


<p>UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA-UNEB</p> <p>Autorização Decreto nº 9237/86. DOU 18/07/96. Reconhecimento: Portaria 909/95, DOU 01/08-95 CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO</p>	<p>DEDC - CAMPUS VII Departamento de Educação</p>  <p>UNEB UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA</p>
--	---

BRINCADEIRAS, BRINQUEDOS E CANTIGAS DE RODA TRADICIONAIS, UM ESTUDO SOBRE REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DO BRINCAR NA ERA DIGITAL

Rivaldo de Jesus Silva¹

Ozelito Souza Cruz²

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo compreender as brincadeiras tradicionais e as cantigas de roda na era digital. Parte-se da compreensão de que o brincar sempre desempenhou um papel essencial na formação física, emocional, cognitiva e social das crianças, refletindo os valores e a cultura de cada época. No entanto, observa-se que, no século XXI, com a presença crescente de dispositivos como computadores, videogames e smartphones, o brincar passou por transformações significativas, afetando especialmente a socialização, o estímulo motor e a expressão emocional infantil. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e tem como instrumento de coleta de dados a entrevista semiestruturada. Foram entrevistados 4 professoras do município de Senhor do Bonfim (BA), com o intuito de compreender como as brincadeiras tradicionais foram vivenciadas ao longo do tempo e se ainda estão presentes no cotidiano infantil. O estudo destaca a importância de valorizar e preservar as brincadeiras tradicionais e as cantigas de roda como elementos fundamentais para o desenvolvimento infantil e a construção da identidade cultural das novas gerações.

Palavras-chave: brincadeiras tradicionais; cantigas de roda; compreensão do brincar; brincar na era digital.

Introdução

As brincadeiras e brinquedos têm desempenhado, ao longo da história, um papel fundamental no desenvolvimento infantil, refletindo não apenas a cultura e os valores de cada época, mas também influenciando o modo como

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade do Estado da Bahia- UNEB - Departamento - Campus VII - DEDC7 E-mail: rivaldo.de.jesus@hotmail.com

² Ozelito Souza Cruz - Mestre em Educação e Pesquisa. Docente do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade do Estado da Bahia- UNEB - Departamento - Campus VII - DEDC7

as crianças aprendem, interagem e se desenvolvem. As práticas lúdicas, desde os tempos antigos até os dias atuais, destacam-se pelo impacto na formação das crianças e pela relevância de preservar essas tradições, especialmente na era digital em que vivemos.

Desde os primórdios da civilização, as crianças se engajam em brincadeiras simples que espelham as atividades e papéis dos adultos em suas labutas cotidianas nas comunidades. O brincar sempre foi essencial para o desenvolvimento infantil, englobando aspectos físicos, emocionais, sociais e cognitivos. No passado, as brincadeiras tradicionais, como amarelinha, esconde-esconde, pega-pega, cantigas de roda e brinquedos simples, como bonecos de milho ou feitos com paus e pedras, eram criados pelas próprias crianças. Influenciadas pelo contexto cultural e histórico, essas brincadeiras eram transmitidas de geração em geração, sendo vivenciadas ao ar livre. Como diziam os mais velhos, “vadiavam no terreiro”. Esses artefatos e brincadeiras atravessaram séculos, tornando-se parte essencial da vida cotidiana das comunidades.

No século XXI, o brincar passou por uma transformação significativa com a chegada da chamada era digital, mediada por tecnologias como computadores, videogames e smartphones. O avanço desses dispositivos tem alterado, especialmente na educação, a forma como as crianças interagem com o mundo ao seu redor, modificando as brincadeiras e a relação das novas gerações com o lúdico. Essa mudança tem impactado aspectos importantes do desenvolvimento infantil, como a socialização, o estímulo motor e a expressão emocional. Embora os jogos digitais ofereçam novas possibilidades de aprendizado, também é perceptível a redução das interações presenciais e do contato com brincadeiras tradicionais, que sempre desempenharam papel fundamental no crescimento saudável das crianças.

Percebe-se, assim, na nossa compreensão, que as mudanças tecnológicas estão provocando implicações, que impactam tanto no comportamento como na cultura do brincar na contemporaneidade. O brincar se mantém como uma prática cultural essencial, mas, diante do avanço tecnológico, passa por processos de adaptação e vem sofrendo severas críticas de pais e educadores. Nesse cenário, surge o desafio de conciliar as

brincadeiras tradicionais com as inovações da modernidade, garantindo que as crianças continuem tendo oportunidades para um desenvolvimento integral — social, cognitivo e motor saudável. Conforme Cascudo (2012), os brinquedos refletem as características culturais e sociais de diferentes grupos humanos, revelando seus interesses, preferências e aspectos psicológicos e espirituais em cada período histórico.

O interesse por esse tema surgiu da necessidade de compreender como as brincadeiras e brinquedos, que sempre desempenharam um papel essencial na formação das crianças, têm mudado com o avanço das tecnologias. Busca, portanto, a partir dos sujeitos da pesquisa compreender como essas brincadeiras foram transmitidas ao longo das gerações e se essas tradições ainda se mantêm vivas no cotidiano das crianças ou se estão sendo substituídas por novas formas de entretenimento, influenciadas pelas mudanças socioculturais e, especialmente pelo uso de tecnologias.

Diante desse cenário, surge a seguinte questão de pesquisa: as brincadeiras tradicionais ainda têm espaço no cotidiano infantil ou estão sendo sumariamente substituídas pelas novas formas de entretenimento digital?

Objetivo Geral: Compreender como as brincadeiras e brinquedos, assim como as cantigas de roda, vem moldando o desenvolvimento infantil e a formação sócio cultural das novas gerações.

Objetivos Específicos: Refletir sobre as práticas lúdicas do brincar e sua relação com o contexto socio cultural.

Analisar, o que pensam os educadores sobre, a transição das brincadeiras tradicionais para as digitais

Analisar a percepção dos professores sobre o impacto do brincar, com o uso de aplicativos digitais para o desenvolvimento infantil.

A pertinência deste estudo se justifica pela crescente necessidade de compreender as dinâmicas que envolvem o brincar na infância, especialmente em um contexto marcado por rápidas transformações tecnológicas e sociais. As brincadeiras e brinquedos têm sido, historicamente, essenciais para o desenvolvimento infantil, servindo não apenas como formas de entretenimento,

mas também como ferramentas fundamentais para a aprendizagem e a formação da identidade. Entretanto, observa-se uma redução significativa dessas práticas no cotidiano infantil.

É importante ressaltar que as brincadeiras tradicionais são portadoras de saberes e práticas que refletem a identidade de diferentes grupos sociais. Preservar e promover essas tradições é fundamental para garantir que as crianças tenham acesso a uma formação integral que respeite suas raízes culturais.

Este estudo busca contribuir para um entendimento mais profundo sobre como o brincar pode ser uma ponte entre o passado e o futuro, permitindo que as novas gerações se desenvolvam plenamente em um mundo em constante mudança.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa, por ser a mais apropriada para compreender, os sentidos e significados atribuídos às vivências infantis ao longo do tempo, especialmente no que se refere às brincadeiras tradicionais e sua influência na era digital. O estudo foi desenvolvido no município de Senhor do Bonfim, na Bahia, tendo como participantes quatro professoras

A metodologia qualitativa possibilita ao pesquisador o contato direto com os sujeitos da pesquisa, favorecendo a compreensão dos fenômenos sociais em seus contextos reais. Como destaca Minayo (2006), esse nível de realidade não é imediatamente visível, sendo necessário expô-lo e interpretá-lo, em primeira instância, pelos próprios pesquisados.

As entrevistas foram realizadas de forma semiestruturada, utilizando o celular como ferramenta de gravação. As professoras responderam às perguntas por meio do aplicativo WhatsApp, o que facilitou a comunicação e respeitou a disponibilidade de cada uma. Além das falas, suas observações foram consideradas como importantes contribuições para a reflexão, buscando estabelecer relações entre passado e presente e compreender até que ponto

as brincadeiras tradicionais resistem no cotidiano das crianças frente ao avanço do uso dos celulares.

Brincadeiras tradicionais, um aprendizado para a vida?

Desde os primórdios da civilização, o brincar sempre esteve presente na vida das crianças, funcionando como uma forma natural de aprendizado e socialização. As brincadeiras, em suas formas mais simples e espontâneas, serviam como uma maneira de imitar e reproduzir as atividades dos adultos, permitindo que as crianças se familiarizassem com os papéis que desempenhariam ao longo de suas vidas. Esse tipo de interação entre o brincar e o cotidiano adulto era profundamente enraizado na dinâmica das comunidades antigas e tradicionais.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998, p. 22)

As brincadeiras tradicionais, como amarelinha, esconde-esconde, pega-pega, brincadeiras do faz de conta eram passadas de geração em geração, tornando-se parte importante da vida cotidiana infantil. Como bem evidencia Cascudo (2012), as brincadeiras tradicionais refletiam aspectos da cultura e da organização social. Em sua maioria, as brincadeiras eram realizadas ao ar livre, promovendo a interação social e estimulando a imaginação e a criatividade.

As brincadeiras e os brinquedos sempre desempenharam um papel crucial no processo de socialização e aprendizado das crianças, funcionando como ferramentas essenciais para o desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social.

As brincadeiras infantis, tradicionais, buscavam refletir diretamente as labutas cotidianas dos adultos, tanto no contexto rural quanto urbano. Nas comunidades tradicionais, por exemplo, as crianças costumavam brincar de

imitar o trabalho dos mais velhos, como a lida no campo, a pesca, a construção de casas e a culinária. Essas atividades não eram apenas recreativas, mas também formas de aprendizado, nas quais, de maneira lúdica, as crianças adquiriram habilidades essenciais para a vida adulta. As meninas, muitas vezes, brincavam de cuidar de “filhos” com bonecas e outros artefatos ou de preparar alimentos, enquanto os meninos, por outro lado, simulavam atividades relacionadas com a caça, a agricultura e o cuidado dos animais, práticas comuns no meio rural. De acordo com Klassmann (2013, p. 13), “a brincadeira é de suma importância, pois através dela a criança cria seu mundo de símbolos, desperta a sua criatividade, criando cenas de seu cotidiano e o que presencia”.

A criança, ao brincar, se entrega à experiência de forma completa, vivenciando a atividade como se fosse real. Se ela brinca de médico, naquele instante, sente-se como um médico; se ela finge ser um vaqueiro, nesse momento sente-se herói, e vive intensamente a experiência de cuidar dos animais. O brincar, portanto, era uma forma genuína de envolvimento e imaginação da vida cotidiana dos adultos. Como afirma Maturana (2004 p.230.) “Brincar é atentar para o presente. Uma criança que brinca está envolvida no que faz enquanto faz. Se brinca de médico, é médico; se brinca de montar no cavalo, isso que ela faz”

O entretenimento infantil era simples, mas repleto de significados. Com objetos do cotidiano, as crianças usavam a criatividade para confeccionar seus próprios brinquedos. Os objetos que eram criados, a exemplo das bonecas de pano ou de milho, pelas meninas, inspiravam as suas criatividade, dando-lhes nomes e imaginando histórias. Os meninos utilizavam búzios, pedaços de ossos, madeiras, frutos e gravetos para representar vacas, bois e carroças, imitando o trabalho dos adultos em suas atividades diárias. Além disso, as meninas brincavam de guizados, reproduzindo o cotidiano das cozinhas de suas casas, enquanto os meninos também se aventuravam em brincadeiras que simulavam caçadas e construções.

As crianças podem imitar uma variedade de ações que vão muito além dos limites de suas próprias capacidades. Numa atividade coletiva ou

sob a orientação de adultos, usando a imitação, as crianças são capazes de fazer muito mais coisas. (Vlígotsky, 2007, p. 101).

A prática cultural do “faz de conta”, ao brincar, manipulando brinquedos ou praticando atividades recreativas, possibilitava a criança poder transformar e dar novos significados aos objetos ao seu redor, criando um mundo imaginário. No entanto, essas transformações nem sempre são fáceis para os adultos entenderem. Como as crianças começam a aprender desde muito pequenas, elas frequentemente precisam de um adulto que as ajude a interpretar e dar sentido às suas brincadeiras. Dessa forma, ao brincar, as crianças não apenas se divertiam, mas também se preparavam para a vida adulta, absorvendo valores culturais e conhecimentos transmitidos por gerações.

Como afirma Maturana (2004)

Na criança, a consciência individual surge com o desenvolvimento de sua consciência corporal, quando ela aprende seu corpo e aceita como seu domínio possibilidades, ao aprender a viver consigo mesmo e com os outros. (Maturana, 2004, p.228)

A criança, por meio do ato de brincar, internaliza conhecimentos, comportamentos e valores da sua cultura, tornando-se parte ativa da comunidade. Segundo Piaget (1971), o brincar de imitação é uma forma primordial de aprendizagem simbólica, onde a criança cria representações do mundo à sua volta, assimilando e adaptando as ações que observa. Assim, ao brincar de imitar as tarefas dos adultos, a criança não só aprende o conteúdo material dessas tarefas, mas também os valores, normas e expectativas associadas a elas.

Os brinquedos têm uma longa trajetória na história das crianças, refletindo as características sociais, culturais e econômicas das épocas em que foram criados. No Brasil, muitos brinquedos que marcaram gerações de crianças, como as bonecas de pano, bonecas de milho e cavalos de pau, pião pipas, gudes e vários outros brinquedos que eram produzidos de materiais simples e acessíveis, marcaram a vida de muitas crianças.

Brinquedos são aqueles que não há disputa, brinca-se por brincar, joga-se por jogar: brincar com boneca, perna-de-pau, catavento, papagaio, peteca, passar o filipe, quebra-pote etc. [...]. Brincos (ou brincadeira) seriam aqueles jogos em que há disputa, provocam o desejo de ganhar, de vencer: bolinha de gude, jogo da castanha ou pinhão ou fava, futebol de meia linha, acusado, unha-namula [...] (Araújo, 2004, p. 400).

Vale ressaltar aqui que as **bonecas de milho** são um exemplo encantador de como as crianças, especialmente aquelas com recursos limitados, moradoras da zona rural, usavam a criatividade para criar brinquedos. Quando as bonecas comerciais não estavam disponíveis ou eram inacessíveis, as crianças utilizavam espigas de milho para fabricar suas próprias bonecas. A prática de fazer bonecas de milho é tradicional em muitas culturas rurais ao redor do mundo. Essas bonecas são frequentemente associadas a regiões agrícolas, onde o milho é uma colheita comum. As crianças usavam o que estava disponível no ambiente ao seu redor, transformando espigas de milho e suas folhas em brinquedos, as bonecos eram simples mas transformava o dia das crianças. Conforme Benjamin (2002), não é o brinquedo que define a brincadeira, mas a brincadeira que dá sentido ao objeto.

As bonecas de pano, por exemplo, têm sua origem em diversos períodos históricos, sendo feitas principalmente a partir de retalhos de tecidos. Sua criação estava profundamente ligada ao contexto de um país predominantemente rural, onde as famílias buscavam maneiras de manter a infância alegre e imaginativa, utilizando recursos que estavam ao alcance de suas mãos. Feitas por mães ou avós, essas bonecas tinham um valor sentimental, além de funcionarem como uma maneira de socializar as meninas, passando adiante valores e práticas de costura e cuidado.

No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos, e a ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco, e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. A ação regida Vapor regras começa a ser determinada pelas ideias e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado. (Vigotsky, 2007, p.115)

Os meninos costumavam brincar de cavalo de pau esse brinquedo eram Feito de madeira e preso a uma vara, o brinquedo era idealizado pelas crianças para simular montarias e aventuras, desenvolvendo o equilíbrio e a coordenação motora. Muitas vezes, a madeira era esculpida manualmente, e a própria criança participava do processo de criação, dando-lhe formas e acabamentos personalizados. O cavalo de pau, por outro lado, tem uma longa tradição e representa um dos brinquedos mais simples, mas que mais estimulavam a imaginação das crianças. Ao montar no cavalo de pau, as crianças passavam a simular cenários e aventuras de seu cotidiano, como se fossem cavaleiros ou heróis, criando histórias e narrativas e vivendo o mundo da imaginação.

[...] o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos (Vygotsky, 1988, p.35)

Os brinquedos tradicionais não são apenas instrumentos de diversão mas desempenham um papel fundamental na socialização e na transmissão de saberes. As **bonecas**, por exemplo, representavam uma maneira das meninas aprenderem os cuidados com os filhos, assim como as atividades de costura e organização doméstica. Mesmo em uma época em que o espaço de lazer era limitado, esses brinquedos proporcionavam um aprendizado essencial para a vida cotidiana. Nesse mesmo contexto, as cantigas de roda e demais brincadeiras tradicionais têm um papel formativo e cultural, pois carregam valores, memórias e saberes populares, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança

Cantigas de Roda, diversão e aprendizado infantil

As cantigas de roda, presentes no imaginário popular e cultural da maioria da população brasileira, são brincadeiras infantis muito antigas que misturam música, dança e gestos. Elas surgiram há séculos e foram influenciadas por diferentes culturas, como a indígena, africana e europeia,

especialmente durante o período colonial. Essas canções fazem parte do nosso folclore e são passadas de geração em geração. Com letras simples e fáceis de decorar, elas ajudam as crianças a se divertirem juntas, enquanto aprendem, cantam e se movimentam em roda. De acordo com Brasil, (1998, p.71)

[...] em todas as culturas as crianças brincam com a música. Jogos e brinquedos musicais são transmitidos por tradição oral, persistindo nas sociedades urbanas, nas quais a força da cultura de massas é muito intensa, pois são fonte de vivência e desenvolvimento expressivo e musical. Envolvendo o gesto, o movimento, o canto, a dança e o faz-de-conta, esses jogos e brincadeiras são legítimas expressões da infância. Brincar de roda, ciranda, pular corda, amarelinha etc. são maneiras de estabelecer contato consigo próprio e com o outro, de se sentir único e, ao mesmo tempo, parte de um grupo, e de trabalhar com as estruturas e formas musicais que se apresentam em cada canção e em cada brinquedo.

As cantigas de roda são manifestações culturais típicas do Brasil, cuja origem pode ser atribuída à fusão de três influências principais: indígena, africana e europeia. Elas surgiram como uma forma lúdica de entretenimento infantil, transmitida oralmente de geração em geração, e desempenham um papel importante no desenvolvimento social, emocional e cognitivo das crianças.

Segundo Felinto (2000), as cantigas de roda estão presentes no Brasil desde o Século XVII, mantendo-se vivas nas cinco regiões do país, embora tenham sofrido algumas adaptações conforme as particularidades culturais de cada área e as três influências culturais marcantes no Brasil, como a influência indígena o que se se reflete especialmente nos ritmos e nos movimentos corporais como ao girarem em roda, pularem, imitarem animais utilizados durante as brincadeiras. A influência africana, por sua vez, trouxe uma musicalidade vibrante e cheia de energia. As batidas marcantes, o uso das palmas e dos pés como instrumentos de percussão corporal, bem como os cantos em forma de resposta e repetição, são elementos típicos das culturas africanas. Por fim, a influência portuguesa estruturou as cantigas com rimas e narrativas simples, facilitando sua transmissão e memorização. Essas influências se entrelaçam na formação das cantigas de roda, destacando sua

importância na preservação da identidade cultural brasileira e no aprendizado infantil.

Como bem destaca Stochi (p.53,2017)

A origem das brincadeiras cantadas é milenar, pois é uma das formas mais Primitivas de dançar e todos os povos as possuem. Com relação ao surgimento Não pode faltar Classificação dos jogos, brinquedos e brincadeiras Das rodas cantadas no Brasil, coincide com a chegada dos jogos e brincadeiras Tradicionais que sofreram muita influência da cultura europeia trazida pelos Portugueses, sem esquecer a contribuição da cultura africana e, em menor Proporção, de outros povos.

A brincadeira de roda consiste em organizar as crianças em forma de círculo, de mãos dadas, enquanto cantam e realizam movimentos coreografados. Muitas dessas cantigas têm origem na tradição oral e foram passadas de geração em geração, sendo uma importante forma de preservar a cultura popular. Segundo Paiva (2000) "Outra contribuição para o desenvolvimento integral da criança por meio das brincadeiras cantadas é o estímulo da socialização, já que essas brincadeiras provocam o contato entre os indivíduos".

A estrutura das cantigas é simples, com rimas fáceis e melodias envolventes, o que facilita a memorização e a participação das crianças. Algumas das mais conhecidas são Ciranda, Cirandinha, A tirei o Pau no Gato, Se Esta Rua Fosse Minha e O Cravo Brigou com a Rosa. Essas brincadeiras e cantigas de roda foram fundamentais na vida de muitas crianças, proporcionando momentos de interação, aprendizado e diversão.

O brincar na “era digital”

Convencionou-se chamar de era digital, o momento histórico em que os aplicativos digitais, associados ao crescente avanço tecnológico passou a ocupar espaço importante das nossas vidas e passou a integrar o cotidiano das crianças à medida que a tecnologia se tornou mais acessível e presente na vida familiar e escolar. Como afirma Soares (1997) o maior instrumento da globalização cultural na sociedade tem sido certamente o conjunto das redes de comunicação de massa. A abrangência, extensão e eficácia dessas redes estão na raiz das maiores transformações na virada do século.

Esse cenário marca o início de uma grande mudança nas formas de lazer das crianças. As brincadeiras que antes aconteciam principalmente ao ar livre, em grupo e com interação física, começaram a dividir espaço com os jogos eletrônicos e outras tecnologias. Com o tempo, essas novas formas de brincar passaram a fazer parte do dia a dia infantil, dando início ao que hoje conhecemos como era digital um período em que celulares, computadores, tablets e videogames passaram a ocupar um papel central nas brincadeiras e na rotina das crianças. Como afirma Machado (2011, p.13)

O nível de atividade tem demonstrado que a tecnologia tem ganhado espaço no mundo das crianças e vem diminuindo a atividade física na infância. As crianças vêm se tornando cada vez mais sedentárias por hábitos como assistir televisão, jogar videogame, usar computador com muita frequência e esquecem de aproveitar o melhor do dia-a-dia.

Os jogos eletrônicos, em seu processo de popularização, não eram acessíveis para todas as famílias, mas já despertavam grande interesse entre crianças e adolescentes. Com o passar do tempo, o uso de videogames e celulares cresceu rapidamente, tornando-se uma verdadeira febre entre o público infantil e juvenil.

A era digital trouxe inúmeras oportunidades para o desenvolvimento infantil, mas também desafios, como a busca por um equilíbrio entre o mundo virtual e o real. Segundo Lemos (2008) a tecnologia digital inaugurou uma nova realidade para o brincar, mediada pelas telas e pela interação com dispositivos eletrônicos, distanciando-se das brincadeiras de rua e do contato físico entre as crianças.

No entanto, com a ascensão da tecnologia, as crianças vêm se distanciando, progressivamente, das brincadeiras físicas e sociais. Os jogos digitais, as redes sociais e o uso constante de dispositivos eletrônicos passaram a ocupar grande parte do tempo de lazer infantil. Embora alguns estudiosos apontem que as novas tecnologias podem oferecer experiências enriquecedoras de aprendizagem por meio de jogos educativos e aplicativos interativos que estimulam o pensamento lógico e a resolução de problema, há uma preocupação crescente de que esse novo modelo de brincar esteja

limitando a participação das crianças em atividades mais ativas, colaborativas e socialmente significativas. Segundo Machado (2011, p.13)

a tecnologia tem ganhado espaço no mundo das crianças e vem diminuindo a atividade física na infância. As crianças vêm se tornando cada vez mais sedentárias por hábitos como assistir televisão, jogar vídeo game, usar computador

O impacto dessa transformação no desenvolvimento infantil tem sido amplamente discutido por educadores, psicólogos e especialistas em educação e saúde. Por um lado, reconhece-se que a tecnologia oferece uma ampla gama de recursos capazes de complementar o processo de aprendizagem das crianças, como jogos que estimulam habilidades cognitivas e criativas, além de plataformas digitais que possibilitam a interação com outras crianças e até com adultos em ambientes virtuais. Essa forma de interação que se mostrou especialmente benéfica em contextos de pandemia ou em regiões com acesso limitado a recursos educacionais, proporcionando novas possibilidades de aprendizado e socialização.

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer o protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, p. 11).

As brincadeiras tradicionais, que outrora reuniam grupos de crianças em espaços públicos e privados, estão sendo gradualmente substituídas por novas formas de entretenimento que privilegiam a interação individual com dispositivos eletrônicos. As crianças, ao invés de se engajarem em atividades coletivas como as de outrora, agora preferem interagir com jogos virtuais ou redes sociais, reduzindo as oportunidades de socialização presencial.

Segundo Amarante (2022), com o uso excessivo das telas, inúmeras oportunidades de atividades ao ar livre, que envolvem o uso do corpo na exploração do ambiente, são perdidas. Isso implica, na visão do referido autor, no empobrecimento das habilidades motoras e na redução dos encontros face a face com seus pais e pares. Esse fenômeno representa uma mudança significativa na forma como as crianças interagem com o mundo ao seu redor.

Antes, as brincadeiras marcadas por atividades físicas e coletivas, eram mais frequentes no entanto, com o avanço da tecnologia e o uso excessivo das telas, essas interações vem sendo substituídas e sendo um momento de diversão dessas novas gerações.

Esse cenário, em nossa compreensão, exige um olhar atento de pais, educadores e profissionais da saúde para equilibrar o uso da tecnologia com práticas que estimulem o convívio social e o bem-estar físico das crianças

Fala professor(as)! o que pensam os entrevistados sobre o brincar na era digital

Buscando compreender as percepções dos entrevistados/as sobre a substituição das brincadeiras e brinquedos tradicionais pelas brincadeiras digitais, a partir de entrevistas com questões sobre, o tipo de brincadeira atuais na escola, a presença de brincadeiras tradicionais, o uso de celulares e tecnologia, assim como as compreensões das professores sobre o brincar antes e depois da era digital, bem como os limites do brincar na era digital, que foram obtidas através das seguintes falas, a seguir expostas e analisadas.

Sobre as atuais brincadeiras nas escolas, evidenciou-se na fala da professora 1, que “hoje em dia, as crianças chegam a escola já muito familiarizadas com celulares e tablets, mas têm dificuldade em participar de brincadeiras coletivas. As cantigas de roda, por exemplo, que antes eram muito presentes nas escolas, agora precisam ser reapresentadas a elas, pois, muitas crianças nunca ouviram falar.

A professora 2, ao ser inquirida sobre a mesma questão, destacou que “a tecnologia acabou ocupando um espaço que era do brincar tradicional (...) vejo que se a gente der um celular para uma crianças elas preferem ficar mais no celular do que correr, pular corda ou brincar de esconde-esconde.”

A professora 3, ressaltou que “não sou contra o uso de celulares, mas acredito que houve um desequilíbrio. O digital entrou forte e quase apagou algumas brincadeiras que são riquíssimas para a infância. Cabe a nós,

educadores, resgatar essas práticas e mostrar às crianças que brincar ao ar livre também é divertido."

Apesar disso, as entrevistadas reconhecem que não se trata de negar o uso do celular, mas de reestabelecer o equilíbrio entre o digital e as práticas lúdicas tradicionais, reforçando o papel do educador no resgate dessas brincadeiras e na valorização do brincar ao ar livre como experiência fundamental para a infância.

Como ficou evidente na fala da professora 1 "hoje a gente vê muito alunos brincando de bola no recreio, a escola tem algum parquinho, e eles vão para o parquinho também, porque ali é a opção que eles têm para aquele momento."

Comungando com a mesma percepção a Professora 2 destaca que "quando observei as crianças brincando, são brincadeiras de futebol, umas ficam correndo outras ficam dançando, outra se divertem com brinquedos que a escola disponibiliza"

Ao analisar a fala da professora 3, ela pontua que, as crianças utilizam o tempo para correr e pular, destacando que esse comportamento é favorecido pela proibição do uso do celular, o que, segundo ela, estimula a movimentação e o brincar ativo. Percebe-se que elas ainda brincam correndo e pulando porque a escola não permite o uso de celular".

A professora 4 afirma que "A escola não permite o uso de celular, então eles acabam aproveitando esse tempo para brincar juntos, o que considero essencial para o desenvolvimento deles."

Ao analisarmos as falas das professoras percebe-se que, na escola onde as mesmas trabalham, por não permitir que as crianças utilizem celulares, as mesmas acabam usando o tempo livre para brincar de forma espontânea, criando suas próprias brincadeiras com os recursos disponíveis no ambiente escolar. Além disso, percebe-se que, mesmo sem brinquedos sofisticados ou planejamentos específicos, as crianças são capazes de brincar com o que têm: bolas, brinquedos simples, espaços de pátio e até a própria imaginação. Esse

comportamento reforça a ideia de que o brincar não depende exclusivamente de recursos, mas de tempo, espaço e liberdade, elementos que, infelizmente, o uso irrestrito do celular muitas vezes compromete.

Ao serem inquiridas sobre a presença de brincadeiras tradicionais as professoras foram muito enfáticas ao afirmar que, as brincadeiras tradicionais estão deixando de fazer parte do cotidiano das crianças, muitas vezes por desconhecimento. É o que descreve a professora 1 “ É muito difícil. Eu estive brincando com essas mesma brincadeiras com algumas crianças no início, até houve aquela empolgação, mas não davam o devido valor, porque não conheciam..... elas não conhecem.” Já a professora 2, ressaltou que “as brincadeiras tradicionais como cantigas de roda, chicotinho queimou, cabra cega como era no meu tempo, percebi que se perderam, a gente tenta trazer umas brincadeiras e muitos não conhecem”. A professora 3, ressaltou que, a escola tem desenvolvido projetos voltados ao resgate dessas práticas lúdicas..

A Professora 4, afirma que a escola tem investido em projeto para conservar as brincadeiras tradicionais, “a escola tem projetos para conservar as brincadeiras para que elas não se percam” na mesma perspectiva da sua colega, a professora 3, destaca que “a escola tem projetos para resgatar essas brincadeiras e nós acreditamos que a semente foi plantada”.

A partir das respostas das professoras entrevistadas, foi possível perceber que algumas brincadeiras tradicionais ainda permanecem no cotidiano escolar, especialmente nos momentos de recreio, quando as crianças utilizam bolas, correm, pulam e exploram o parquinho da escola. As docentes destacam que, por não ser permitido o uso de celulares nesse ambiente, os alunos acabam utilizando o tempo livre para brincar de forma espontânea, criando suas próprias brincadeiras com os recursos disponíveis e com a imaginação, demonstrando que o brincar não depende de brinquedos sofisticados, mas sim de tempo, espaço e liberdade. Nesse sentido, evidencia-se que, embora a tecnologia represente um desafio ao espaço do brincar, cabe à escola e aos educadores intervir para que essas práticas não desapareçam, mas sejam resgatadas e adaptadas à realidade atual, preservando o valor cultural e pedagógico das brincadeiras no desenvolvimento infantil.

A pesar das dificuldades, as professoras afirmaram que tentam resgatar brincadeiras tradicionais por meio de projetos escolares. Elas percebem que as crianças gostam quando participam, embora não conheçam muitas dessas brincadeiras. Isso reforça a ideia de que o desconhecimento é um dos principais fatores que afastam as crianças desse tipo de brincar, isso nos fez pensar que o problema não é apenas a preferência pelo celular, mas também a falta de oportunidades para conhecer o brincar tradicional. Ou seja, não se trata de rejeição, mas de ausência de vivência.

Segundo relatos das professoras, a escola adota a proibição do uso de celulares pelos alunos, justamente porque percebem um alto nível de dependência desses dispositivos entre as crianças. No entender da professora 1 o uso excessivo de celulares, especialmente em casa, tem deixado as crianças ansiosas, nervosas e inquietas. Para ela, a criança fica inquieta, pois, o costume traz dependência na tela e eu percebo que o uso do celular interfere, sim, nas brincadeiras de hoje, vejo que as crianças têm perdido o desejo de estar até, perto das outras crianças.”

Na compreensão da professora 2, A escola não permite o uso de celulares, porque, principalmente hoje em dia, a dependência de celulares deixa as crianças mais focadas na telas de que nas atividades. Destaca ela que “um dia uma aluna minha levou escondido o celular dentro da bolsa e vi que ao redor dela estavam muitas crianças em cima dela, por conta do celular”.

Professora 3 “A escola não permite que os alunos utilizem celulares dentro do ambiente escolar, porque tira o foco nas atividades, nós conversamos com os pais para evitar celular para seus filhos mas não tem jeito.”

A professora 4 complementa “Concordo que o uso excessivo do celular atrapalha o convívio entre as crianças.

As análises realizadas a partir das falas das professoras nos permite observar que, mesmo sem uso permitido na escola, o celular exerce forte influência sobre as crianças. O episódio relatado pela professora, em que uma

criança levou o celular ilustra como o aparelho atrai a atenção e muda o foco das interações. A fala dela revela que o digital exerce fascínio e gera uma certa dependência, diminuindo o interesse pelas interações físicas e pelas brincadeiras com os colegas, onde o uso de celulares tem deixado as crianças ansiosas

As falas das professoras reforçam que o brincar precisa ser intencionalmente preservado. Não basta apenas proibir o celular; é necessário oferecer espaços, momentos e estímulos para que o brincar tradicional renasça como uma escolha possível e valorizada pelas crianças. Através desse estudo é possível afirmar que o brincar é uma construção social e cultural que depende da ação consciente dos adultos para não se perder diante do avanço das telas.

É possível estabelecer limites quanto ao uso de celulares e tecnologia?

As entrevistadas destacaram, em suas falas, a importância de estabelecer limites no uso das tecnologias, especialmente do celular como forma de preservar o espaço do brincar no desenvolvimento infantil. Conforme a Lei nº 15.100/2025 regula o uso de aparelhos eletrônicos portáteis, como celulares, por estudantes da educação básica em escolas públicas e privadas, com o objetivo de proteger a saúde mental, física e emocional de crianças e adolescentes. Conforme destacou a entrevistada 1, “quando os pais colocam limites no uso do celular, não significa que a criança não pode usar, mas que esse uso seja moderado. (...) aqui na escola brincar é fundamental para o desenvolvimento das crianças. Aqui na escola, a gente sempre tenta valorizar esses momentos

De forma complementar, a entrevistada 2, percebe que “as crianças estão ficando muito presas às telas, e isso acaba tirando o espaço das brincadeiras tradicionais. A gente precisa valorizar esse brincar mais antigo, que é tão importante para o desenvolvimento delas”

Professora 3 ressalta: “A tecnologia é inevitável, mas precisamos garantir que ela não substitua o brincar.

A professora 4 acrescenta “Estabelecer limites no uso do celular é fundamental, mas também é importante que a família e a escola trabalhem juntas.

As professoras acreditam que a participação da família é muito importante para ajudar no controle do uso das tecnologias. Como sugestão, elas defendem que é preciso limitar o uso do celular e, ao mesmo tempo, estimular as brincadeiras tradicionais. Essa valorização do brincar, segundo elas, deve partir tanto da escola quanto da família, para manter viva a cultura do brincar e buscar um equilíbrio saudável entre o digital e o lúdico.

Portanto, a análise mostra que a valorização do brincar tradicional e o equilíbrio com o digital não são responsabilidades exclusivas da escola, mas um compromisso coletivo. A família deve ser envolvida ativamente nos projetos escolares que buscam resgatar brincadeiras antigas, e também deve criar, em casa, um ambiente que valorize o tempo livre, o afeto, a criatividade e a convivência lúdica.

Conclusão

As reflexões realizadas a partir deste estudo nos permitiram ampliar a compreensão de que o brincar, as brincadeiras tradicionais são uma parte essencial da infância e não deve ser deixado de lado, mesmo com todos os avanços da tecnologia. O grande desafio atual é equilibrar o uso das telas com as brincadeiras tradicionais, para que as crianças possam crescer de forma completa no corpo, na mente, nas emoções e nas relações sociais.

Valorizar as cantigas, os brinquedos antigos e as brincadeiras em grupo não significa rejeitar o mundo digital, mas sim garantir que a criança tenha contato com suas raízes, com a cultura local e com experiências que desenvolvam a imaginação e o afeto. Unir o melhor do mundo digital com o valor das brincadeiras tradicionais é uma forma de ajudar as crianças a se

tornarem mais criativas, felizes e bem preparadas para a vida, sem perder a conexão com o que é simples e humano.

Brincar é mais do que se divertir: é uma maneira de aprender, de se expressar e de construir a própria identidade. Por isso, pais e professores têm um papel muito importante em manter vivas essas brincadeiras, criando momentos no dia a dia em que as crianças possam cantar, correr, imaginar e se conectar umas com as outras.

REFERÊNCIA

AMARANTE, Suely. **Uso das telas. Instituto Nacional de Saúde da Mulher, da Criança e do Adolescente Fernandes Figueira (IFF/Fiocruz)**, 03 jan. 2022. Disponível em: [https://www.iff.fiocruz.br/index.php/pt/?view=article&id=35:uso-](https://www.iff.fiocruz.br/index.php/pt/?view=article&id=35:uso-das-)

[das-telas&catid=8#:~:text=Com%20o%20uso%20excessivo%20das,com%20seus%20pais%20e%20pares](https://www.iff.fiocruz.br/index.php/pt/?view=article&id=35:uso-das-telas&catid=8#:~:text=Com%20o%20uso%20excessivo%20das,com%20seus%20pais%20e%20pares). Acesso em: 28 fev, 2025

ARAUJO, A. M. **Folclore nacional II: danças, recreação e música**. 3. Ed. São Paulo/SP: Martins Fontes, 2004

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. V. 3.

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

BRASIL. Lei n. 15.100, de 13 de janeiro de 2025. **Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos de ensino da educação básica**. Diário Oficial da União, Brasília, 14 jan. 2025.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. 16. Ed. São Paulo: Global, 2012.

FELINTO, Marilene. **Do que você gosta de brincar?** São Paulo: Folha de São Paulo, 16 Abril, 2000

KLASSIMANN, Liane. M. G. **O lúdico no Processo de Aprendizagem de crianças Da Educação Infantil**.2013. 36F. Trabalho de Pós-Graduação (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, UTFP, Medianeira, 2013.

LE MOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

MACHADO, Yara Líbia. **Sedentarismo e suas consequências em crianças e adolescentes**. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Educação Física) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas, Campus Muzambinho, Muzambinho, 2011.

MACHADO, Y. L. **Sedentarismo e suas Consequências em Crianças e Adolescentes**. Muzambinho, 2011. Disponível em: https://www2.muz.ifsuldeminas.edu.br/attachments/1681_17.pdf Acesso em 24 fev. 2025.

MATURANA, Humberto, Amaral e **Brincar: fundamentos esquecidos do humano do patriarcado a democracia/** Humberto R. Maturana, Gerda Verden-Zöller: tradução de Humberto Mariotti e Lia Diskin.-São Paulo: Palas Athena,2004

MINAYO, M.C.S. **O desafio do conhecimento**. 9 ed. Ampliada e aprimorada. São Paulo: Hucitec,2006

OLIVEIRA, Ricardo Stochi. **Jogos, brinquedos e brincadeira**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2017. 144 p. ISBN 978-85-522-0044-4.

PAIVA, Ione Maria de. **Brinquedos Cantados**. 2 ed. Rio de Janeiro. Sprint, 2000

Piaget, J. (1971), **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação** (Cabral, A.; Oiticica, C.M., Trad.). 2ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar; Brasília: INL. 370 p.

Stochi de Oliveira, R. (2017). **Efeito da organização da carga de treinamento nas capacidades biomotoras durante uma temporada em atletas de futsal** (Dissertação de mestrado, Universidade Estadual de Campinas). P. 53.

SOARES, D. A **Globalização numa perspectiva sociocibernética**, In: Revista Contracampo, nº1. Mestrado da UFF, jul/dez/1997. Disponível em: <http://www.uff.br/mestcii/cc2.htm>. Acesso: 2 Junho 2025

VOGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo/SP: Icone, 1988.