LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

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

RENATA ROSA DA SILVA DOS SANTOS[1]

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-chave: brincar; ludicidade; infância; telas; pedagogia.

[1]Renata Rosa, bacharel em Geografia pela PUC-MG, pós graduada em Gestão Escolar. E-mail: renatasilva127.rr@gmail.com

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.

Embora a presença das tecnologias seja uma realidade incontornável na sociedade contemporânea, ela traz consigo desafios importantes. A facilidade de acesso e a atratividade das telas geram mudanças nos hábitos e comportamentos infantis, o que desperta preocupação entre educadores, famílias e pesquisadores. Diversos estudos, como os da American Academy of Pediatrics (2019), apontam que o uso excessivo e descontrolado de dispositivos eletrônicos pode estar associado a prejuízos no desenvolvimento da atenção, da linguagem, da coordenação motora e das habilidades socioemocionais. Além disso, o brincar mediado por aparelhos tende a ser mais passivo e individualizado, reduzindo oportunidades de convivência, imaginação e criatividade — aspectos essenciais para o desenvolvimento simbólico e para a construção da autonomia.

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

O brincar é amplamente reconhecido por estudiosos da infância como um direito fundamental e uma necessidade vital para o desenvolvimento integral da criança. Mais do que uma simples atividade recreativa, trata-se de uma linguagem própria da infância, um modo singular de pensar, sentir e se relacionar com o mundo.

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. O autor enfatiza que, ao brincar, a criança atua em um "nível de desenvolvimento potencial", isto é, ultrapassa os limites do que conseguiria fazer sozinha e projeta-se para além do seu momento atual.

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. Assim, o brincar, em Piaget, não é apenas prazer, mas também construção de conhecimento, uma ponte entre a ação e o pensamento.

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. É brincando que ela se sente capaz de criar, expressar sentimentos e elaborar conflitos, encontrando equilíbrio emocional e fortalecendo sua identidade. Nesse sentido, o brincar é também uma atividade terapêutica, essencial para a constituição do self e para o amadurecimento afetivo.

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. A brincadeira, portanto, não se reduz ao lazer: ela é uma forma de conhecer o mundo, de experimentar papéis sociais e de desenvolver competências cognitivas, motoras e emocionais.

No entanto, as transformações socioculturais contemporâneas têm impactado significativamente a maneira como as crianças brincam e interagem. 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. Essa antecipação da maturidade compromete o tempo e o espaço próprios do ser criança, fazendo com que o brincar espontâneo, corporal e criativo perca lugar para o consumo digital e para atividades passivas diante das telas.

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. Ao incorporar o brincar às práticas pedagógicas, a escola contribui para a formação integral da criança, fortalecendo vínculos, estimulando a curiosidade e promovendo aprendizagens significativas em diálogo com a família e a comunidade.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Tipo de Pesquisa

A presente pesquisa foi desenvolvida a partir de uma abordagem qualitativa e descritiva, com o objetivo de 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.

Segundo Minayo (2012), a pesquisa qualitativa é adequada para investigar a realidade social em sua dimensão simbólica, pois permite captar a subjetividade, os valores e as representações dos sujeitos. Já o caráter descritivo possibilita expor de maneira detalhada os aspectos observados, sem a pretensão de interferir neles, mas buscando revelar sentidos, tendências e percepções sobre o tema investigado. Assim, a metodologia foi concebida como um instrumento de escuta e compreensão das experiências parentais diante das mudanças que as tecnologias digitais provocam na cultura do brincar.

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.

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.

Essa combinação metodológica — quantitativa em alguns pontos, mas essencialmente qualitativa na interpretação — possibilitou um olhar mais amplo e profundo sobre o fenômeno investigado. O formulário foi organizado em cinco eixos temáticos:

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.

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.

A escolha por uma coleta online também refletiu o propósito do estudo: compreender como as tecnologias atravessam o cotidiano familiar e as relações da infância. Assim, o próprio meio de aplicação do questionário dialogou com o objeto de pesquisa, incorporando a mediação digital como parte da metodologia.

Análise dos 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.

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.

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. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

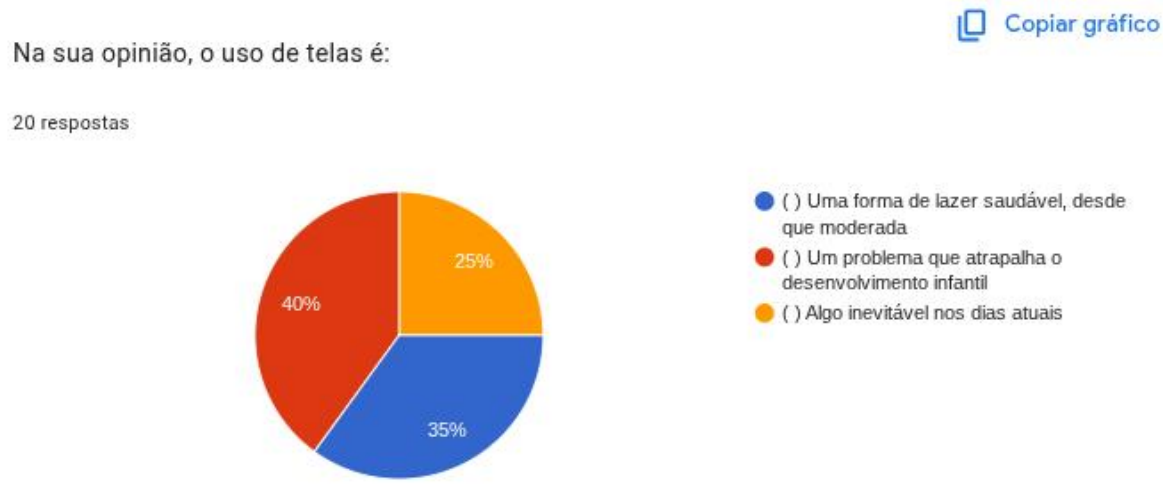
A análise dos dados revelou um cenário que reflete as transformações profundas nas dinâmicas da infância contemporânea. Os resultados obtidos mostram que 95% dos participantes acreditam que o uso de telas reduziu o tempo destinado às brincadeiras tradicionais. Esse número expressivo confirma a percepção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



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.



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.



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. Tal discrepância reforça a preocupação quanto ao excesso de exposição digital e seus impactos físicos, cognitivos e emocionais.

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.

Uma mãe relatou:

> “Percebo que meu filho prefere assistir vídeos a brincar com os brinquedos. Quando desligamos a TV, ele se irrita e não sabe o que fazer.”

Esse depoimento sintetiza uma realidade recorrente: o predomínio de um brincar passivo, em que a criança assume o papel de espectadora, e não de protagonista da própria atividade lúdica. Essa mudança repercute diretamente nas dimensões cognitivas e emocionais do desenvolvimento. Como destacam Vygotsky (1998) e Piaget (1971), o brincar ativo e simbólico é essencial para o desenvolvimento das funções mentais superiores, da autonomia e da capacidade de imaginação. Quando a brincadeira é substituída por estímulos prontos e imediatos, a criança perde oportunidades de criar, experimentar e construir significados próprios.

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.

Esses resultados corroboram as observações de Bauman (2001) sobre a “modernidade líquida”, marcada pela fluidez, pela pressa e pela superficialidade das relações humanas. O tempo de qualidade, antes destinado à convivência familiar e às brincadeiras espontâneas, é frequentemente substituído por atividades rápidas e mediadas por telas, que exigem menos envolvimento emocional e corporal. Assim, o brincar perde sua dimensão relacional e simbólica, transformando-se em consumo de entretenimento.

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.

Nesse sentido, a pedagogia da ludicidade deve ser vista não apenas como um complemento da prática educativa, mas como princípio orientador do ensino e da convivência escolar. A escola pode desenvolver projetos que estimulem a criatividade, a cooperação e o contato intergeracional, como oficinas de brinquedos recicláveis, feiras de jogos tradicionais, semanas do brincar e momentos de integração entre pais e filhos. Essas ações contribuem para reaproximar a criança da experiência lúdica e para fortalecer o vínculo entre brincar, aprender e conviver.

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. Essa constatação dialoga com estudos recentes sobre o impacto do consumo passivo de mídias no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças.

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.

Em síntese, a análise quantitativa confirma os achados qualitativos: o brincar tradicional está em declínio, o tempo de tela está acima do recomendado, e há consciência parental sobre os riscos, mas 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. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo revelou que o avanço das tecnologias digitais têm 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.

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 Morchida. *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.

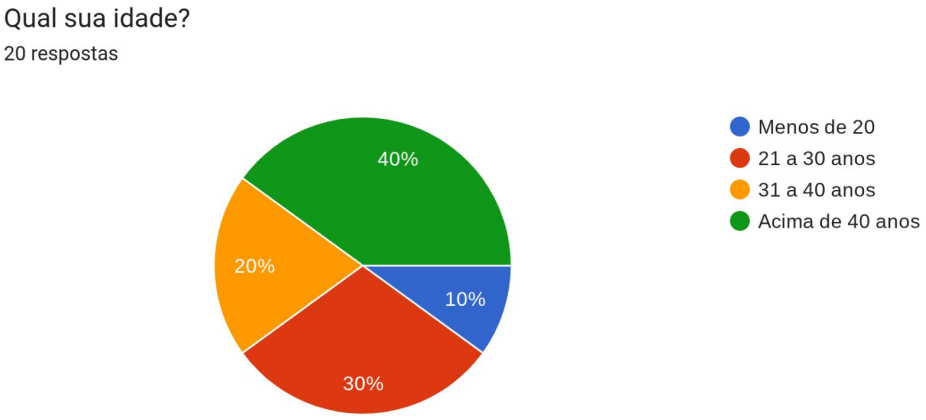
PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

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.

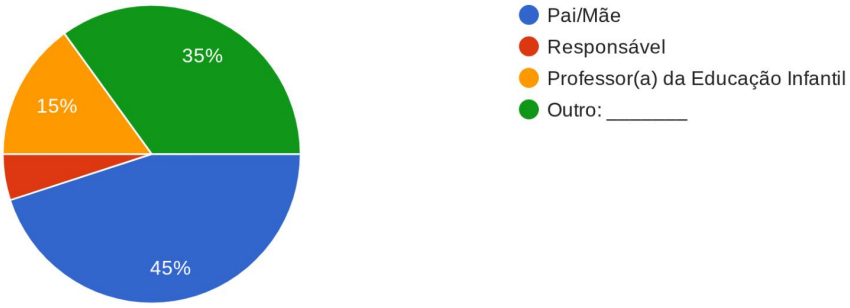
WINNICOTT, Donald W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ANEXO I - PESQUISA REALIZADA POR GOOGLE FORMS



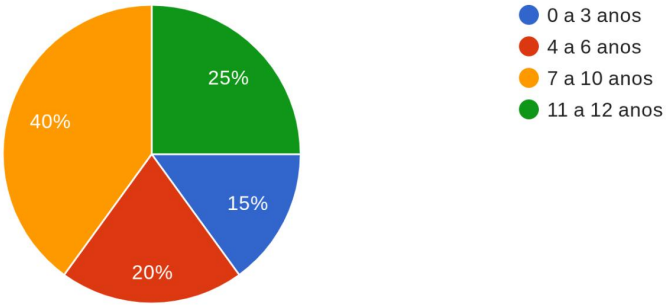
Você é:

20 respostas



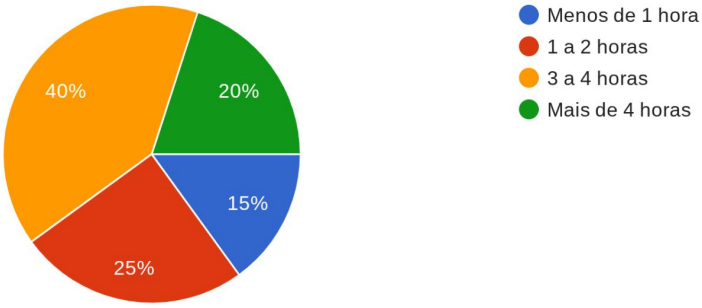
Qual a idade da(s) criança(s) com quem você convive?

20 respostas



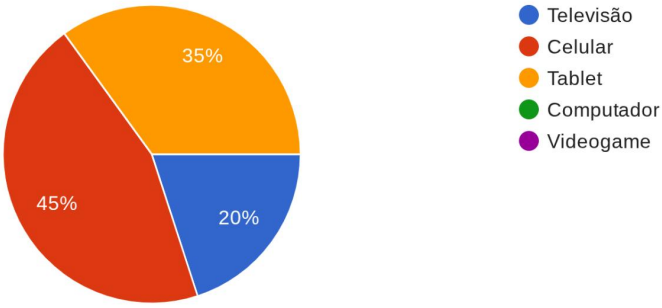
Em média, quantas horas por dia a criança passa em frente a telas (TV, celular, tablet, computador, videogame)?

20 respostas



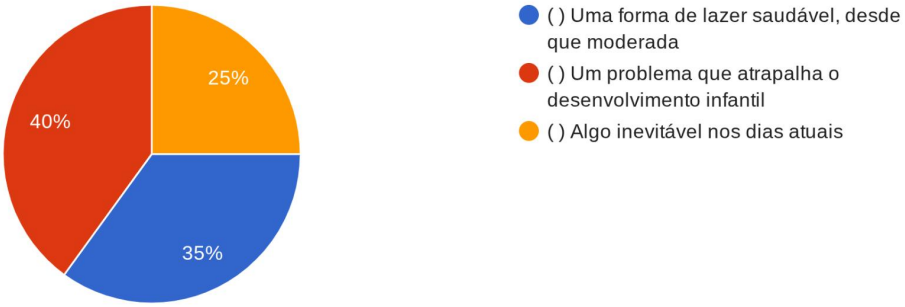
Qual dispositivo é mais utilizado pela criança?

20 respostas



Na sua opinião, o uso de telas é:

20 respostas



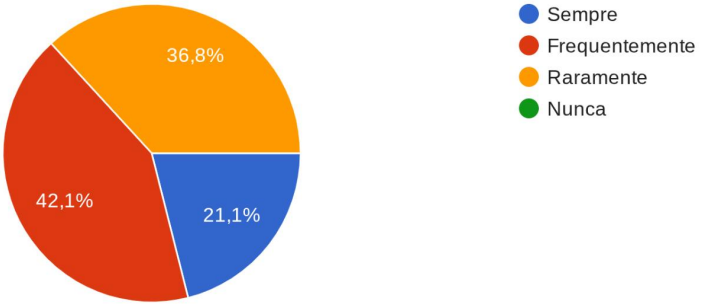
Quais tipos de brincadeiras a criança mais pratica?

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 escolhinha; de casinha - interessante nessa idade sempre deixam o mais novo ser o adulto na brincadeira deles
- Desenhar

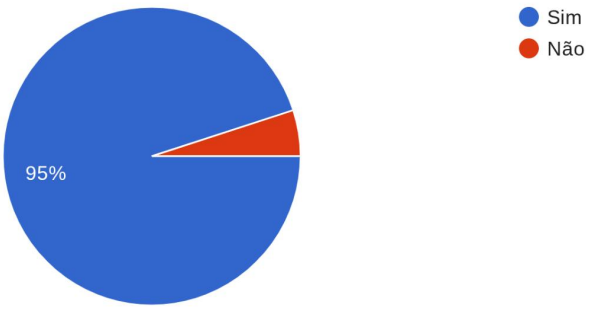
A criança costuma brincar de forma tradicional (com brinquedos, jogos, brincadeiras ao ar livre)?

19 respostas



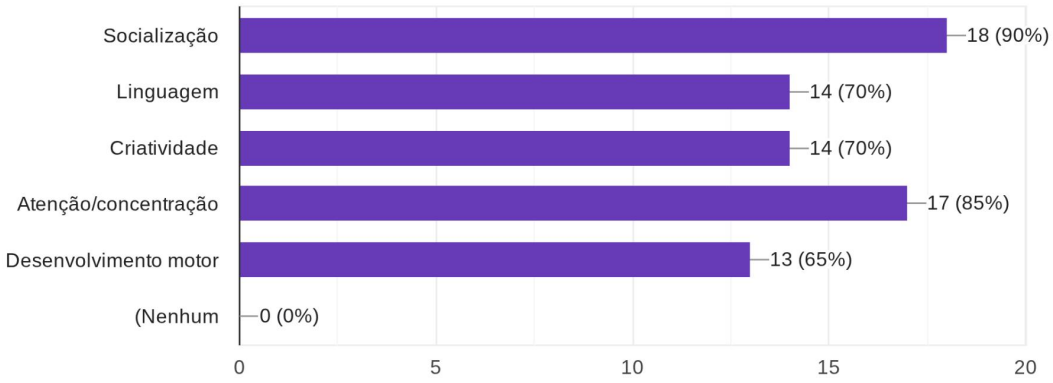
Você acredita que o uso de telas reduziu o tempo de brincadeiras tradicionais da criança?

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