

## **O BRINCAR DA CRIANÇA NA ERA DIGITAL**

Silvana Binde Kresciglova, Jaqueline Delgado Paschoal

E-mail para contato: silvana.binde.kresciglova@uel.br

*Trabalho vinculado ao Projeto de Pesquisa em Ensino nº 861/2022*

### **Resumo**

As tecnologias digitais estão presentes no cotidiano das crianças, alterando assim as formas das brincadeiras e interação com o outro. O brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento da criança e por isso considera-se de suma importância a discussão desta temática. O acesso aos artefatos digitais, seja o telefone, o tablete ou o computador, são parte integrante do cotidiano, dos processos de socialização e educação das crianças, mas precisa de moderação e muito cuidado. Sendo assim, este trabalho tem como objetivo geral refletir sobre a cultura lúdica na era da conectividade e suas implicações para a aprendizagem infantil. O caminho metodológico percorreu as vias da pesquisa bibliográfica e pesquisa documental. Os resultados obtidos apontam que o uso das tecnologias digitais pode colaborar para a aprendizagem em sala de aula, mas é preciso planejamento para não ocupar o espaço das brincadeiras, importantes para o desenvolvimento infantil. Desse modo, a escola deve posicionar-se diante do uso destes instrumentos, orientando o trabalho pedagógico dos professores e as famílias para que estabeleçam regras e aproveitem as tecnologias de forma inteligente considerando o brincar a atividade principal na rotina das crianças, pois é brincando que ela aprende e se desenvolve.

**Palavras-chave:** criança; tecnologias; brincadeiras; aprendizagem.