

## A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR COM O AUMENTO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA INFÂNCIA

RENATA ROSA DA SILVA DOS SANTOS

### RESUMO

O presente artigo tem como objetivo discutir a importância do brincar na infância, considerando o avanço das tecnologias digitais e as consequências do aumento do tempo de exposição das crianças às telas. A pesquisa, de caráter qualitativo e natureza descritiva, foi realizada com vinte pais de crianças de 0 a 12 anos, por meio de formulário online. O estudo buscou compreender as percepções familiares sobre o brincar, a presença das telas no cotidiano infantil e o papel dos pais e da pedagogia nesse contexto.

Os resultados revelam que a maioria das crianças passa mais de duas horas diárias diante de dispositivos eletrônicos e que o tempo destinado às brincadeiras tradicionais têm diminuído consideravelmente. Os pais reconhecem que a tecnologia exerce forte influência sobre as escolhas das crianças, interferindo em aspectos como socialização, criatividade e concentração. A análise aponta, ainda, que a presença dos pais nas brincadeiras é vista como um fator decisivo para o resgate da ludicidade e do convívio familiar.

Conclui-se que o brincar é um elemento essencial do desenvolvimento infantil e não deve ser substituído pelas experiências digitais. A pedagogia tem papel fundamental no incentivo à ludicidade, na formação de professores e na orientação das famílias para o uso equilibrado das tecnologias, de modo que a infância continue sendo um espaço de imaginação, aprendizado e afeto.

**Palavras-chaves:** Brincar; ludicidade; infância; telas; pedagogia.

## **ABSTRACT**

The present article aims to discuss the importance of play in childhood, considering the advancement of digital technologies and the consequences of the increased time children spend exposed to screens. The research, which is qualitative and descriptive in nature, was conducted with twenty parents of children aged 0 to 12 years through an online form. The study sought to understand family perceptions about play, the presence of screens in children's daily lives, and the role of parents and pedagogy in this context.

The results reveal that most children spend more than two hours daily in front of electronic devices and that the time dedicated to traditional play has decreased considerably. Parents recognize that technology exerts a strong influence on children's choices, interfering with aspects such as socialization, creativity, and concentration. The analysis also points out that the presence of parents in play is seen as a decisive factor for the recovery of playfulness and family coexistence.

It is concluded that play is an essential element of child development and should not be replaced by digital experiences. Pedagogy plays a fundamental role in encouraging playfulness, in teacher training, and in guiding families toward the balanced use of technologies, so that childhood continues to be a space for imagination, learning, and affection.

**Keywords:** Play; playfulness (or ludicity); childhood; screens; pedagogy.

## **1. INTRODUÇÃO**

A infância representa uma das etapas mais ricas e decisivas do desenvolvimento humano, caracterizada por um intenso processo de descobertas, aprendizagens e experiências que moldam a maneira como o sujeito percebe a si mesmo e o mundo ao seu redor. É nesse período que se estabelecem as bases para a formação integral da pessoa — física, cognitiva, afetiva e socialmente. Dentro desse contexto, o brincar ocupa um lugar de destaque. Mais do que uma simples forma de entretenimento, a brincadeira é um meio privilegiado de expressão, criação e aprendizado. Ao brincar, a criança experimenta papéis, elabora sentimentos, constrói significados e interage com o ambiente e com os outros,

desenvolvendo habilidades fundamentais para a vida em sociedade.

Entretanto, nas últimas décadas, observa-se uma transformação profunda nas formas de brincar e de interagir. O avanço acelerado das tecnologias digitais tem alterado o cotidiano infantil, muitas vezes substituindo o brincar livre e espontâneo pelo consumo de conteúdos mediado por telas. Tablets, celulares, computadores e televisores tornaram-se parte do universo das crianças cada vez mais cedo, modificando as dinâmicas familiares e o modo como elas exploram o mundo. A cultura do “entretenimento digital” vem, pouco a pouco, ocupando o espaço das brincadeiras ao ar livre, dos jogos simbólicos e das interações presenciais, que antes eram centrais na infância.

Diante desse cenário, torna-se necessário refletir sobre caminhos que permitam resgatar a ludicidade na era digital. Como conciliar o uso das tecnologias com a importância do brincar ativo, criativo e compartilhado? Qual o papel da pedagogia e da mediação familiar nesse processo? Este artigo propõe discutir o brincar como elemento essencial da aprendizagem e da convivência, destacando a relevância da presença dos pais nas experiências lúdicas e a responsabilidade da escola e do educador na promoção de práticas pedagógicas que integrem tecnologia e ludicidade de forma equilibrada, crítica e significativa.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

Para Vygotsky (1998), o brincar possui natureza social e simbólica, constituindo-se como um espaço privilegiado de aprendizagem e desenvolvimento. Ao participar de brincadeiras, a criança não apenas imita o que observa, mas recria situações do cotidiano e as ressignifica, internalizando regras, valores e papéis sociais. Nessa dinâmica, ela desenvolve funções mentais superiores — como atenção, memória e imaginação — e alcança níveis mais complexos de pensamento e comportamento.

De modo complementar, Piaget (1971) entende o brincar como uma forma de assimilação ativa da realidade, em que a criança organiza o mundo a partir de suas próprias estruturas cognitivas. O jogo, para ele, é expressão da inteligência em ação: ao repetir, imitar e transformar experiências, a criança constrói esquemas mentais, exercita a lógica e desenvolve sua afetividade.

Já Winnicott (1975) aborda o brincar sob uma perspectiva emocional e subjetiva. Para ele, a brincadeira é um espaço potencial — intermediário entre a realidade interna e o mundo externo — onde a criança experimenta segurança, liberdade e autenticidade.

Kishimoto (2011) amplia esse olhar ao afirmar que o brincar é uma linguagem da infância, uma forma de comunicação, socialização e aprendizagem. A autora destaca que a ludicidade deve ser compreendida como um instrumento pedagógico potente, capaz de integrar o prazer de brincar às práticas educativas.

Com o avanço das tecnologias digitais, a cultura da infância vem sendo gradativamente ressignificada. Conforme observa Bauman (2001), vivemos em uma “modernidade líquida”, marcada pela fluidez, pela velocidade e pela efemeridade das relações. Esses traços da sociedade contemporânea refletem-se nas experiências infantis, cada vez mais mediadas por telas e dispositivos que, embora proporcionem estímulos visuais e informacionais, reduzem o contato físico e a convivência real.

Postman (2002) aprofunda essa reflexão ao afirmar que a infância, na era tecnológica, está sendo “encurtada”. As fronteiras entre o mundo infantil e o mundo adulto tornam-se difusas, e as crianças passam a consumir conteúdos, linguagens e comportamentos antes restritos aos adultos.

Diante desse cenário, a pedagogia assume um papel fundamental na reconstrução do sentido e do valor do brincar. Cabe ao educador compreender as novas linguagens da infância contemporânea, mediadas pela tecnologia, e buscar um equilíbrio entre o digital e o lúdico. Mais do que um recurso metodológico, a ludicidade deve ser entendida como princípio educativo, capaz de articular emoção, imaginação e conhecimento.

### **3. METODOLOGIA**

#### **3.1 Tipo de Pesquisa**

A presente pesquisa foi desenvolvida a partir de uma abordagem quem tem como objetivo compreender em profundidade as percepções de pais e mães sobre o brincar e o uso de telas na infância. A escolha dessa abordagem fundamenta-se na premissa de que os fenômenos humanos e sociais são complexos, situados e permeados por significados. Dessa forma, o estudo buscou interpretar experiências e discursos, mais do que mensurar

comportamentos ou estabelecer relações de causa e efeito.

### **3.2 Participantes**

Participaram da pesquisa 20 pais e mães de crianças com idades entre 0 e 12 anos, residentes em diferentes regiões do país. Essa faixa etária foi escolhida intencionalmente por abranger diferentes fases da infância, permitindo analisar variações nas formas de brincar e no uso das telas conforme o desenvolvimento infantil. A diversidade de idades e contextos familiares enriqueceu o estudo, ao possibilitar compreender as múltiplas realidades da infância contemporânea.

Os participantes foram convidados por meio de divulgação em redes sociais e grupos voltados à parentalidade e educação, e responderam de forma anônima e voluntária, sem qualquer incentivo financeiro. O anonimato foi fundamental para garantir a liberdade de expressão e a autenticidade das respostas, além de respeitar os princípios éticos de sigilo e privacidade.

### **3.3 Instrumentos de coleta de dados**

O instrumento utilizado foi um formulário online, composto por questões abertas e fechadas. As perguntas fechadas tiveram a função de caracterizar o perfil dos respondentes e levantar dados objetivos, como tempo médio de uso de telas e tipos de brincadeiras mais frequentes. Já as questões abertas buscaram explorar as percepções, sentimentos e interpretações dos pais sobre o brincar e as tecnologias, oferecendo espaço para respostas mais livres e reflexivas.

1. Perfil do respondente e idade das crianças;
2. Tempo médio diário de exposição às telas;
3. Tipos de brincadeiras mais praticadas;
4. Percepções sobre o impacto das telas no brincar;
5. Sugestões e estratégias para estimular o brincar e reduzir o tempo digital.

### **3.4 Procedimentos de coleta**

O formulário foi disponibilizado em ambiente virtual e divulgado por meio de redes sociais e aplicativos de mensagens, o que possibilitou alcançar famílias de diferentes perfis

socioeconômicos e localizações geográficas. A coleta de dados ocorreu durante um período pré-determinado e foi realizada de forma assíncrona, permitindo que cada participante respondesse no tempo e no ambiente que considerasse mais adequado.

### **3.5 Análise de dados**

A análise das respostas foi realizada a partir da Análise de Conteúdo, conforme os princípios de Bardin (2016), que propõe a sistematização e interpretação do material textual em etapas. Inicialmente, foi feita uma leitura flutuante para familiarização com o corpus da pesquisa. Em seguida, procedeu-se à categorização, agrupando as respostas em unidades temáticas recorrentes. Por fim, realizou-se a interpretação dos sentidos, relacionando as falas dos participantes com o referencial teórico sobre o brincar, a infância e a influência das tecnologias digitais.

Do processo analítico emergiram quatro categorias principais:

- a. O uso das telas e suas implicações cotidianas;
- b. A redução das brincadeiras tradicionais;
- c. A presença e o papel dos pais nas experiências lúdicas;
- d. A mediação pedagógica e o desafio da ludicidade na era digital.

Essa forma de análise não se restringiu à contagem de respostas, mas buscou compreender as narrativas e justificativas expressas pelos participantes, valorizando a dimensão interpretativa dos dados e a multiplicidade de experiências familiares.

### **3.6 Considerações Éticas**

A pesquisa respeitou os princípios éticos da investigação científica, especialmente os de voluntariedade, anonimato e confidencialidade. Nenhum dado pessoal sensível foi coletado, e os participantes foram informados sobre os objetivos do estudo antes de responder ao formulário. Todas as respostas foram analisadas de forma coletiva, sem identificação individual, garantindo o sigilo das informações.

### **3.7 Síntese da Abordagem**

Em síntese, a metodologia adotada mostrou-se adequada aos objetivos do estudo, pois permitiu compreender a complexidade das experiências familiares diante das transformações do brincar na era digital. O enfoque qualitativo revelou nuances das práticas e percepções parentais, ampliando a compreensão sobre como diferentes realidades infantis e faixas etárias vivenciam o brincar e a presença das tecnologias no cotidiano. Ao privilegiar o olhar interpretativo, esta pesquisa reafirma o valor da escuta sensível e do diálogo entre ciência, pedagogia e vida cotidiana — um caminho fundamental para repensar o papel da ludicidade e da mediação educativa no desenvolvimento infantil contemporâneo.

## **4. DESENVOLVIMENTO**

A análise dos dados revelou um cenário que reflete as transformações profundas nas dinâmicas da infância contemporânea. Os resultados obtidos mostram que 95% dos participantes acreditam que o uso de telas reduziu o tempo destinado às brincadeiras tradicionais. Esse número expressivo confirma a percepção generalizada de que a infância atual está fortemente mediada pela tecnologia, o que impacta diretamente as formas de socialização e de desenvolvimento infantil.

---

Você acredita que o uso de telas reduziu o tempo de brincadeiras tradicionais da criança?

20 respostas



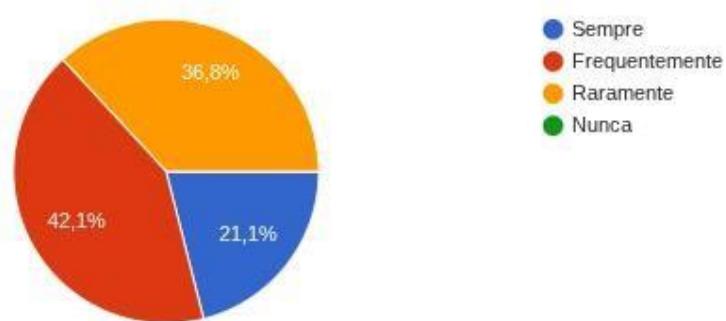
Fonte: O autor

Quando questionados sobre a frequência com que as crianças brincam de forma tradicional — isto é, com brinquedos, jogos ou atividades ao ar livre —, 42,1% afirmaram que isso ocorre frequentemente, 36,8% disseram que é raro, e apenas 21,1% relataram que ocorre sempre.

Esses dados indicam que, embora ainda existam momentos de ludicidade tradicional, o brincar ativo e criativo tem perdido espaço para as atividades mediadas por telas.

A criança costuma brincar de forma tradicional (com brinquedos, jogos, brincadeiras ao ar livre)?

19 respostas



Fonte: O autor

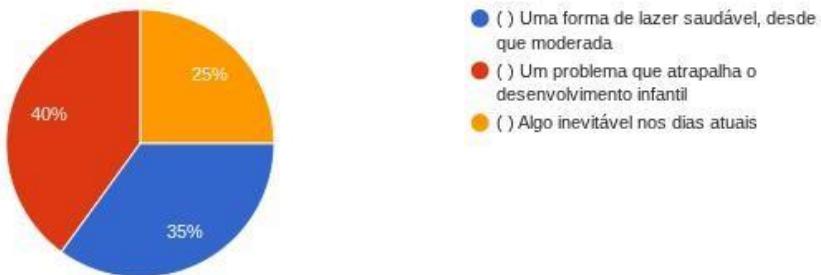
Em relação à percepção dos pais e responsáveis sobre o uso de dispositivos digitais, observa-se uma divisão de opiniões: 40% consideram o uso de telas um problema que atrapalha o desenvolvimento infantil, 35% o entendem como uma forma de lazer saudável, desde que moderada, e 25% o veem como algo inevitável nos dias atuais.

Essa distribuição evidencia um conflito típico das famílias contemporâneas — entre a preocupação com os possíveis prejuízos e a necessidade de adaptação às novas formas de entretenimento e interação social.

 Copiar gráfico

Na sua opinião, o uso de telas é:

20 respostas



Fonte: O autor

No que se refere ao tempo de exposição, 40% dos respondentes afirmaram que as crianças passam de 3 a 4 horas diárias em frente a telas, 25% relataram entre 1 e 2 horas, 20% afirmaram mais de 4 horas, e apenas 15% indicaram menos de 1 hora. A média, portanto, situa-se entre duas e quatro horas diárias, ultrapassando a recomendação da Organização Mundial da Saúde (OMS, 2019), que orienta um tempo máximo de uma hora por dia para crianças pequenas.

De modo geral, os pais reconhecem que as telas se tornaram parte inevitável do cotidiano familiar, muitas vezes utilizadas como recurso de distração, conveniência ou recompensa diante da rotina acelerada. Ainda assim, expressam inquietação sobre os efeitos desse hábito na vida das crianças. As respostas apontam que o uso prolongado de dispositivos eletrônicos tende a reduzir o interesse por brincadeiras criativas, corporais e coletivas, além de limitar os momentos de convivência em família.

Entre as brincadeiras mencionadas pelos pais, surgiram referências a jogos de bola, esconde- esconde, brincadeiras de faz de conta, bonecas e jogos de tabuleiro, embora com menor frequência do que em gerações anteriores. Muitos participantes atribuíram essa redução à falta de tempo dos adultos, à rotina escolar e profissional intensa e à disponibilidade constante de dispositivos eletrônicos. O brincar, que antes era parte natural e cotidiana da infância, passou a ocupar um espaço residual — quase como um “luxo” dentro da rotina.

Quando questionados sobre o que poderia incentivar as crianças a brincar mais, a

presença dos pais foi o fator mais mencionado. A maioria afirmou que os filhos demonstram maior entusiasmo e engajamento quando os adultos participam das brincadeiras, reforçando o valor afetivo e o vínculo entre pais e filhos. Essa constatação dialoga com Kishimoto (2011), que entende o brincar como uma linguagem de interação e comunicação, e com Winnicott (1975), que reconhece a brincadeira como espaço de vínculo emocional e expressão subjetiva. Brincar junto é, portanto, um ato de presença — uma forma de afeto que favorece tanto o desenvolvimento cognitivo quanto o equilíbrio emocional da criança.

Além da dimensão familiar, as respostas também evidenciam o papel transformador da escola e da pedagogia na valorização do brincar. Muitos pais destacaram a importância de a escola oferecer oportunidades lúdicas, inclusive envolvendo as famílias em atividades que resgatem o prazer de brincar. Essa percepção reforça o papel do educador como mediador entre a infância e a cultura digital, ajudando a equilibrar o uso das tecnologias e a valorização das experiências simbólicas e corporais.

Em síntese, os resultados indicam que o desafio contemporâneo não está em eliminar as telas já incorporadas à vida cotidiana, mas em redefinir o lugar que elas ocupam na infância. É preciso construir um equilíbrio saudável entre o universo digital e o brincar criativo, reconhecendo que a ludicidade é fundamento da infância e do desenvolvimento humano. Cabe à família, à escola e à sociedade, de forma conjunta, criar condições para que as crianças possam viver o brincar em sua plenitude, experimentando o mundo com corpo, imaginação e emoção.

#### **4.1 Interpretação geral dos dados**

A consolidação dos resultados evidencia uma tendência clara de substituição das brincadeiras tradicionais pelo uso de telas digitais. Mesmo entre os pais que valorizam o brincar, há o reconhecimento de que o contexto atual dificulta sua manutenção cotidiana. As respostas reforçam que o uso de telas se tornou parte estrutural da infância contemporânea, tanto pela atratividade tecnológica quanto pela dinâmica social das famílias modernas.

O tempo médio de exposição (entre 3 e 4 horas diárias) ultrapassa

significativamente as recomendações da Organização Mundial da Saúde (2019), revelando um comportamento de risco que pode afetar aspectos como atenção, sono, socialização e motricidade.

Por outro lado, o fato de 35% dos participantes enxergarem as telas como um lazer saudável quando usado com moderação indica uma visão mais equilibrada, sugerindo que a tecnologia pode coexistir com práticas lúdicas significativas, desde que mediada por adultos conscientes e por espaços educativos que estimulem o brincar criativo.

A análise quantitativa confirma: o brincar tradicional está em declínio, o tempo de tela está acima do recomendado e há consciência parental sobre os riscos, mas há dificuldade prática em estabelecer limites. Os dados reforçam a necessidade de políticas e práticas pedagógicas que promovam o uso equilibrado da tecnologia e revalorizem o brincar como elemento essencial do desenvolvimento infantil.

## 5. CONCLUSÃO

O estudo revelou que o avanço das tecnologias digitais tem transformado profundamente o modo como as crianças vivenciam a infância e o brincar. As telas, cada vez mais presentes no cotidiano familiar, oferecem novas formas de entretenimento, aprendizado e comunicação, mas também impõem desafios significativos ao desenvolvimento infantil. O uso excessivo e desregulado desses recursos tem contribuído para a substituição do brincar livre, criativo e coletivo por experiências mais individualizadas, passivas e mediadas por estímulos prontos, limitando as possibilidades de imaginação, socialização e construção simbólica.

A pesquisa evidencia que os pais reconhecem essa mudança e demonstram consciência dos riscos e perdas associados ao uso indiscriminado das tecnologias. Em seus relatos, expressam o desejo de promover um equilíbrio entre o digital e o lúdico, compreendendo que o brincar é essencial não apenas para o desenvolvimento cognitivo e motor, mas também para o crescimento emocional e social das crianças.

Nesse contexto, o envolvimento familiar aparece como o principal fator de estímulo à ludicidade, pois é na presença, na escuta e na participação dos adultos que as crianças encontram espaço para experimentar, criar e se sentir seguras para brincar.

A pedagogia, por sua vez, assume papel fundamental nesse processo de reconstrução dos sentidos do brincar. Mais do que uma ferramenta didática, a ludicidade deve ser compreendida como linguagem, direito e forma de expressão da infância. A escola, enquanto espaço de formação integral, pode e deve atuar como mediadora entre família e tecnologia, orientando práticas educativas que conciliam o uso consciente dos recursos digitais com experiências que envolvam o corpo, a imaginação, o convívio e o afeto.

Projetos pedagógicos que resgatem o valor do brincar, como oficinas de brinquedos artesanais, feiras lúdicas, semanas temáticas e momentos de brincadeiras intergeracionais, podem contribuir para aproximar crianças e adultos, fortalecendo vínculos e ampliando horizontes de aprendizagem.

Conclui-se, portanto, que resgatar a ludicidade na era digital não significa negar a tecnologia, mas reconhecer seus limites e humanizar seu uso. É necessário compreender que o brincar continua sendo um ato educativo, formativo e profundamente emocional, por meio do qual a criança aprende a conviver, a se expressar e a compreender o mundo.

Quando pais, professores e sociedade reconhecem o valor do brincar, contribuem para a formação de sujeitos mais criativos, empáticos e conscientes, capazes de transitar entre o universo digital e o real sem perder o essencial: a capacidade de imaginar, interagir e sentir.

Brincar, afinal, é muito mais do que um passatempo: é uma forma de amar, de aprender e de existir.

## 6. REFERÊNCIAS

AMERICAN ACADEMY OF PEDIATRICS. **Media and Young Minds. Pediatrics, v. 138, n. 5, p. 1–6, 2016.** Disponível em: <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>. Acesso em: 10 out.2025.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2016.** BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida.** Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morschida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). **Diretrizes para atividade física, comportamento sedentário e sono para crianças menores de 5 anos.** Genebra: OMS, 2019. Disponível em: <https://www.who.int>. Acesso em: 10 out. 2025.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância.** Rio de Janeiro: Graphia, 2002.

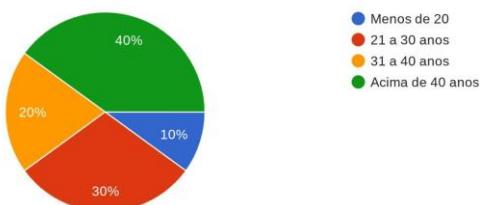
VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WINNICOTT, Donald W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975.

## 7. ANEXO (RELATÓRIO DO GOOGLE FORMS)

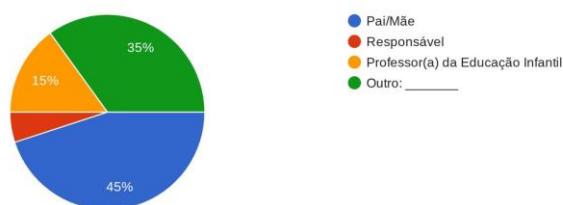
Qual sua idade?

20 respostas



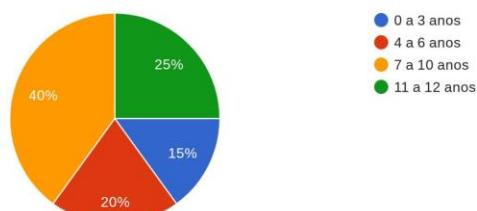
Você é:

20 respostas



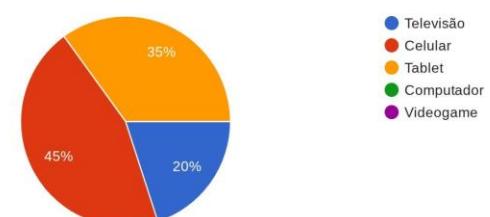
Qual a idade da(s) criança(s) com quem você convive?

20 respostas



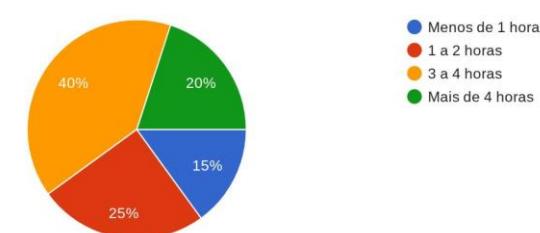
Qual dispositivo é mais utilizado pela criança?

20 respostas



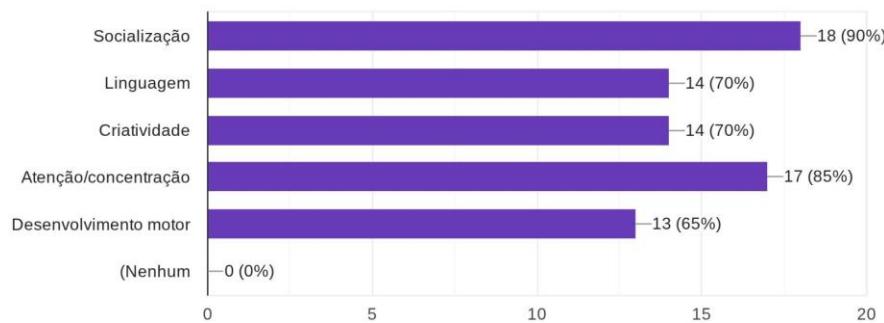
Em média, quantas horas por dia a criança passa em frente a telas (TV, celular, tablet, computador, videogame)?

20 respostas



**Na sua opinião, o excesso de telas pode impactar o desenvolvimento da criança em quais aspectos?**

20 respostas



**O que você acredita que poderia estimular as crianças a brincarem mais e ficarem menos em telas?**

18 respostas

Brincadeiras mais atuais

Conversar francamente sobre o mal que o uso excessivo de tela pode causar e propor divisão de tempo para brincadeiras, leituras e outro período para telas.

A presença do adulto sem a tela ao brincar com a criança.

Desnormalização das telas

Uma organização na rotina! Da pra equilibrar quando nós organizamos para oferecer tempo de qualidade, momento da leitura, hora de estudar, momento de colorir e etc.

Estimular brincadeiras ao ar livre.

Mais interação do núcleo familiar da criança proporcionando brincadeiras atrativas

Terem mais espaços de convívios públicos, atividades culturais nos equipamentos

**Quais tipos de brincadeiras a criança mais pratica?**

18 respostas

Correr, parquinho, carrinhos, montar, cozinhar e pintura

leitura

Andam de bicicleta, brincam de pega pega, jogam bola e etc

Futebol

Jogos de quebra cabeça

Bicicleta, colore, faz música com instrumentos improvisados

Pega pega, pique esconde, jogos inventados em serem personagens de vários filmed e que se encontram fora deles e descobrem várias coisas em comum na vida deles; jogos de tabuleiro ou mesa; piscina; andar de bicicleta, patins, patinete; brincam com irmãos mais novos de escolinha; de casinha - interessante nessa idade sempre deixam o mais novo ser o adulto na brincadeira deles