

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO**

**CAROLINE COUTINHO
STHEFANY APARECIDA SILVA MARQUES**

IMAGEM CORPORAL E O BRINCAR NA PERSPECTIVA TECNOLÓGICA:
Um Levantamento Bibliográfico na área da Educação

**MARIANA, MG
2023**

CAROLINE COUTINHO
STHEFANY APARECIDA SILVA MARQUES

IMAGEM CORPORAL E O BRINCAR NA PERSPECTIVA TECNOLÓGICA:

Um Levantamento Bibliográfico na área da Educação

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina de Seminário VII - EDU 171, do Departamento de Educação do Instituto de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Federal de Ouro Preto, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Marco Antônio Torres

Professor da disciplina: Prof. Dr. Erisvaldo Pereira dos Santos.

MARIANA, MG

2023



FOLHA DE APROVAÇÃO

Caroline Coutinho
Sthefany Aparecida Silva Marques

Imagem corporal e o brincar na perspectiva tecnológica: um levantamento bibliográfico na área da Educação

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Pedagoga

Aprovada em 01 de março de 2024

Membros da banca

Dr. Marco Antonio Torres - Orientador (Universidade Federal de Ouro Preto)
Dr. Erisvaldo Pereira dos Santos (Universidade Federal de Ouro Preto)

Marco Antonio Torres - Orientador (Universidade Federal de Ouro Preto), orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 25/08/2024



Documento assinado eletronicamente por **Marco Antonio Torres, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 26/08/2024, às 14:36, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0766697** e o código CRC **B98ACA29**.

RESUMO

Este artigo aborda as tendências atuais nas pesquisas sobre o corpo, o brincar e a tecnologia no contexto do desenvolvimento infantil. Destaca-se a importância fundamental do brincar livre e espontâneo para as crianças, mesmo diante das complexas interações do mundo contemporâneo. O brincar é reconhecido como um elemento central e multifacetado na formação das crianças, oferecendo uma série de benefícios para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social. A pesquisa evidencia que o brincar facilita a expressão da criatividade infantil e promove a consciência corporal, coordenação motora e equilíbrio emocional. Apesar da crescente influência da tecnologia no brincar, a preservação do espaço para o brincar livre e espontâneo, mesmo em um ambiente digital, é fundamental. Destaca-se a importância de continuar o diálogo e as investigações sobre o papel do brincar na era digital para garantir um desenvolvimento infantil saudável e equilibrado, promovendo a formação de indivíduos mais resilientes, criativos e autônomos.

Palavras chaves: Imagem corporal; Brincar; Interação Tecnológica.

ABSTRACT

This article addresses current trends in research on the body, play and technology in the context of child development. The fundamental importance of free and spontaneous play for children stands out, even in the face of the complex interactions of the contemporary world. Playing is recognized as a central and multifaceted element in children's education, offering a series of benefits for cognitive, emotional and social development. Research shows that playing facilitates the expression of children's creativity and promotes body awareness, motor progress and emotional balance. Despite the growing influence of technology on play, preserving space for free and spontaneous play, even in a digital environment, is crucial. The importance of continuing dialogue and research into the role of play in the digital age is highlighted to ensure healthy and balanced child development, promoting the formation of more resilient, creative and independent individuals.

Keywords: Body image; To play; Technological Interaction.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 DESENVOLVIMENTO.....	8
2.1 Imagem Corporal e o Brincar na Educação Infantil	8
2.2 Imagem Corporal e o Brincar na Perspectiva Tecnológica	11
3 METODOLOGIA.....	15
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES	17
4.1 O Corpo da Criança e o Brincar Livre.....	19
4.2 O Estudo do Brincar e as Tecnologias.....	20
CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
REFERÊNCIAS.....	26

1 INTRODUÇÃO

No presente artigo, elaborado como parte do trabalho de conclusão de curso, direcionamos nossa análise para o papel crucial da imagem corporal no contexto das atividades lúdicas, com um foco especial no impacto da tecnologia. O objetivo principal consistiu em investigar a interseção entre a percepção da imagem corporal e o ato de brincar, reconhecendo sua influência significativa na construção da identidade e no desenvolvimento socioemocional e cognitivo das crianças, como discutido por Fróis (2010).

Para construção de nossas fontes, realizou-se uma pesquisa bibliográfica e também foram utilizadas nossas experiências em um encontro, cujo qual, tratou da temática a partir de uma abordagem qualitativa. Na investigação, o interesse por esse tema surgiu durante uma disciplina eletiva denominada "Psicomotricidade" do curso de Pedagogia, aprofundando os conceitos relacionados à "imagem corporal" e sua influência ao longo do processo de desenvolvimento, abrangendo tanto a infância quanto a vida adulta.

No artigo proposto, queremos destacar o ato do brincar como um componente central e multifacetado no processo de desenvolvimento infantil, com base em experiências vivenciadas no *Encontro Internacional de Educação Física e Psicomotricidade - Movimento de interseção*, realizado na Universidade Federal de Ouro Preto. Este encontro ocorreu na Escola de Educação Física, no Campus Morro do Cruzeiro da Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP, entre os dias 12 a 15 de outubro, na cidade de Ouro Preto – MG.

De acordo com Fróis (2010), alinhada às concepções de Le Boulch (1982), destaca-se que o brincar desempenha um papel significativo no desenvolvimento psicomotor da criança, influenciando na maneira como ela percebe e interage com seu corpo. O estudo enfatiza a importância do brincar como uma ferramenta valiosa no crescimento e desenvolvimento infantil, exercendo impacto positivo tanto nos aspectos psicomotores quanto na autopercepção da criança. Atualmente, a presença generalizada da tecnologia na vida das crianças levanta preocupações. Fróis (2010), ao citar, Baudrillard (1997), argumenta que a virtualidade ameaça ideias tradicionais de espaço físico, impactando a sociabilidade entre as pessoas. Essa perspectiva destaca a importância de refletir sobre as implicações sociais e culturais do crescente uso da tecnologia.

O objetivo central deste artigo é realizar uma análise aprofundada das contribuições provenientes de pesquisas e produções acadêmicas que abordam a interseção entre a imagem corporal e as atividades lúdicas, com foco específico no contexto do uso de dispositivos tecnológicos. A pesquisa busca compreender as complexas dinâmicas que envolvem a relação

entre a imagem corporal das crianças e sua interação com tecnologias durante o brincar.

O propósito da análise foi enriquecer a compreensão desse fenômeno, oferecendo perspectivas benéficas que têm o potencial de orientar práticas educacionais e intervenções específicas. A intenção é promover, na prática docente, uma relação saudável entre as crianças, suas percepções corporais e a utilização de tecnologias durante as atividades lúdicas. No âmbito da estratégia metodológica, optou-se por conduzir uma pesquisa qualitativa conforme Zanette (2017) e Da Silva (2009), concentrada na análise bibliográfica apresentada por Brito (2021), adquirindo informações e conhecimentos provenientes de fontes escritas para estabelecer um embasamento sólido sobre a integração das tecnologias no brincar e na imagem corporal das crianças.

Para isso, iniciou-se a busca de textos no Catálogo de Teses e Dissertações das plataformas online da CAPES, SCIELO e Associação Brasileira de Psicomotricidade, uma vez que essas bases contêm diversas contribuições acadêmicas, incluindo a temática central de nossa pesquisa. O foco desse estudo se ateve aos artigos publicados dos últimos cinco anos, isto é, de 2019-2022. Essas plataformas foram escolhidas, devida à ampla utilização e pela variedade de opções para análise do tema, enriquecendo o presente estudo. A exploração dessas fontes visa obter informações relevantes que subsidiem a compreensão da relação entre imagem corporal e brincar na perspectiva tecnológica, contribuindo para a construção de um arcabouço teórico sólido.

Na seção 2.1 a partir do desenvolvimento do artigo, abordou-se o tema "*Imagem corporal e brincadeira na educação infantil*", para abordar a relação entre tecnologia e o brincar, foram utilizados autores como Flávia Maria Pereira (2017), Ana Maria Nicolaci da Costa (2012), Daniela Romão Dias (2007), Érica Silva Fróis (2010) e Winnicott (1971). As contribuições dessas obras fundamentaram as discussões sobre o impacto da tecnologia no brincar e na percepção corporal, respaldadas por relatos dos sujeitos (Romão-Dias, 2007). Logo após na seção 2.2 foram discutidas questões da "*Imagem Corporal e o Brincar na Perspectiva Tecnológica*" embasadas amparados por Piaget (1971), Melo e Valle (2005) Velasco (1996) James (1890) Vasco (2009), Pugens (2020) Araújo (2018) e Godoy (2021). Na terceira seção apresenta-se a metodologia utilizada para o levantamento bibliográfico e como foram feitas as análises do material encontrado. A quarta seção apresentará resultados acompanhados de discussões detalhadas, destaques dos dados encontrados, estabelecendo relações com os temas de imagem corporal, o brincar e a tecnologia. Por fim, a conclusão, abordará considerações finais, destacando ideias principais, implicações e sugestões que corroboram para orientar práticas educacionais e intervenções específicas.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Imagem Corporal e o Brincar na Educação Infantil

A educação infantil, conforme estabelecido pela Lei nº 9.394/1996 (Brasil, 1996), representa o ponto inicial da jornada educacional básica. Seu objetivo fundamental é garantir o desenvolvimento completo das crianças até 5 anos, abrangendo dimensões físicas, psicológicas, intelectuais e sociais. Essa fase, complementar à responsabilidade familiar e comunitária, emerge como essencial para o crescimento pleno da criança, moldando seu desenvolvimento cognitivo, físico, emocional e social (Oliveira. *et al.*, 2018).

Para que este objetivo seja alcançado, o movimento do corpo em suas relações com o mundo a sua volta é de grande importância. No âmbito da psicomotricidade, que analisa as relações entre movimento, cognição e afeto (Le Boulch, 1982), a compreensão da imagem corporal transcende a mera percepção visual, adentrando a esfera da representação mental que o indivíduo possui de si mesmo.

Esta imagem vai além da aparência física, incorporando sensações corporais, movimentos e a dinâmica da interação com o ambiente circundante. A imagem corporal, conforme definida por Cash (2004), é a representação mental do próprio corpo, abrangendo não apenas a percepção visual, mas também sensações táteis, proprioceptivas e emoções associadas a essas experiências. Esse complexo reflete a interação entre fatores físicos, cognitivos e afetivos, influenciando como um indivíduo se percebe e se relaciona com seu corpo e o ambiente ao seu redor. Essa abordagem vai além do conceito tradicional de imagem corporal, que geralmente se limita à aparência física, destacando a riqueza da experiência subjetiva na relação entre corpo e mente.

Na educação infantil, a construção de uma imagem corporal saudável se revela crucial, intrinsecamente ligada ao desenvolvimento integral da criança em dimensões físicas, emocionais, cognitivas e sociais. Essa imagem não apenas impacta a autoestima, a identidade e a capacidade de exploração do mundo pela criança, mas também influi diretamente no estabelecimento de bases sólidas para seu desenvolvimento global (Fonseca, 1984, 1999; Le Boulch, 1982).

A promoção de uma imagem corporal positiva pelos educadores desempenha papel indispensável nesse processo, favorecendo não apenas a saúde física, mas também contribuindo para o desenvolvimento emocional e cognitivo da criança. Além disso, a construção de uma

imagem corporal positiva na educação infantil influencia a formação de relações interpessoais saudáveis, promovendo empatia e respeito às diferenças. Nesse contexto, a abordagem da imagem corporal na psicomotricidade se torna central para o desenvolvimento holístico e equilibrado da criança (Le Boulch, 1982).

A educação psicomotora deve ser considerada como uma educação de base na pré-escola. Ela condiciona todos os aprendizados pré-escolares; leva a criança a tomar consciência de seu corpo, da lateralidade, a situação no espaço, a dominar seu tempo, a adquirir habilidades de coordenação de seus gestos e movimentos (Oliveira *et al.*, 2018).

A inclusão de atividades psicomotoras na educação infantil desempenha papel relevante no desenvolvimento da imagem corporal das crianças. Brincadeiras que envolvem movimento, expressão corporal, jogos cooperativos e atividades sensoriais proporcionam um ambiente estruturado e divertido para que as crianças explorem e compreendam seus corpos de maneira saudável (Kishimoto, 2016).

No contexto da integração entre movimento e ludicidade durante o brincar, autores como Froebel e Montessori enfatizam a importância do movimento livre e da exploração sensorial para o desenvolvimento integral da criança. Froebel, em sua obra "*Pedagogia do Brincar para Infância*" (2007), destaca o jogo como a atividade central na educação infantil, permitindo que as crianças expressem sua criatividade e descubram o mundo por meio do movimento e da manipulação de objetos.

Por outro lado, Montessori (1965) ressalta a importância de materiais específicos que estimulem a coordenação motora fina e o equilíbrio, integrando o movimento de forma consciente nas atividades educativas. A interseção entre movimento e ludicidade é fundamental no desenvolvimento infantil, proporcionando uma abordagem holística que considera aspectos físicos, emocionais e cognitivos. Através do brincar, as crianças não apenas desenvolvem habilidades motoras, mas também aprimoram capacidades sociais, emocionais e cognitivas.

No campo da psicomotricidade, é fundamental levar em consideração que o movimento não deve ser competitivo. Autores como Le Boulch (1985) e Wallon (2010) destacam a importância de atividades que promovam cooperação, auto expressão e respeito pelos limites individuais. A psicomotricidade, nesse contexto, torna-se uma ferramenta valiosa para promover equilíbrio e consciência corporal, sem enfatizar a competição.

Ao compararmos as atividades no campo digital, muitas delas tendem a ter uma característica competitiva. Jogos eletrônicos frequentemente estimulam a competição entre os jogadores, podendo gerar uma dinâmica que contrasta com a abordagem colaborativa e

exploratória das atividades psicomotoras tradicionais na educação infantil. Assim, a atenção à natureza das atividades digitais é essencial para garantir que contribuam para o desenvolvimento saudável e integral da criança, considerando não apenas os aspectos cognitivos, mas também os emocionais e motores.

Conforme a teoria de Piaget sobre o desenvolvimento infantil, as atividades motoras e sensoriais são fundamentais para que a criança aja intencionalmente no mundo ao seu redor (Piaget, 2002). Essas experiências não apenas impactam a inteligência motora, mas também estabelecem as bases para um desenvolvimento cognitivo mais amplo. A interação ativa com estímulos físicos e sensoriais desempenha papel essencial na construção de conhecimento e na formação de estruturas cognitivas.

Na educação infantil, a implementação de projetos, fortemente defendida pelo educador Fernando Hernandez, destaca-se ao favorecer a aprendizagem por meio da exploração e da experiência prática. Hernández, renomado pesquisador e professor em Educação e Arte, influenciou significativamente essa abordagem, focando na integração da arte e da educação, bem como nas relações entre professor e aluno (Hernandez, 1998).

Essa metodologia, embasada em princípios construtivistas, estimula a construção ativa do conhecimento por meio de experiências práticas e contextualizadas, refletindo as contribuições de diversos educadores e teóricos ao longo do tempo, junto a isso as crianças participam de atividades investigativas, promovendo o desenvolvimento motor e cognitivo. A importância das emoções é enfatizada, especialmente nas teorias educacionais de Jerome Bruner, conforme apresentado em "*A Cultura da Educação*" (Bruner, 1998). O autor destaca a relevância da descoberta e do aprendizado ativo, ressaltando a representação da emoção e do sentimento nos processos de produção de significado e na construção da realidade.

Os projetos no contexto educacional permitem que as crianças se envolvam emocionalmente nas atividades, estabelecendo uma conexão afetiva significativa com o processo de aprendizado. Ao explorar ativamente o mundo ao seu redor, as crianças não apenas aprimoram habilidades motoras, mas também cultivam um interesse autêntico pelo conhecimento. Sendo assim, as brincadeiras na educação infantil são expressões práticas desse conceito. Através de atividades lúdicas e exploratórias, as crianças exercitam suas habilidades motoras e aplicam seus sentidos para compreender conceitos abstratos, tal como brincadeiras que envolvam manipulação de objetos ou materiais sensoriais, as quais proporcionam não apenas diversão, mas também oportunidades para explorar texturas, cores e formas.

A teoria de Piaget (1971), aplicada à educação infantil, se manifesta através de práticas que estimulam a interação ativa, exploração sensorial e envolvimento emocional nas atividades.

Nesse contexto, o ato de brincar assume um papel necessário como um veículo poderoso para a construção do conhecimento, integrando elementos motores, sensoriais e emocionais em um ambiente educacional estimulante e expressivo.

Contudo, a abordagem piagetiana destaca a conexão crucial entre movimento e aprendizagem. Piaget (1971) ressalta que as ações motoras formam a base sobre a qual as estruturas cognitivas se edificam. Portanto, a interação ativa da criança com estímulos físicos e sensoriais é considerada vital para um desenvolvimento equilibrado. Conseqüentemente, a teoria enfatiza a importância de práticas pedagógicas que reconheçam o valor do movimento e da interação ativa como elementos essenciais para promover um aprendizado eficaz e holístico nas fases iniciais do desenvolvimento infantil.

2.2 Imagem Corporal e o Brincar na Perspectiva Tecnológica

A relação entre imagem corporal e o brincar assume diferenças significativas quando entra em contato com a perspectiva tecnológica, essa que já é parte considerável na rotina de crianças e jovens em diversas partes do mundo.

O brincar, como destacado por Piaget (1971), é uma atividade fundamental para a compreensão do mundo, a construção do conhecimento e o desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Para ele, o brincar é fundamental em diversos estágios do crescimento. Não sendo então apenas uma atividade recreativa, sem fundamento, mas uma excelente forma de desenvolver o aprendizado.

De acordo com o autor, é por meio do brincar que as crianças exploram de forma ativa o mundo ao seu entorno, experimentam e assimilam conceitos, constroem esquemas mentais e desenvolvem a capacidade de resolver problemas identificados, desenvolvem habilidades motoras e é fundamental na construção de conhecimento sobre si e sobre o ambiente a qual está inserida, pois “Quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui” (Piaget, 1971, p. 67).

Todavia, ao ser inserido no contexto tecnológico, o brincar irá assumir mudanças em suas características anteriormente descritas. Os novos dispositivos eletrônicos como a IA - Inteligência Artificial e os jogos digitais disponibilizados no mercado, proporcionam àqueles que os utilizam experiências lúdicas e educacionais, podendo assim ser um bom auxílio na promoção da educação como também um grande vilão nas relações pessoais. Autores como

Sherry Turkle, Jane McGonigal e Douglas Rushkoff têm explorado profundamente essas questões em suas obras.

O brincar no decorrer do tempo assumiu diversas potencialidades, e nesse espaço vários autores falaram sobre sua importância no desenvolvimento infantil:

Brincar de forma livre e prazerosa permite que a criança seja conduzida a uma esfera imaginária, um mundo de faz de conta consciente, porém capaz de reproduzir as relações que observa em seu cotidiano, vivenciando simbolicamente diferentes papéis, exercitando sua capacidade de generalizar e abstrair (Melo & Valle, 2005, p. 45).

A experiência do brincar, seja ela livre ou com algum tipo de esquematização, traz à criança a oportunidade de experimentar e assimilar conceitos e situações de maneira mais leve. Para Velasco (1996, p. 78) brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas, o que pode contribuir para que ela se torne um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca à vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso. Logo entende-se que o brincar está ligado ao futuro daquela criança, em como ela irá se “comportar” quando estiver em sua fase adulta (Pugens, 2020).

A tecnologia está viva e traz impactos no brincar e ao que se refere ao esquema corporal de crianças e adolescentes, as redes sociais e jogos é um dos maiores meios potenciais para a exposição de padrões estéticos muitas vezes irreais e até inalcançáveis de formas saudáveis e seguras aumentando cada dia mais construções distorcidas e inadequadas da imagem corporal daqueles que o seguem.

Segundo Araújo (2018), essa busca por padrões de beleza e de vida apresentados dentro do mundo digital, pode acarretar problemas relacionados à insatisfação corporal levando a distúrbios de imagens que frequentemente se desenvolve para doenças ligadas à questão alimentar e a baixa estima. A pressão empregada, cuja qual, se torna imposta pelas “realidades” idealizadas nas plataformas tecnológicas pode comprometer a relação saudável que as crianças e jovens deveriam ter com seus corpos em desenvolvimento, um grande exemplo dessa busca inalcançável pela perfeição se dá através do aumento no número de buscas por procedimentos estéticos.

A busca incansável por “likes” está altamente ligada a autoestima daqueles que o esperam, a auto exposição pode acarretar sérios problemas, levando em consideração que uma postagem pública pode trazer uma quantidade de pessoas considerável e com elas os sonhados e esperados “likes” mas também comentários ofensivos e destrutivos, para uma criança que tem o contato com essas exposições, certos comentários podem acabar desenvolvendo nelas uma

percepção negativa sobre si mesma.

O Instagram é uma ferramenta para postagem de fotos e vídeos curtos que levam aos espectadores a dimensões inimagináveis, e é nesse tipo de plataforma digital que o bullying cibernético e comparações podem ocorrer de forma descontrolada. Neste campo temos questões que envolvem diretamente a autoestima das pessoas.

A definição de auto estima para James (1890) corrobora para o desenvolvimento deste trabalho:

[...] todos os atributos da pessoa, isto é, o corpo, habilidades sociais, família, bens, etc. Sendo que se algum destes atributos fosse diminuído, conseqüentemente, a pessoa sentir-se-ia diminuída. Dito isto, o autor definiu a Autoestima como a razão entre o sucesso e as aspirações pessoais, enfatizando a forma de gerar autoestima através do aumento do numerador – sucessos – ou o diminuir do denominador – as pretensões que aspiramos (James, 1890, p. 45).

A autoestima representa mais uma faceta das interações sociais e, no contexto tecnológico, está intimamente relacionada à quantidade de interações positivas, como curtidas e compartilhamentos, recebidas em postagens voltadas para o público. Respostas negativas a essas postagens podem desencadear uma série de reações, incluindo uma busca excessiva pela conformidade com padrões associados à noção de uma autoestima elevada e prestígio social. Tais pressões podem resultar em problemas de saúde física e mental, quando a pessoa não consegue se adequar a esses padrões. O que inicialmente deveria ser benéfico pode se revelar extremamente prejudicial para alguns indivíduos. Vasco (2009) também traz uma perspectiva acerca do bem-estar e a satisfação das necessidades, o que encaixa dentro da perspectiva da autoestima e a necessidade de agradar.

[...] o indivíduo necessita alcançar um equilíbrio entre as necessidade de: Prazer/Dor – capacidade de apreciar o prazer físico e psicológico/capacidade de suportar dores inevitáveis, bem como de atribuir significado à dor sentida; Coerência do Self/Incoerência do Self – congruência entre o Eu real e o Eu ideal, entre o que se pensa, sente e faz/capacidade de tolerar conflitos e incongruências ocasionais; Proximidade/Autonomia – capacidade de estabelecer e manter relações íntimas/capacidade de diferenciação e autodeterminação; [...] (Vasco, 2009, p. 41-2).

Ao mesmo tempo em que as tecnologias podem oferecer novas possibilidades de forma positiva dentro do campo do aprendizado e do entretenimento, é importante estar atento, principalmente em relação às crianças nos aspectos que tangem a saúde mental e corporal. É fundamental promover uma abordagem pautada no equilíbrio consciente do brincar tecnológico, incentivando assim as crianças para a educação digital, como para o brincar fora

das telas, compreendendo a necessidade do movimento e da socialização.

A mediação dos responsáveis dentro desse seguimento e a promoção de representações mais inclusivas e realistas são extremamente importantes para que a alienação não aconteça e prejudique o presente e futuro daquela criança, a integração entre imagem corporal e o brincar na era tecnológica necessita de uma reflexão crítica sobre quais as possíveis influências que as tecnologias digitais exercem dentro do processo de desenvolvimento infantil (Godoy, 2021).

A promoção de uma relação saudável com o corpo e com a mente, tendo como principal aliado o uso consciente da tecnologia, é essencial para garantir que o brincar digital contribua de forma esperada para o desenvolvimento integral das gerações que virão com os novos dispositivos tecnológicos.

3 METODOLOGIA

Este capítulo detalha a metodologia empregada no levantamento bibliográfico com abordagem qualitativa que fundamenta a pesquisa sobre a interseção entre imagem corporal, brincar e tecnologia, cobrindo o período de 2018 a 2022. Pretende-se fornecer uma visão abrangente das fontes utilizadas, critérios de seleção e a abordagem geral para o tratamento dos dados.

A pesquisa bibliográfica desempenha uma função de primordial importância no contexto da pesquisa científica, proporcionando o acesso ao conhecimento preexistente sobre um tema específico, conforme discutido por Brito (2021). O progresso tecnológico, por sua vez, possibilita a agilização do processo de obtenção de informações relevantes por meio das bases de dados. Contudo, é de suma importância validar as fontes e documentar os dados de maneira a assegurar a qualidade e confiabilidade do material consultado.

No âmbito da educação, a pesquisa bibliográfica se revela como uma prática essencial para aprofundar a compreensão e ampliar os horizontes de estudo. A incorporação de tecnologias e bases de dados confere dinamismo ao processo de pesquisa, entretanto, é indispensável aderir estritamente às normas metodológicas e realizar uma avaliação criteriosa das fontes a fim de garantir a solidez e relevância das investigações.

A abordagem qualitativa no campo educacional brasileiro, conforme analisada por Zanette (2017) e Da Silva (2009), atravessou distintas fases históricas e teórico-metodológicas. Na contemporaneidade, a pesquisa qualitativa é universalmente reconhecida como uma abordagem fundamental para compreender as nuances culturais em uma sociedade globalizada e diversificada. Diversos estudiosos, como Zanette (2017) e Da Silva (2009), Gatti e André (2011), Marli André (2001) e Saviani (2011), destacam seu papel crucial na análise das diferenças e complexidades presentes no cenário educacional. A seleção dessas fontes é fundamentada em sua ampla utilização e na oferta de possibilidades para análise epistemológica, enriquecendo, assim, a investigação sobre a relação entre imagem corporal e o brincar na perspectiva tecnológica, contribuindo para a construção de um arcabouço teórico consistente para esse estudo.

Diante disso, a presente pesquisa bibliográfica foi conduzida em quatro fontes principais: Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD), Portal Capes, Scielo e Google Acadêmico. Cada uma dessas fontes foi selecionada pela sua relevância na disponibilidade de trabalhos acadêmicos relacionados ao tema.

Ao explorar a Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD) por meio do termo de

busca "Brincar+Tecnologia+Corpo", foram identificados 16 registros no período de 2018 a 2022. Dentre esses, um total de 5 foram selecionados e utilizados para a pesquisa em questão. A escolha de cinco desses registros para utilização indica uma seleção criteriosa, buscando fontes relevantes e alinhadas aos objetivos da pesquisa em andamento. Esses dados fornecem um panorama inicial do universo bibliográfico disponível sobre a interseção entre brincar, tecnologia e corpo na literatura acadêmica registrada na BDTD.

Ao realizar pesquisas no Portal Capes utilizando o termo "Tecnologia + Corpo + Educação Infantil", identificamos 15 registros. Dentre esses, optamos por utilizar 7 em nosso estudo. Essa abordagem específica, que explora a relação entre imagem corporal, corpo e educação infantil, parece ter um número significativo de recursos disponíveis no Portal Capes. Nessa plataforma, constatou-se ausência de trabalhos no período de 2018 a 2022. Diante desse cenário, deliberou-se ampliar a abrangência temporal para o ano de 2023 e retroceder até 2001, resultando na identificação de 15 trabalhos subsequentes a esse ajuste temporal. Essa adaptação visou otimizar a busca e ampliar o escopo de documentos relevantes para a pesquisa em questão, considerando as peculiaridades das bases de dados específicas.

Após conduzir as investigações, procedemos com pesquisas na Scientific Electronic Library Online, também conhecida em português como Biblioteca Eletrônica Científica Online ou Scielo, assim, foi utilizado os termos "Infância + Tecnologia", com um recorte do período de 2000 a 2023, resultando na identificação de 690 registros. Destes, seis foram selecionados para inclusão no estudo. Observa-se, portanto, que os termos em questão apresentam uma quantidade considerável de produções na última década na plataforma Scielo.

Encerrando os portais empregados para conduzir nosso levantamento, recorreremos à plataforma Google Acadêmico, onde os termos "Imagem corporal + Brincar + Tecnologia + Corpo" foram designados para a busca de produções acadêmicas, no intervalo de tempo de dez anos, abrangendo 2000 a 2023. Nesse contexto, foram identificados aproximadamente 12.500 estudos. Dentre esses, foram selecionadas 21 produções acadêmicas que se alinhavam com o escopo do levantamento.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A seguir, é possível observar de maneira sistemática um mapeamento abrangente dos textos identificados nas plataformas digitais.

Gráfico 1: Distribuição dos Trabalhos por Plataforma



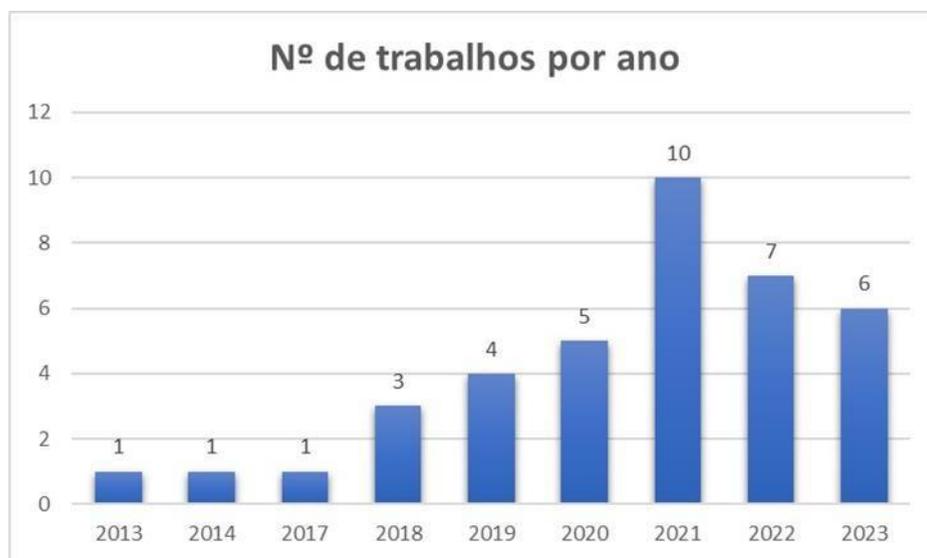
Fonte: Elaboração das autoras. 2023.

O maior número encontrado de pesquisas foi na plataforma Google Acadêmico, com a utilização de 21 artigos, enquanto a plataforma BDTD contribuiu com um número mais restrito, totalizando 5 trabalhos. É relevante salientar que o delineamento temporal desempenhou um papel crucial na configuração desses resultados. Inicialmente, optou-se por um recorte temporal mais restrito, de 5 anos, com o propósito de localizar trabalhos pertinentes. Entretanto, ao longo do desenvolvimento da pesquisa, constatou-se a necessidade imperativa de ampliar o horizonte temporal para 10 anos, justamente para alcançar uma abrangência mais completa e aprofundada no contexto da pesquisa.

Ao estabelecer um recorte temporal na condução da pesquisa e ao avaliar os estudos incorporados, notou-se que os estudos contribuíram na qualidade e relevância dos resultados encontrados. Ao delimitar um intervalo temporal específico, foi possível voltar o foco para uma análise mais aprofundada e contextualizada dos eventos, fenômenos ou desenvolvimentos estudados. Essa restrição temporal não apenas facilitou a gestão do escopo da pesquisa, mas também colaborou para a identificação de padrões, mudanças e continuidades ao longo do tempo, enriquecendo a compreensão do objeto de estudo.

Além disso, a escolha do recorte temporal pode ser determinante para a eficácia na identificação de tendências, evoluções e ciclos em diferentes campos de estudo. Por meio de um recorte temporal bem fundamentado, os pesquisadores conseguem explorar de maneira mais minuciosa as nuances temporais que impactam o fenômeno em análise. Dessa forma, a importância do recorte temporal transcende a mera restrição cronológica, transformando-se em uma ferramenta estratégica que potencializa a profundidade e a relevância das conclusões derivadas da pesquisa acadêmica.

Gráfico 2: Número de Trabalhos por Ano



Fonte: Elaboração das autoras. 2023.

A observação do panorama temporal revela uma tendência notável no número de trabalhos publicados, nota-se um restrito número de publicações no ano de 2013 a 2017, após isso observa-se um aumento expressivo a partir de 2018, atingindo seu ápice em 2021, o qual apresenta uma diminuição rápida em 2022. Essa dinâmica temporal sugere um crescente interesse e engajamento acadêmico nos estudos do corpo ao longo dos anos, refletindo a crescente importância atribuída a essa temática no âmbito da pesquisa. Esse aumento pode ser interpretado como um reflexo da gradativa consciência e valorização dos estudos relacionados ao corpo humano, bem como da percepção da relevância característica dessa área para diversas disciplinas.

Ao realizar uma leitura ampla dos resumos e junto a alguns estudos completos criteriosamente selecionados, evidencia-se uma clara subdivisão temática entre aqueles relacionados ao corpo e à criança, em contraposição aos textos cujo foco recai sobre o estudo do brincar e da tecnologia. Sendo assim divididos abaixo:

4.1 O Corpo da Criança e o Brincar Livre

A primeira fase da discussão a partir dos textos trabalhados ao longo da pesquisa e compartilhados no tópico 2.1 corroboraram para a compreensão do corpo da criança e do brincar. Mediante o que foi exposto no tópico citado, foi possível fazer uma análise das interações e influências que o contexto corporal exerce sobre o desenvolvimento infantil em questões relativas à saúde, bem-estar e percepção do próprio corpo, as quais emergem como pontos-chave nesse conjunto de estudos. Explorou-se, assim, a importância dessa dimensão física na formação das crianças, revelando aspectos naturais à sua identidade e crescimento.

As abordagens teóricas e práticas relacionadas ao desenvolvimento infantil, com foco na educação inicial, revelou que autores como: Oliveira *et al.*, (2018), Da Fonseca (2009) e Le Boulch (1982) destacaram a importância da educação infantil para promover um crescimento completo, compondo diferentes dimensões do desenvolvimento. A compreensão da imagem corporal, conforme discutido por Cash (2004), foi enfatizada como influente na autoestima, identidade e exploração do mundo pela criança.

As abordagens de Froebel (2007) e Montessori (1965) enfatizaram a importância do movimento consciente e do brincar para o desenvolvimento integral da criança, enquanto autores como Le Boulch (1982) e Wallon (2010) destacaram a necessidade de atividades cooperativas na psicomotricidade. A discussão sobre o impacto das atividades digitais enfatizou a importância de considerar os aspectos emocionais e motores, além dos cognitivos.

A compreensão da percepção que as crianças têm seus próprios corpos emerge como um elemento central, e isto se relaciona diretamente à construção da autoestima e à exploração do ambiente. Dessa forma, ressalta-se o papel essencial do brincar consciente como um facilitador do desenvolvimento integral da criança, assim como a relevância de práticas cooperativas na psicomotricidade.

4.1.1 O Brincar Lúdico e a Tecnologia

Por outro lado, os textos que se dedicam ao estudo do brincar e da tecnologia apresentam uma abordagem distinta, centrando-se nas dinâmicas lúdicas e na inserção das tecnologias digitais nesse contexto (Pugens, 2020). O brincar livre, entendido como uma atividade fundamental para o desenvolvimento infantil, é examinado em sinergia com as influências cada vez mais preponderantes das tecnologias na vida das crianças modernas. Questões sobre como o uso de dispositivos digitais afetam as brincadeiras tradicionais e como as crianças incorporam

essas novas formas de interação lúdica são tópicos recorrentes.

A clara demarcação entre as temáticas enfatiza a diversidade e a amplitude de estudos relacionados à infância. Enquanto alguns investigam a relação intrínseca entre o corpo e o desenvolvimento infantil, outros se debruçam sobre as transformações no cenário do brincar, moldado pelas inovações tecnológicas. Essa diversidade de abordagens enriquece o panorama acadêmico, contribuindo para uma compreensão mais global dos múltiplos aspectos que envolvem a experiência infantil contemporânea.

Paralelamente, é possível constatar a emergência de uma preocupação relacionada com a influência da tecnologia sobre o estado do corpo. O advento de tecnologias inovadoras têm suscitado indagações e reflexões sobre os impactos, tanto positivos quanto desafiadores, que essas transformações tecnológicas podem exercer sobre o corpo humano (Pugens, 2020).

A interseção entre estudos do corpo e tecnologia configura-se como uma área de pesquisa cada vez mais dinâmica, na medida em que os avanços tecnológicos continuam a desempenhar um papel significativo na configuração e na compreensão das experiências corporais contemporâneas.

Ao se considerar o universo infantil do brincar, a análise temporal dos estudos sobre o corpo se conecta de maneira intrigante com as atividades lúdicas e o desenvolvimento das crianças. O aumento expressivo de pesquisas a partir de 2018 pode ser associado ao reconhecimento crescente da importância do brincar no desenvolvimento infantil. À medida que os estudos sobre o corpo evoluem, é possível identificar paralelos com a valorização das experiências corporais na infância, sugerindo uma maior conscientização sobre a relevância do brincar como componente essencial para o crescimento saudável.

4.2 O Estudo do Brincar e as Tecnologias

Nesse contexto, tal como abordado no tópico 2.2 da pesquisa, a preocupação com a influência da tecnologia sobre o corpo também encontra ressonância no universo infantil. O advento de dispositivos eletrônicos e jogos digitais levanta questões sobre como essas tecnologias impactam as experiências corporais das crianças durante o brincar. A interseção entre os estudos do corpo, tecnologia e brincadeiras infantis torna-se uma área fascinante de investigação, à medida que se tenta compreender de que forma as inovações tecnológicas moldam as experiências corporais das novas gerações em meio ao ato de brincar. Essa perspectiva contribui para uma compreensão pautada nas dinâmicas contemporâneas que

permeiam o universo infantil. A seguir são analisados alguns textos pelo modo como ajudaram a intercalar as considerações a cerca da temática.

A dissertação "*Da cultura da infância à cultura digital: reflexões sobre o brincar*" de Natália de Borba Pugens (2020), acessível na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, exemplifica a interconexão entre os estudos sobre a cultura da infância e a influência das tecnologias digitais nas experiências infantis. Ao focalizar as reflexões sobre o brincar na transição da cultura tradicional para a cultura digital, e a pesquisa supracitada contribui para a compreensão dos desafios enfrentados pela infância contemporânea.

O estudo destaca a complexidade das relações entre infância, tecnologia e brincadeiras, sublinhando os riscos psicoafetivos e sociais presentes no universo digital. A identificação de lacunas nos estudos e os desafios da cultura da infância contemporânea exigem uma atenção conjunta. O entendimento aprofundado dessas questões na contemporaneidade é essencial para desenvolver abordagens eficazes visando o bem-estar e o saudável desenvolvimento das crianças no contexto digital.

Pugens (2020), conduz uma reflexão extensiva sobre as performances digitais nas culturas infantis e seus impactos na formação da subjetividade. Destaca ainda, a imperativa integração da educação escolar nesse cenário, considerando a interação peculiar do mundo digital com as práticas educativas. A autora ressalta a importância de compreender as construções do mundo tecnológico sob a perspectiva da educação, enfocando o papel preponderante da técnica na contemporaneidade e sua contribuição para moldar sujeitos adeptos das tecnologias digitais.

A autora destaca a responsabilidade dos professores e escolas, enfocando a importância de dedicar tempo à reflexão sobre práticas pedagógicas em meio às tecnologias. No frequente uso de ferramentas digitais por crianças, preconiza um olhar sensível dos responsáveis, evitando julgamentos e reconhecendo as transformações na linguagem das crianças. Em conclusão, destaca as implicações significativas das performances digitais, ressaltando a responsabilidade compartilhada na promoção do desenvolvimento pleno das potencialidades das crianças no contexto digital contemporâneo.

4.2.1 A Interação das Crianças com as Tecnologias Digitais e sua Influência na Cultura Lúdica: Reflexões e Desafios

A pesquisa conduzida por Ana Lucia Soares da Conceição Araújo (2018), intitulada "*A tecelagem da cultura lúdica das crianças de 3 a 5 anos com o uso das tecnologias digitais:*

Entre rotinas, ritos e jogos de linguagens" aborda o impacto da interação das crianças com as tecnologias digitais em sua cultura lúdica e no processo de construção de conhecimento. A contextualização desse fenômeno como parte intrínseca da revolução tecnológica contemporânea constitui o cerne da investigação, que explora a interatividade virtual proporcionada pelas tecnologias digitais e sua relação com práticas lúdicas tradicionais, como o brincar livre.

A pesquisa adota uma abordagem antropológica, alicerçada na Sociologia da Infância e nos estudos culturais. Ao considerar os ambientes educacionais e familiares como espaços ativos de socialização, os resultados enfatizam o papel protagonista das crianças na construção de uma cultura lúdica que incorpora as tecnologias digitais em suas brincadeiras e rituais. Estes rituais não apenas refletem os desejos de consumo das crianças, mas também revelam elementos constitutivos da cultura lúdica em um contexto histórico e social específico. A pesquisa destaca a divergência entre as concepções dos adultos e das crianças em relação ao uso das tecnologias, evidenciando a autonomia e o protagonismo infantil na definição de práticas culturais.

Os resultados obtidos indicam que, mesmo diante das limitações de acesso, as crianças desempenham um papel ativo na construção de sua cultura lúdica, incorporando tecnologias como smartphones e tablets em suas brincadeiras e rituais culturais. A pesquisa destaca que as aprendizagens não são necessariamente direcionadas para a educação, mas ocorrem de forma espontânea durante as brincadeiras. A autora observa a diferença nas concepções dos adultos e das crianças em relação ao uso das tecnologias, ressaltando a autonomia e protagonismo infantil na definição de práticas culturais.

A autora ainda revela que a presença constante da TV como tecnologia de uso diário, especialmente para assistir desenhos animados, e a influência dos celulares e tablets nos desejos de consumo das crianças são aspectos abordados, especialmente em rituais como o Natal. No contexto educacional, o estudo observa que o computador é a principal tecnologia integrada à rotina da Educação Infantil, com acesso limitado aos jogos digitais do projeto Kidsmart.

Ana segue apontando que a análise das múltiplas linguagens das crianças ao lidar com as tecnologias digitais proporciona insights sobre como elas constroem sua cultura lúdica. A conclusão da autora enfatiza que, na espontaneidade das atividades lúdicas, as crianças revelam sua criatividade, construindo a cultura lúdica contemporânea por meio das brincadeiras e tecnologias disponíveis.

Após uma análise dos textos discutidos, emergem algumas questões fundamentais que se destacam para nós. Primeiramente, a interseção entre as temáticas relacionadas ao corpo e à

criança, em contraste com os estudos que se concentram na terminologia do "brincar e tecnologia", levanta a questão da interconexão desses elementos no desenvolvimento infantil. Como esses dois contextos se influenciam mutuamente e de que forma essa interação impacta o crescimento e a formação das crianças?

Outro ponto relevante é a necessidade de aprofundar as pesquisas nesses domínios, considerando a dinâmica em constante evolução da sociedade e da tecnologia. Como podemos avançar nas investigações para abordar aspectos ainda não explorados e compreender as implicações mais amplas dessas interações na cultura lúdica e na aprendizagem infantil? Com isso, surge a reflexão sobre a importância do papel dos adultos, sejam pais, educadores ou pesquisadores, na mediação dessas experiências. De que maneira as intervenções adultas podem moldar ou influenciar positivamente o modo como as crianças interagem com o corpo e a tecnologia?

Essas indagações ressaltam a complexidade desses campos de estudo e indicam direções promissoras para futuras pesquisas, embora os estudos analisados até o momento proporcionem valiosas contribuições, a complexidade dos temas abordados e a rápida evolução das dinâmicas sociais demandam uma constante atualização e ampliação do conhecimento. Novas pesquisas podem não apenas aprofundar as descobertas já feitas, mas também explorar nuances ainda não consideradas, proporcionando uma compreensão mais completa e abrangente do contexto em estudo. O estímulo ao diálogo e ao desenvolvimento contínuo dessas discussões é crucial para a construção de bases sólidas que sustentem o avanço do conhecimento no universo infantil.

A monografia intitulada "*O brincar no desenvolvimento das crianças e o impacto das telas na educação infantil*", escrita por Maria Isabela Godoy (2021) e disponível no indexador Google Acadêmico, aborda a problemática do brincar como um elemento de extrema importância no desenvolvimento social e cognitivo das crianças, sendo considerado um direito fundamental no processo de maturação e aprendizagem. Além disso, o trabalho aborda a questão das telas (dispositivos tecnológicos, como celulares, computadores e a televisão) no cotidiano das crianças, especialmente durante o período da pandemia da Covid-19. A autora, Maria Isabela, fundamenta sua pesquisa em sua experiência pessoal e profissional na área da Educação Infantil, analisando o brincar mediado por telas e a transição do ensino presencial para o ensino remoto e híbrido.

O trabalho destaca a importância do brincar no desenvolvimento saudável da criança, começando sua análise a partir do reconhecimento do brincar como uma atividade natural e fundamental. Segundo a autora, por meio do brincar, as crianças aprendem, socializam, experimentam e expressam suas emoções. Winnicott (1971) resalta que é no brincar que a

criança desenvolve seu eu criativo e descobre seu verdadeiro eu. Utilizando uma metodologia que inclui memorial reflexivo e revisão de literatura, a autora cita diversos autores ao longo do texto, como Donald Winnicott, Raymond Williams, John Berger, Walter Benjamin e Françoise Dolto. Ela estabelece uma relação entre as teorias apresentadas por esses autores e a prática vivenciada em uma escola municipal.

Um dos pontos de destaque da pesquisa é como o brincar está sendo garantido para as crianças durante o período de pandemia. Com as medidas de isolamento social, houve fortes impactos na rotina das famílias, incluindo a suspensão de atividades presenciais e um aumento significativo do uso de telas para comunicação e entretenimento. A pesquisa sustenta suas ideias centrais por meio de análises de situações observadas no ambiente profissional. Além disso, o trabalho reflete sobre as diversas situações em que as crianças expostas às telas podem ser afetadas, incluindo o conceito de imagem na psicanálise de Françoise Dolto e sua relação com a vida das crianças, tanto offline quanto online.

Neste sentido, as pesquisas de Araújo (2018) e Godoy (2021) oferecem uma visão complementar sobre a interação das crianças com as tecnologias digitais e seu impacto na cultura lúdica. Esses estudos destacam a importância do brincar no desenvolvimento infantil e ressaltam a necessidade de compreender as implicações das telas na vida das crianças, especialmente em contextos de pandemia. À medida que avançamos, é fundamental considerar como adultos podem mediar essas interações de forma positiva. A complexidade dessas questões indica a importância contínua de pesquisa e diálogo para o entendimento completo do papel das tecnologias no universo infantil e na promoção de um desenvolvimento sadio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao avaliarmos as tendências nas pesquisas contemporâneas relacionadas ao corpo, brincar e tecnologia, fica evidente a importância incontestável do brincar livre e espontâneo no desenvolvimento infantil. Os estudos analisados destacam que, mesmo diante das complexas interações do mundo contemporâneo, o ato de brincar permanece como um elemento central e multifacetado na formação das crianças.

A importância do brincar livre e espontâneo se revela nos diversos benefícios para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. O contato direto com o corpo, seja na exploração física do ambiente ou nas interações com outras crianças, proporciona experiências enriquecedoras que contribuem para a construção da identidade, desenvolvimento motor e habilidades sociais.

Pesquisas anteriores evidenciam que o brincar é uma ferramenta poderosa para expressar a criatividade infantil, especialmente quando integrado às tecnologias digitais. Além de permitir que as crianças explorem e compreendam seus corpos, o brincar livre facilita a integração dessas experiências com as inovações tecnológicas, demonstrando a adaptabilidade e inventividade inerentes ao mundo infantil.

A ênfase na importância do brincar, conforme ressaltado por pesquisadores no desenvolvimento deste estudo, destaca que a atividade lúdica é uma forma natural e eficaz de promover a consciência corporal, coordenação motora e equilíbrio emocional nas crianças. Esses aspectos são cruciais para um crescimento saudável e para a construção de uma relação positiva com o corpo desde a infância.

Diante da crescente influência da tecnologia no brincar, a preocupação em preservar o espaço para o brincar livre e espontâneo, mesmo em um ambiente digital, torna-se evidente. Ao explorarem o mundo por meio do brincar, as crianças desenvolvem habilidades fundamentais, como resolução de problemas, cooperação e autonomia, elementos essenciais para enfrentar os desafios do século XXI.

Assim, em meio às complexidades da pesquisa contemporânea sobre corpo, brincar e tecnologia, a defesa e promoção do brincar livre e espontâneo emergem como elementos indispensáveis a se rever. Essa abordagem não apenas enriquece a experiência infantil, mas também contribui para a formação de indivíduos mais resilientes, criativos e autônomos. A continuidade do diálogo e investigações sobre o papel do brincar na era digital é vital para garantir um desenvolvimento infantil saudável e equilibrado.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Ana Lúcia Soares da Conceição. **A tecelagem da cultura lúdica das crianças de 3 a 5 anos com o uso das tecnologias digitais**: entre rotinas, ritos e jogos de linguagens. 2018.

Barbieri, Fernanda. **Psicomotricidade na educação infantil**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, v. 4, n. 3, p. 05-27, 2019.

Baudrillard, Jean. **Tela total**: mito-ironias da era do virtual e da imagem. Porto Alegre: Sulina, 1997.

Brasil. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional- Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: MEC, 1996. Brasil.

Brito, Ana Paula Gonçalves; De oliveira, Guilherme Saramago; Da silva, Brunna Alves. **A importância da pesquisa bibliográfica no desenvolvimento de pesquisas qualitativas na área de educação**. Cadernos da FUCAMP, v. 20, n. 44, 2021.

Bruner, J. **A cultura da Educação**; trad. Marcos AG Domingues. Porto Alegre: Artmed, 2001.

Cipriani, Flávia Marcele; Neves, Clara Mockedece; Ferreira, Maria Elisa Caputo. **Imagem corporal na infância**: uma investigação escolar com grupos focais. Pro-Posições, v. 33, 2022.

Competências Socioemocionais e Emocionais da Criança dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental eduLab21. [s.l: s.n.]. Disponível em: <<https://institutoayrtonsenna.org.br/app/uploads/2023/05/competencias-socioemocionais-e-emocionais-da-crianca-dos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental.pdf>>. Acesso em 08 ago.2023.

Da Fonseca, Vitor. **Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem**. Artmed Editora, 2009.

Da silva, Marcos Antonio. **Os Contrapontos da Produção Acadêmica na Emergência da Pesquisa Qualitativa**. Revista Educativa-Revista de Educação, v. 12, n. 1, p. 163-170, 2009.

Fróis, Érica Silva. **As Práticas da Criança na Contemporaneidade**: O Brincar Analógico e Digital. Minas Gerais. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais: PUC MINAS, 2010.

Fróis, Érica Silva. **A imagem do corpo e o brincar virtual**: perspectivas sobre a infância contemporânea. [s.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.fef.unicamp.br/feff/sites/uploads/congressos/imagemcorporal2010/trabalhos/portugues/area3/IC3-02.pdf>>. Acesso em: 08 ago. 2023.

Godoy, Maria Isabela, 1998. **O brincar no desenvolvimento das crianças e o impacto das telas na Educação Infantil** / Maria Isabela Godoy. – Campinas, SP : [s.n.], 2021.

Hernandez, Fernando. **Transgressão de Mudança na Educação: os projetos de trabalho**. Porto Alegre, RS: Artmed, 1998.

James, W. (1890). *The Principles of Psychology (Vol. 1)*. New York:Holt. 1890.

Kishimoto, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Florianópolis: Perspectiva, setembro 2016.

Le bouch, Jean. **O desenvolvimento psicomotor: do nascimento até 6 anos: a psicocinética na idade pré-escolar**. 1992.

Melo, Luciana; Valle, Elizabeth. **O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil**. Psicologia Argumento, Curitiba, v. 23, n. 40, p. 43-48, jan./mar.2005.

Oliveira, W. A., Silva, J. L., Silva, M. A. I., & Mello, F. C. M. (2018). **Brincadeiras infantis e o uso de tecnologias digitais: desafios contemporâneos para o desenvolvimento da criatividade**. Estudos e Pesquisas em Psicologia, 18(3), 1022-1041.

Pereira, Flávia Maria. **Impactos da Utilização das Tecnologias no Processo de Aprendizagem das crianças**. ID on line. Revista de psicologia, v. 11, n. 38, p. 520-529, 2017.

Piaget, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

Piaget, J. (2002). **Epistemologia genética**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes.

Pugens, Natália de Borba. **Da cultura da infância à cultura digital: reflexões sobre o brincar**. 2020.

Romão-Dias, D. **Brincando de ser na realidade virtual: uma visão positiva da subjetividade contemporânea**. 2007. Tese (Doutorado em Psicologia). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

Romão-Dias, D.; Nicolaci da Costa, A. M. **O brincar e a realidade virtual**. Cadernos de psicanálise (Rio de Janeiro), v. 34, n. 26, p. 85–101, 1 jun. 2012.

Vasco, A. B. (2009b). **Sinto, Logo Também Existo!** Comunicação apresentada no III Seminário Espaço S 2009 – Emoções e Juventude – Abordagem Psicológica das Emoções – Cascais.

Velasco, Calcida Gonsalves. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

Zanette, M. S. **Pesquisa qualitativa no contexto da Educação no Brasil**. Educar em Revista, n. 65, p. 149–166, set. 2017.

Wallon, Henri. **Evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2010, 208 p.

Winnicott, d. W. (1971). **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.