de comportamentos, habilidades e relações sociais ao longo da vida.

De acordo com Vygotsky (2007), o brincar exerce papel fundamental no desenvolvimento das funções psicológicas superiores, pois possibilita à criança desenvolver a imaginação, a linguagem, a capacidade de autorregulação e as relações sociais. Nessa perspectiva, quando as experiências lúdicas são mediadas por tecnologias, podem contribuir para o desenvolvimento de determinadas competências, especialmente quando os recursos digitais estimulam a resolução de problemas, a tomada de decisões e a criação. Entretanto, os efeitos dessas experiências estão relacionados à qualidade do conteúdo, ao tempo de exposição e à mediação realizada por adultos.

Segundo o estudioso Piaget (1975) compreende que a criança constrói conhecimentos a partir da interação com o meio e da realização de experiências que favorecem sua capacidade de pensar e agir sobre a realidade. Assim, os jogos digitais podem proporcionar situações que exigem raciocínio lógico, planejamento, tomada de decisões e elaboração de estratégias.

Essas habilidades, quando desenvolvidas de maneira equilibrada durante a infância, podem contribuir posteriormente para competências utilizadas na vida adulta, como resolução de problemas, flexibilidade cognitiva e autonomia. Contudo, experiências exclusivamente digitais podem limitar oportunidades de exploração concreta, movimento corporal e interação presencial.

9

Para Kishimoto (2011), o brincar constitui uma importante dimensão do desenvolvimento infantil, favorecendo a criatividade, a socialização e a construção de aprendizagens. Dessa forma, a substituição excessiva das brincadeiras físicas e simbólicas por atividades predominantemente digitais pode reduzir experiências importantes para o desenvolvimento integral. As brincadeiras presenciais possibilitam negociação de regras, cooperação, comunicação não verbal e resolução de conflitos, competências que permanecem relevantes nas relações pessoais e profissionais durante a vida adulta.

A Sociedade Brasileira de Pediatria (2019) destaca a necessidade de estabelecer limites e critérios para o uso de telas por crianças e adolescentes, considerando os possíveis impactos sobre o desenvolvimento, o sono, a socialização e os hábitos de vida. Nesse sentido, a questão não está apenas na presença das tecnologias no brincar, mas na forma como elas são utilizadas e integradas às demais experiências infantis. O equilíbrio entre atividades digitais, brincadeiras tradicionais, convivência familiar, interação social e atividades físicas torna-se fundamental para que a tecnologia não substitua experiências essenciais ao desenvolvimento.

Desse modo, os impactos do brincar mediado por tecnologias na vida adulta devem ser analisados considerando tanto suas possibilidades quanto seus desafios.

Experiências digitais adequadamente mediadas podem contribuir para o desenvolvimento de competências cognitivas e tecnológicas importantes para a sociedade contemporânea por outro lado, o uso excessivo e pouco orientado pode restringir experiências fundamentais relacionadas à socialização, criatividade, autonomia e autorregulação, portanto, mais do que impedir o contato das crianças com as tecnologias, torna-se necessário promover um uso consciente, equilibrado e intencional, garantindo que o brincar continue sendo uma experiência diversificada e essencial para a formação integral do indivíduo.

METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de natureza qualitativa, descritiva e bibliográfica, desenvolvido com o objetivo de analisar o uso de tecnologias no momento de brincar durante a infância e seus possíveis impactos no desenvolvimento de habilidades, comportamentos e relações que podem se manifestar na vida adulta. A escolha dessa abordagem justifica-se pela necessidade de compreender o fenômeno a partir de diferentes perspectivas teóricas relacionadas ao desenvolvimento infantil, ao brincar, às tecnologias digitais e às suas repercussões no processo de formação do indivíduo.

10

Segundo Gil (2019), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de materiais já elaborados, especialmente livros e artigos científicos, permitindo ao pesquisador conhecer diferentes contribuições teóricas sobre determinado fenômeno. Nesse sentido, foram utilizados como fontes de pesquisa livros, artigos científicos, dissertações, documentos oficiais e publicações acadêmicas relacionadas às temáticas do brincar, desenvolvimento infantil, tecnologias digitais, infância e desenvolvimento de competências para a vida adulta.

Quanto à abordagem, a pesquisa é qualitativa, pois busca compreender significados, relações e possíveis consequências associadas ao uso das tecnologias durante as experiências lúdicas infantis, sem priorizar a mensuração numérica dos fenômenos.

Para Minayo (2014), a pesquisa qualitativa permite analisar aspectos da realidade que envolvem significados, valores, atitudes, percepções e relações sociais, sendo adequada para estudos que procuram compreender fenômenos em sua complexidade.

Em relação aos objetivos, caracteriza-se como pesquisa descritiva, uma vez que procura apresentar e discutir as características do uso de recursos tecnológicos no brincar e suas possíveis

implicações para o desenvolvimento infantil e para a vida adulta. Conforme Gil (2019), as pesquisas descritivas têm como finalidade principal descrever características de determinada população ou fenômeno e estabelecer relações entre diferentes aspectos observados.

Para a seleção do material bibliográfico, foram realizadas buscas em bases de dados e repositórios acadêmicos, priorizando publicações científicas relacionadas aos seguintes descritores: “tecnologias digitais na infância”, “brincar e tecnologia”, “jogos digitais”, “desenvolvimento infantil”, “brincadeira”, “competências socioemocionais” e “impactos das tecnologias na infância”. Foram priorizados materiais disponíveis em língua portuguesa e publicações que apresentassem relação direta com o tema investigado, considerando sua relevância acadêmica e contribuição para a discussão proposta.

A análise dos materiais selecionados ocorreu por meio de leitura exploratória, seletiva e interpretativa, buscando identificar conceitos, argumentos e resultados relacionados à influência das tecnologias nas experiências lúdicas infantis. Lakatos e Marconi (2022) destacam que a pesquisa bibliográfica possibilita ao pesquisador reunir conhecimentos já produzidos e analisá-los de forma sistematizada, contribuindo para a construção do referencial teórico e para a compreensão do problema investigado.

Dessa maneira, a metodologia adotada possibilitou reunir diferentes contribuições teóricas acerca das transformações provocadas pelas tecnologias nas formas de brincar e discutir seus possíveis reflexos no desenvolvimento de competências cognitivas, sociais, emocionais e comportamentais que podem acompanhar o indivíduo em diferentes fases da vida. Ressalta-se que, por se tratar de uma pesquisa bibliográfica, não foram realizadas intervenções ou pesquisas diretamente com crianças ou adultos, sendo as conclusões fundamentadas na análise e interpretação da literatura científica selecionada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa possibilitou refletir sobre o uso das tecnologias no momento de brincar durante a infância e seus possíveis impactos no desenvolvimento e na vida adulta. A partir da análise da literatura, compreende-se que as tecnologias digitais passaram a ocupar um espaço significativo no cotidiano infantil, transformando as formas tradicionais de brincar e introduzindo novas possibilidades de interação, aprendizagem, criatividade e entretenimento.

Os estudos analisados indicam que o uso das tecnologias durante as experiências lúdicas não deve ser compreendido apenas de maneira negativa ou positiva, pois seus efeitos dependem

de fatores como o tempo de utilização, a qualidade dos conteúdos, a faixa etária da criança, a finalidade do recurso tecnológico e, principalmente, a mediação realizada pelos adultos.

Quando utilizadas de maneira consciente e equilibrada, as tecnologias podem favorecer o desenvolvimento de determinadas habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, resolução de problemas, criatividade e tomada de decisões.

Por outro lado, o uso excessivo das telas e a substituição das brincadeiras presenciais por atividades predominantemente digitais podem limitar experiências importantes para o desenvolvimento integral da criança. A interação com outras crianças, as brincadeiras simbólicas, as atividades físicas, a exploração do ambiente e a convivência familiar são experiências fundamentais para a construção de habilidades sociais, emocionais e comportamentais. Essas competências podem exercer influência nas relações interpessoais, na autonomia, na comunicação e na capacidade de lidar com situações diversas ao longo da vida adulta.

Nesse sentido, os possíveis impactos do brincar mediado por tecnologias na vida adulta não devem ser compreendidos como uma relação direta e determinista, mas como parte de um conjunto de experiências que contribuem para a formação do indivíduo. As vivências construídas na infância, sejam elas digitais ou presenciais, podem participar da constituição de hábitos, formas de interação, estratégias de aprendizagem e maneiras de enfrentar desafios. Portanto, é necessário considerar a infância como uma etapa fundamental para o desenvolvimento de competências que serão mobilizadas em diferentes momentos da vida.

Conclui-se, assim, que o principal desafio não está em afastar as crianças das tecnologias, mas em promover um uso consciente, equilibrado, seguro e intencional desses recursos. Família e escola possuem papel essencial nesse processo, pois podem orientar as crianças quanto ao uso adequado das ferramentas digitais e, simultaneamente, assegurar a continuidade das experiências de brincar livremente, movimentar-se, criar, imaginar e interagir presencialmente.

Por fim, destaca-se a necessidade de ampliar as pesquisas sobre os efeitos de longo prazo das experiências digitais vivenciadas na infância, especialmente aquelas que acompanham o indivíduo até a adolescência e a vida adulta. Novos estudos poderão contribuir para compreender com maior profundidade quais competências são favorecidas ou prejudicadas pelas diferentes formas de brincar mediadas por tecnologias, possibilitando a construção de práticas educativas e familiares mais adequadas às necessidades da infância contemporânea.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- GIL, Antonio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.
- OUDOUN, Fiona M.; BOYLE, Bryan; LARSSON-LUND, Maria. Children's experiences of play in digital spaces: a scoping review. *PLOS ONE*, v. 17, n. 8, e0272630, 2022. DOI: 10.1371/journal.pone.0272630.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. *Fundamentos de metodologia científica*. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2022.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.
- PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas**. Petrópolis: Vozes, 2011.
- SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. *#Menos telas #Mais saúde: Manual de Orientação*. Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Pediatria, 2019.
- TORRES, Pablo E. et al. A systematic review of physical-digital play technology and developmentally relevant child behaviour. *International Journal of Child-Computer Interaction*, v. 30, 100323, 2021.
- VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.