

Percepção de pais/responsáveis sobre o jogo infantil

Perception of parents and caregivers regarding children's play

Percepción de padre y cuidadores sobre el juego de los niños

Leticia Vilhena Garcia¹ 

Junior Vagner Pereira da Silva² 

Alex de Oliveira Cavalcante³ 

Isabela Almeida Ramos¹ 

RESUMO

Objetivo: Analisar a percepção de pais/responsáveis por crianças de 3 a 13 anos sobre o jogo no contexto do cotidiano de seus filhos. **Metodologia:** neste estudo descritivo/exploratório, transversal, quali-quantitativo e de campo, pais/responsáveis (n=58) por crianças de 3 a 13 anos, participantes de colônia de férias social (CFS), responderam a questionários sobre a percepção em relação ao jogo, e a percepção em relação a importância entre o jogar e o uso de tecnologias pela criança. E ainda, participaram de entrevista semiestruturada, com a apresentação perguntas abertas referentes ao brincar. **Resultados e Discussão:** A maioria dos pais/responsáveis jogava na própria casa durante a infância (81,72%), há preocupações sobre o impacto da tecnologia, acredita-se que os jogos tradicionais podem desaparecer (50%), e as crianças não brincam como antigamente (78,04%). A influência das telas foi destacada, com alguns pais sendo os próprios incentivadores do uso devido à falta de opções. A compreensão do brincar foi associada ao lúdico e lazer, um momento privilegiado de felicidade e diversão. Apesar de reconhecerem a importância do jogo para o desenvolvimento neuropsicomotor, alguns pais enfrentam dificuldades em brincar com os filhos devido à falta de tempo. A satisfação foi expressa durante o momento de brincadeira em família proporcionado na CFS, indicando um desejo de preservar a tradição do brincar na família. **Conclusão:** Os pais percebem a preferência por jogos tecnológicos pelas crianças, mas reconhecem a importância do brincar tradicional para o desenvolvimento, destacando a necessidade de iniciativas como a CFS para preservar essas atividades na infância.

Palavras-Chave: Família. Jogos e brinquedos. Criança.

¹ Universidade Católica de Brasília, Brasília-DF, Brasil.

² Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Pioneiros-MS, Brasil.

³ Universidade de Brasília, Brasília-DF, Brasil.

Correspondência:

Leticia Vilhena Garcia. Secretaria Estado de Saúde, Hospital do Paranoá, Área Especial 02, sem número, 3º andar, Ucin, Paranoá, Brasília-DF, CEP 70000-000. Email: letsvgarcia@gmail.com

ABSTRACT

Objective: This study aimed to analyze the perception of parents/caregivers of children aged 3 to 13 regarding play in the context of their children's daily lives. **Methodology:** In this descriptive/exploratory, cross-sectional, quali-quantitative, and field study, parents/caregivers (n=58) of children aged 3 to 13, participants in a Social Summer Camp (SSC), attended to questionnaires about their perception of play and its importance compared to children's use of technology. Additionally, they participated in a semi-structured interview with open questions related to play. **Results and Discussion:** Most parents/caregivers played at home during their own childhood (81.72%). Concerns about the impact of technology were evident, with a belief that traditional games could disappear (50%), and children no longer play as they did in the past (78.04%). Screen influence was highlighted, with some parents actively encouraging technology use due to a lack of alternatives. The understanding of play was linked to recreation and leisure, considered a privileged moment of happiness and enjoyment. While recognizing the importance of play for neuropsychomotor development, some parents faced challenges in engaging with their children due to time constraints. Satisfaction was expressed during family playtime at the SSC, indicating them seek to preserve the tradition of play within the family. **Conclusion:** Parents acknowledge children's preference for technological games but recognize the significance of traditional play for development, emphasizing the importance of initiatives like the SSC to preserve these activities in childhood.

Keywords: Family. Play and playthings. Child.

RESUMEN

Objetivo: Analizar la percepción de padres/responsables de niños de 3 a 13 años sobre el juego en el contexto diario de sus hijos. **Metodología:** En este estudio descriptivo/exploratorio, transversal, cuali-cuantitativo y de campo, padres/responsables (n=58) de niños de 3 a 13 años, participantes en una colonia de vacaciones social (CVS), respondieron cuestionarios sobre la percepción del juego y la importancia relativa entre jugar y el uso de tecnologías por parte del niño. También participaron en una entrevista semiestructurada con preguntas abiertas sobre el juego. **Resultados y Discusión:** la mayoría de los padres/responsables jugaba en su propia casa durante la infancia (81,72%). Existen preocupaciones sobre el impacto de la tecnología, creyendo que los juegos tradicionales pueden desaparecer (50%), y que los niños ya no juegan como antes (78,04%). Se destacó la influencia de las pantallas, con algunos padres siendo promotores del uso debido a la falta de alternativas. La comprensión del juego se asoció con lo lúdico y el ocio, siendo un momento privilegiado de felicidad y diversión. A pesar de reconocer la importancia del juego para el desarrollo neuropsicomotor, algunos padres enfrentan dificultades para jugar con sus hijos debido a la falta de tiempo. La satisfacción se expresó durante los momentos de juego en familia proporcionados en la CVS, indicando el deseo de preservar la tradición del juego en la familia. **Conclusión:** los padres perciben la preferencia de los niños por juegos tecnológicos, pero reconocen la importancia del juego tradicional para el desarrollo, subrayando la necesidad de iniciativas como la CVS para preservar estas actividades en la infancia.

Palabras-Clave: Familia. Juego e implementos de juego. Niño.

INTRODUÇÃO

O lúdico e o jogo na infância são de grande relevância ao desenvolvimento humano, sendo o interesse infantil facilmente observado na alegria das crianças (Silva; Tolocka; Marcellino, 2006) e no ímpeto a se movimentarem, com frequente presença de gritos, sorrisos e alegria estampadas em suas faces (Silva; Nunes, 2008).

A maneira como os jogos se manifestam, contudo, é de diversidade ampla. Ou seja, dentro das realidades coletivas que abrangem os indivíduos, os jogos – enquanto manifestações do plano da imanência do jogo – simbolizam um meio de interação despropositada de sentido (Godoy; Leonardo; Scaglia, 2022). Nesta mesma menção, e em paralelo a Huizinga (1993), mesmo que em forma autotélica, as reverberações do lúdico nos jogos podem impactar as formas da vivência motora, das técnicas corporais, dos papéis sociais e da expressão cultural que os inicia (Scaglia; Fabiani; Godoy, 2020; Mauss, 2023).

A definição trabalhada por Caillois (1995) assume diferentes dimensões que se misturam no ato do brincar. Sendo elas a física, a do acaso e a das representações. Em junção às contribuições de Huizinga (1993) Etxebeste Otegi *et al.* (2022), pode-se entender que as experiências motoras dos participantes recebem características predominantes de diversão e liberdade – separadas da vida cotidiana – ou também serem utilizadas de forma lúdica, ao receberem delimitações e regras colaborativas que as aproximam de situações sociais.

Huizinga (1993), posiciona os jogos historicamente antes da cultura – por ter em vista que as formas de diversão entre pares estão presentes desde o mundo animal. Na humanidade, os jogos continuam presentes, porém há a comunhão de características do social com as dimensões do brincar. Ou seja, representam-se valores culturais das regiões dentro do jogo e do jogo perpetuam-se valores culturais (Etxebeste Otegi *et al.*, 2022).

É pelo brincar que a criança pode desenvolver suas capacidades nos mais diversos aspectos (habilidades motoras, apreensão de regras, superação de desafios, controle das emoções e fixação de conteúdos escolares). De acordo com Rodrigues (2011), o desenvolvimento infantil se constitui em um emaranhado de processos diversos e contínuos que abordam aspectos motores, cognitivos e socioafetivos.

Dessa perspectiva, os jogos tradicionais são o subgrupo em que a forma lúdica foi permeada por gerações, configurando uma expressão do povo que a mantém – etnoludicidade – por meio de gestos comuns a eles, etnomotricidade (Burgués *et al.*, 2011; Etxebeste Otegi *et al.*, 2022). A função social desse subgrupo dos jogos perpassa diferentes importâncias. São meios de comunicação transgeracional, de preservação histórica, de preparação para o mundo

contemporâneo e, também, compõem mecanismos de transformação social (Scaglia; Fabiani, Godoy, 2020).

Há algum tempo, o conhecimento dos jogos tradicionais vem sendo estruturado em diferentes partes do mundo, tanto na prática cotidiana quanto no campo científico. Destaca-se a existência de uma ampla variedade de organizações locais, regionais, estaduais, continentais e internacionais dedicadas aos jogos tradicionais em várias regiões do mundo. Observa-se que o sistema de associações na Europa se destaca como um dos mais desenvolvidos, com um grande número e variedade de manifestações de Jogos e Esportes Tradicionais. Esta organização reflete também na produção de conhecimento sobre os jogos tradicionais, evidenciando um acervo significativo de literatura qualificada sobre o tema. Uma característica peculiar dessas organizações é a integração dos praticantes e organizadores das manifestações culturais com a comunidade científica responsável pela produção de conhecimento (Burgues *et al.*, 2011).

Entretanto, o brincar, enquanto forma de fruição do tempo livre, tem reduzido a cada década (Coelho; Tolocka, 2019). Tal quadro se deve a mudanças sociais relacionadas a urbanização, a industrialização, ao trabalho, a escolarização precoce e ao excesso de tecnologias que vêm proporcionando mudanças significativas no espaço, no tempo, no tipo e na qualidade do jogo infantil (Marcellino, 1992; Pereira; Neto, 1999).

No que concerne aos espaços, elemento essencial para que o jogo ocorra (Silva; Nunes, 2008), a urbanização, associada à crescente ocupação das ruas por automóveis, e a mercantilização do espaço urbano, trouxeram consequências fatais àquilo que era vital ao jogo infantil; sendo os quintais, as ruas, os jardins e as praças, o espaço-livre, pouco a pouco tomados (Perrotti, 1982).

A limitação dos espaços disponíveis resultou na restrição das possibilidades de jogos na infância, haja vista que para que os mesmos ocorram se faz necessário o acesso a praças, parques, áreas verdes e outros, com intuito de potencializar as vivências com uma variedade de jogos (Silva; Tolocka; Marcellino, 2006), fazendo com que, nas últimas décadas, por vezes, estejam-se restritos à casa e ao quintal, incidindo negativamente sobre o jogo infantil (Silva; Nunes, 2008).

Adicionalmente, aspectos relacionados ao contexto familiar, como as demandas por jornadas exaustivas de trabalho que se adequem ao ritmo da sociedade da performance (Han, 2015), deixar os filhos aos cuidados de profissionais ou em creches e escolas por períodos cada vez maiores, também figuram como elementos negativos às oportunidades de vivência em família dos jogos infantis no tempo de lazer.

Em substituição a atenção aos filhos, os pais acabam utilizando,

prioritariamente, das tecnologias para interação com as crianças; afetando, portanto, a criatividade no processo do brincar (Poletto, 2005; Teixeira, 2012). Os pais estão submersos em um mundo de produtividade excessiva que é acompanhado não só por ambientes com pouco diálogo e baixa integração com os filhos, mas também pelo desconhecimento da importância sobre o brincar juntos como forma de potencializar a aquisição de valores (Di Giorgi, 1980; Han, 2015). Além disso, a resignificação de vínculos sociais na qual a criança exerce lugar participativo perante o mercado modifica valores afetivos entre pessoa e brinquedo/brincadeira.

Portanto, é de preocupação comum que a redução da interação entre familiares de diferentes gerações venha a interromper o fluxo de ensinamentos da tradição que, iniciando com brincadeiras, marca formas de se utilizar os corpos no decorrer da vida (Scaglia; Fabiani; Godoy, 2020).

Diante das diversas mudanças ocorridas no contexto do jogo, os folguedos infantis, futebol de várzea e encontros têm desaparecido (Marcellino; Barbosa; Mariano, 2006).

Na mesma condição dos folguedos infantis, estão os jogos tradicionais, aqueles relacionados à cultura popular e ao folclore. Historicamente passados de geração para geração através da oralidade, permanecendo na memória infantil tanto em seu formato original quanto com reformulações ou mesmo incorporando novos significados (Silva; Sampaio, 2011), paulatinamente, estão deixando de fazer parte do cotidiano infantil.

Silva *et al.* (2017) sinalizam os brinquedos e brincadeiras tradicionais, aqueles que resgatam o lúdico e as habilidades criativas das crianças e promovem a interação transgeracional. Para os autores, os jogos tradicionais trazem junto consigo valores, preservam a identidade cultural e são transmitidos pela oralidade. Outro aspecto importante enfatizado por Lima (2011), é o papel dos adultos na transmissão dessas brincadeiras, bem como no processo de interação e aprendizagem entre pais e filhos.

Em que pese a existência de diversas mudanças contextuais que atuam negativamente sobre as oportunidades de jogos infantis, como aquelas relacionadas ao tempo dedicados pelos pais aos jogos com os filhos, como os jogos tradicionais, não há na literatura acadêmica-científica investigações que analisaram a percepção dos familiares sobre o jogo infantil. Esse quadro, levou a formulação do problema da presente pesquisa: Quais são as percepções de pais/responsáveis sobre o jogo no contexto do cotidiano de seus filhos?

Mediante ao exposto, o estudo teve por objetivo analisar a percepção de pais/responsáveis por crianças de 3 a 13 anos sobre o jogo no contexto do cotidiano de seus filhos. Especificamente objetivou analisar a percepção dos

pais/responsáveis sobre as possibilidades de jogos tradicionais no cotidiano infantil e a sensação de vivenciar jogos de sua infância junto aos filhos em uma Colônia de Férias; investigar a percepção dos pais/responsáveis sobre suas experiências com jogos na infância e as dos filhos na atualidade; avaliar como os pais/responsáveis agem em relação a distribuição do tempo infantil entre obrigações e jogo infantil; identificar a percepção dos pais/responsáveis sobre o uso de tecnologias pelos filhos no tempo de lazer.

MATERIAIS E MÉTODOS

O estudo se configura como descritivo/exploratório, transversal, qualitativo e de campo (Gil, 2010).

A população objeto da investigação foi os pais/responsáveis por crianças de 3 a 13 anos, participantes da Colônia de Férias Social (CFS) "Se essa rua fosse minha", desenvolvida no período de 20 a 24 de janeiro de 2020, na Universidade Católica de Brasília (UCB).

O evento contou com a participação de 118 crianças vinculadas ao Centro de Atenção Integral à Criança e ao Adolescente Professor Walter José de Moura (CAIC – Areal – DF) e a seleção das crianças para participação ocorreu por meio de contato telefônico e pela distribuição de bilhetes convidando as famílias para a reunião de esclarecimentos, a ser realizada no auditório da UCB. Entretanto, a população da investigação consistiu nos pais/responsáveis pelas crianças participantes do evento, com amostra de 58 sujeitos.

Para participação da pesquisa, os critérios de seleção dos pais/responsáveis foram: a) ser pais/responsáveis por alguma criança de 3 a 13 anos inscrita na Colônia de Férias "Se essa rua fosse minha" no ano de 2020, b) pertencer a faixa de renda descrita como vulnerabilidade social ou baixa renda, c) ser responsável por criança com matrícula ativa na escola. Como critério de exclusão foi adotado a ausência de respostas aos questionários.

A técnica de investigação adotada foi a aplicação de questionário, que consiste na resposta do instrumento de próprio punho pelos participantes, seguindo as recomendações de Gil (2010). Para tanto, foram adotados dois questionários.

O primeiro questionário foi elaborado especificamente para os objetivos da pesquisa e versou sobre a percepção dos pais/responsáveis em relação ao jogo, tendo como referência sua própria infância. O instrumento foi composto por 19 questões, sendo 5 anamneses, 8 abertas e 6 fechadas.

O segundo questionário foi elaborado por Carneiro e Dodge (Carneiro;

Dodge, 2007) e foi usado na presente investigação com o objetivo avaliar a percepção dos pais em relação a importância entre o jogar e o uso de tecnologias pela criança. Ele possui 17 questões fechadas, sendo 5 perguntas destas com 5 alternativas de respostas em escala Likert – discordo totalmente; discordo parcialmente; não concordo, nem discordo; concordo parcialmente; concordo plenamente – (Bermudes *et al.*, 2016), a qual os pais/responsáveis deveriam escolher a que melhor representava sua percepção para cada questão. Os temas abordados foram: definição de brincar, a utilização das brincadeiras na vida das crianças, a interferência do brincar no desenvolvimento infantil, a valorização dos diversos tipos de brincadeiras, o brincar em ambientes fechados e abertos, habilidades adquiridas com o brincar, tempo que as crianças brincam, o papel da tecnologia no brincar.

Por fim, no último dia de atividades da Colônia de Férias, foi realizada a entrevista semiestruturada, em grupos de 4 a 7 pais/responsáveis, com a apresentação de 5 perguntas abertas, em ordem determinada (Laville; Dione, 1999). As questões foram: 1) O que significa brincar para você? 2) Você considera que os brinquedos e as brincadeiras são importantes para o(a) seu(sua) filho (a)? 3) Você já participou de brincadeiras junto com seu(sua) filho(a)? 4) Você acredita que iniciativas como a Colônia de Férias são importantes na atualidade? 5) Quais as sensações ao ver e ao participar com seus filhos de brincadeiras e brinquedos que você usava na sua infância? A duração em média de cada entrevista foi de 15 a 30 minutos, ocasião em que se buscou identificar a concepção do brincar e as emoções vivenciadas após o contato em algumas atividades da Colônia de Férias (peteca, pé de lata, bilboquê, quebra cabeça, jogo da memória, entre outros).

Os dados obtidos por intermédio dos questionários foram submetidos a análise estatística de frequência absoluta e relativa, recorrendo ao *software* Excel na tabulação de dados e o *software* *GraphPad Prism 9.0* para a construção dos gráficos de frequência. Os dados das entrevistas foram descritos e analisados em sua consonância com referências bibliográficas.

O estudo, aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UCB (CEP-UCB) parecer 3.721.11 e CAAE n. 19888219.3.0000.0029.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir do questionário respondido pelos pais/responsáveis no primeiro dia da Colônia de Férias foi evidenciado que dos 58 que participaram da pesquisa, o principal local onde eles jogavam quando crianças era na própria casa, seja fora ou dentro (n=30; 81,72%).

Nota-se que o local sinalizado pelos pais/responsáveis como principal espaço

de jogo são similares aos evidenciados por Silva e Nunes (2008) e Uchôa (2023). Em que pese o estudo de Silva e Nunes (2008) tenha sido realizado com crianças de 9 a 12 anos de Campo Grande-MS, a similaridade entre as realidades vivenciadas pode estar relacionada ao fato de que os mesmos tenham tido sua infância já em contextos transformados pelos fatores limitadores do jogo infantil, como urbanização, ocupação das ruas por automóveis, mercantilização do espaço urbano, vez que em 1982 Perrotti (1982) já denunciava esse quadro limitador, condição que, certamente, foi se agravando nas décadas posteriores.

Quando questionados na entrevista se levavam as crianças para brincar na rua ou no parque, a maioria 17% informaram não o fazer em decorrência da falta de espaços específicos para crianças, assim como pelos locais existentes serem ocupados por adultos empinando pipa com cerol ou usando drogas. Neste sentido, além da falta de espaços públicos para o jogo infantil, muitos dos existentes acabam sendo impróprios e perigosos, corroborando com que haja a interiorização e institucionalização dos locais de brincar, situação já relatada, por Bichara *et al.* (2006) e, constatada, por Silva e Nunes (2008).

A respeito do impacto negativo da inadequação dos espaços e a percepção dos pais/responsáveis, Beach (2003) e Karsten e Vliet (2006), evidenciaram a consciência da importância do brincar ao ar livre e do contato com a natureza, bem como da sensação de alegria e de tristeza ao se lembrar das suas aventuras infantis e estarem privando seus filhos de infâncias livres.

No que concerne às brincadeiras (Figura 1), a maioria dos pais/responsáveis sinalizou “concordar totalmente” que os jogos tradicionais podem acabar devido à popularização das tecnologias (50%); que as crianças na atualidade não brincam como os pais brincavam na sua infância (78,04%); que os pais reconhecem ter dificuldades na distribuição do tempo dos filhos entre as obrigações e o jogar (42,10%). Ainda, a respeito da necessidade do equilíbrio entre os tipos de brincadeiras, predominou a concordância parcialmente (40,47%).

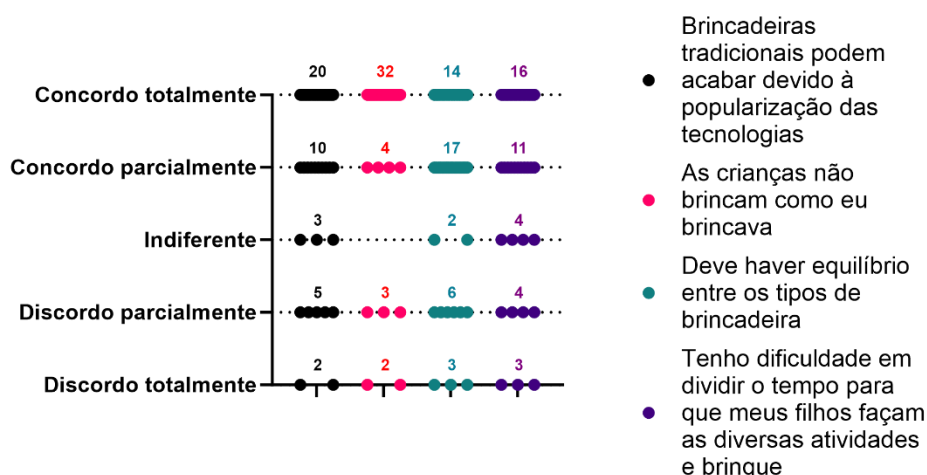


Figura 1 – As relações contemporâneas com o brincar.

Evidencia-se que as transformações ocorridas nas últimas décadas têm feito com que experiências com os jogos tradicionais, historicamente passados de geração para geração, venham desaparecendo, pois a exemplo do sinalizado pelos pais/responsáveis pelas crianças de Taguatinga, Distrito Federal, estudos têm revelado que esse tipo de jogo não se encontra dentre aqueles declarados como presentes no cotidiano de escolares. Hallal *et al.* (2006) identificaram que entre escolares de 10 a 12 de Pelotas, Rio Grande do Sul, as cinco atividades mais vivenciadas eram voleibol, caçador, futebol, danças e basquete (meninas) e futebol, voleibol, caçador, jogo de taco e futsal (meninos). Por sua vez, Costa e Assis (2011), em estudo com crianças de 7 a 10 anos em Florianópolis-SC, evidenciaram que dentre as atividades físicas de lazer predominavam o caminhar, dançar, nadar, pular corda e jogar bola (meninas) e jogar bola, pedalar, caminhar, nadar, andar de skate (meninos).

Certamente, o desaparecer dos jogos tradicionais do contexto infantil não é uma regra, podendo sua presença ser visualizada em algumas localidades, sobretudo, em cidades localizadas no interior do Estado. Alves *et al.* (2014), ao desenvolverem pesquisa observacional em praças públicas em uma cidade do interior do Estado de São Paulo, evidenciaram a utilização do espaço público como espaço privilegiado para ocorrência de brincadeiras tradicionais (casinha, escolinha), jogos tradicionais de regras (gol a gol, chute ao gol, jogo de futebol tradicional, rebatida), assim como soltar pipa. Ferreira (2015) também evidenciou a presença de jogos tradicionais (polícia e lazer, queimada, pega-pega, pique-bandeira, esconde-esconde) vivenciados por crianças de 11 a 14 anos, residentes em Florianópolis, Santa Catarina, dentre as experiências fora de casa. Condição similar foi evidenciada por Majewski e Marinhuk (2020), em Mallet, interior do Paraná, entre crianças de 9 a 11 anos, predominantemente residentes na zona rural, que tinham a cobra-cega, carrinho de rolemã, spinner, peteca, skate elétrico e patinete, entre os principais jogos vivenciados no tempo de lazer.

Tal quadro ratifica a importância do espaço público e da existência de condições adequadas para que crianças se sintam seguras em utiliza-los para jogar, pois em que pese a existência de um processo de extinção dos jogos tradicionais do contexto infantil, de modo que os mesmos pouco tenham sido encontrados no cotidiano infantil em cidades de médio e grande porte, quando a cidade proporciona condições favoráveis para uso dos espaços públicos, como as praças, e essas dispõem de segurança, há uma potencialização das chances de que os mesmos ocorram. Neste sentido, concordamos com Silva, Tolocka e Marcellino (2006), quando pontuam que os espaços públicos são essenciais para potencialização de vivência de uma variedade de jogos. Entretanto, o ritmo menos acelerado com que as atividades cotidianas são desenvolvidas por adultos em cidades do interior, também figura como um fator relevante para o jogo entre pais e filhos, como observado em Mallet, Paraná.

Em relação ao contraste entre as experiências infantis que tiveram quando crianças e as vivenciadas por seus filhos na atualidade, os pais/responsáveis sinalizaram que as crianças as quais são responsáveis não brincam como eles brincavam antigamente. Portanto, as brincadeiras vivenciadas na infância pelos adultos de Taguatinga, Distrito Federal, que integraram a presente investigação, não foram repassadas integralmente para as gerações seguintes.

Neste sentido, valores e costumes apreendidos pela geração dos pais/responsáveis, que seriam permeados pelo ato de interação inerente ao brincar, sofreram interrupção (Pontes; Magalhães, 2002; Carvalho; Silva, 2018), visto que os adultos dispõem papel fundamental na transmissão dos jogos tradicionais, bem como no processo de interação e aprendizagem entre pais e filhos (Lima, 2011), abrindo espaço para as tecnologias figurem como principais experiências vivenciadas no tempo de lazer por crianças.

A ocupação do tempo infantil com jogos eletrônicos e uso de computador tem sido evidenciada em diversos estudos, que indicam que assistir televisão entre crianças de Santa Cruz do Sul (92,5%) (Burgos; Gaya, 2001), Santa Cruz do Sul (95,8%) (Burgos; Krebs; Koehler, 2002), Porto Alegre, RS (81,26%) (Gaya et al., 2002) era a principal experiência de lazer no interior da residência. Tal condição também tem sido evidenciada em estudos recentes, como os de Nunes e Emmel (2015), que evidenciaram que crianças de 9 a 12 anos de um município de médio porte do Estado de São Paulo tinham como principal experiência de lazer assistir televisão (93,5%). Ademais, os autores evidenciaram a dedicação diária de em média 2h31m a assistir televisão e 2h45m ao uso de computadores e celulares.

Em relação a substituição dos jogos tradicionais pelo uso de tecnologias, o quadro é ainda mais agravado pela ampliação dos tipos de tecnologias e sua presença na atualidade (geração z), haja vista que se nos estudos de 20 anos atrás a televisão figurava como grande vilã, na atualidade, a ela soma-se o uso de celulares, conforme evidenciado no discurso dos pais/responsáveis. Ademais, os jogos eletrônicos, em detrimento aos jogos tradicionais, têm sido pontuados como preferidos, como evidenciaram Fernandes e Alves (2020).

Conforme pode ser visualizado na Tabela 1, em relação ao uso de celulares, os pais/responsáveis afirmam que os filhos “ficam muito” (P7), “o celular está dominando as crianças” (P10), “viciado no celular” (P12; P19), “se deixar fica o dia todo” (P12; P22), “a manhã toda”. Ademais, evidencia-se que alguns pais/responsáveis são os próprios indutores dos filhos a ficarem com celular, pois em decorrência da falta de paciência (P12) ou afazeres, dão o celular para que os mesmos se mantenham entretidos e não lhes deem trabalho.

Tabela 1 - Quanto tempo as crianças ficam no celular?

Participante	Resposta
P7	"[...] a minha fica muito."
P8	"[...] fica muito. Comentei com a professora que quando começar as aulas vou retirar. As vezes fica com preguiça de fazer o dever".
P10	"[...] o celular tá dominando as crianças."
	"de 1 a 2 horas. quando não é celular é televisão."
P12	"[...]. Os meus são 4 meu menino de 2 anos é viciado em celular. Eles ficam poucos minutos aí os mandos pra televisão. Se deixar ficavam o tempo todo. Até a gente mesmo, quando tá corrido trabalhando, às vezes a gente não tem paciência. A gente chega cansado do serviço, não tem paciência toma aqui um celularzinho filho".
P14	"[..] a manhã toda, porque tô sempre na cozinha, à tarde vai para a escola. Quando chega deixo mexer um pouco cerca de 1 hora."
P17	"[...] quando minha filha tinha 2 anos, comprei um tablet para ela ver galinha pintadinha. Mas não empresto meu celular, mas quando vai na minha mãe já chega pedindo o celular. Deixo assistir tv quando chega da escola até a hora de dormir, mas pela manhã enquanto faço as coisas ela brinca com os brinquedinhos dela."
P19	"[...] tirei celular, tudo, ele já se acostumou. Estavam viciados demais na internet".
P21	"[...] quando tem escola fica só 1 hora à noite."
P22	"[...] o pequeno fica o tempo todo no celular, os mais velhos ficam na tv."

Estudo realizado com crianças de 4 e 5 anos, evidenciou que as mesmas passavam longos períodos diários usando celular *smartphone*, sendo essa a brincadeira preferida quando comparada a brinquedos, cadernos e livros infantis, inclusive, o meio preferido para assistir desenhos (62%) quando comparado a televisão (38%) (Uchôa, 2023). Os jogos em mídias digitais disponíveis em celulares e computadores também estiveram entre os mais vivenciados por crianças de 7 a 10 anos do bairro da Liberdade, localizado em São Luís – MA (Feitosa *et al.*, 2017).

Em paralelo, Ferreira *et al.* (2019), em estudo com crianças de 3 a 6 anos, constataram que 89% têm interesse constante no uso de tecnologias e apenas 11% eventualmente. A pesquisa também informa que dos 45 indivíduos, 35 (77,77%) utilizava o *smartphone*, 8 (17,77%) *tablet*, 1 (2,22%) *laptop* e 1 (2,22%) maneja frequentemente a *smart tv*. O tempo utilizado pelas crianças durante a semana foi catalogado em cerca de 1 hora, com aumento nos finais de semana para 2 a 3 horas/diárias.

Tena *et al.* (2019) também demonstraram que crianças menores de 6 anos

tinham a preferência por tv (75%), seguido do celular (57%) e *tablet* (52%). Ainda reporta que as crianças ficam em média 1h32 minutos por dia vendo tv e que o uso de celulares e *tablets*, giram em torno de 30 até 60 minutos por dia.

Já, Silva, Bortolozzi e Milani (2019), em estudo com crianças de 4 a 6 anos, observaram que 89% preferem os *smartphones* e 37%, os *tablets*. Além de constatarem que o uso de tecnologias digitais como atividade lúdica ocorre durante 7 dias em 60% dos casos, identificaram que o tempo de duração em 36% era de 2h e em 25%, 1h. Não por acaso, em estudo de Ferreira (2015), o computador, videogames e celular figuraram entre principais jogos e brincadeiras realizados no contexto da casa por crianças residentes em Florianópolis, Santa Catarina.

No que tange ao uso excessivo de tecnologia pelas crianças, Paiva e Costa (2015) relatam que o uso precoce afeta o desenvolvimento afetivo, cognitivo e social, causando desvantagem em relação às brincadeiras tradicionais, ou seja, que envolvem atividades físicas, e interação com outras crianças. Assim, há uma tendência a adequação do formato físico-emocional dos objetos, passando de um brinquedo artesanal - uma herança de pais para filhos que, muitas vezes, é guardado como recordação por toda uma vida - para brinquedos industrializados, sofisticados, tecnológicos e obsoletos, com diversos estímulos visuais, sonoros e luminosos, afastando o seu valor como instrumentos simbólicos do brincar (Padilha, 2015).

Em relação a compreensão dos pais sobre o brincar (O que é o brincar pra você?), as respostas transitaram entre ser feliz (17%), diversão (6%), liberdade (3%) e tempo livre de atividade (3%). Portanto, evidencia-se uma compreensão do brincar como momento privilegiado para ocorrência do lúdico e do lazer, pois enquanto o primeiro é caracterizado pelo estado de espírito, em que a manifestação da alegria, felicidade, contentamento, descontração e diversão; o segundo ocorre por uma tomada de decisão no tempo disponível - tempo livre (Marcellino, 2003). Ou seja, o brincar, o jogo, quando não apropriado pela lógica funcionalista/utilitarista do lazer e sua utilização para fins terceiros, figura com manifestação humana com fins em si mesmo, o divertimento, condição que parece ser a compreensão sinalizada pelos pais/responsáveis.

No questionamento referente à importância dos brinquedos e brincadeiras para o desenvolvimento do seu filho, 41% concordaram com o papel neuropsicomotor dos brinquedos e brincadeiras. Conforme pode ser visualizado na Tabela 2, a maioria deles sinalizaram brincar com os filhos (P3, P12, P15, P17, P18, P24, P27). Entretanto, a quantidade daqueles que não brincam, foi próxima, sendo a falta de tempo o principal fator, assim como 42,10%, concordam plenamente que têm dificuldades na distribuição do tempo dos filhos entre as obrigações e o jogar.

Tabela 2 - Você já participou de brincadeiras junto com seu filho? O que sentiu?"

Participante	Resposta
P3	"[...] quando começo a brincar com ele, ele fica numa alegria que não tem dinheiro que pague isso."
P7	"[...] quase não brinco. Não tenho tempo. Já brinquei 1 ou 2x.... eu sinto falta, mas vejo as coisas que tenho pra fazer. Ela fica no celular e na televisão e eu fico fazendo as minhas coisas."
P11	"[...] eu não brinco, não fui brincar com ela 2x e ela não gostou."
P12	"[...] brinco. Saio com ela para brincar de patins e bicicleta".
P13	"[...] não brinco. Nunca brinquei com meus filhos".
P15	"[...] brinco, descemos junto pra baixo do prédio".
P16	"[...] já brinquei muito. Hoje não tô, brincando não".
P17	"[...] brinco de bolinha de sabão, slime. Sempre a deixo escolher do que quer brincar."
P18	"[...] eu brinco, deixo pra fazer as coisas depois".
P22	"[...] mais ou menos eles gostam de internet".
P24	"[...] brinco com ele 2x por semana"
P26	"[...] só me sobra o domingo, mas tenho muita coisa pra fazer, mas meu filho brinca o dia todinho".
P27	"[...] à noite sempre faço alguma atividade, finjo que sou a professora. Porque lá em casa são 4. 2 meus do 1º casamento e 2º casamento".

Estudo realizado por Majewski e Marinhuk (2020) com crianças de 9 a 11 anos - a maioria (56.5%) residentes na zona rural de Mallet, interior do Paraná -, evidenciou que 82.6% dos familiares tinham o hábito de apresentar brincadeiras e jogos de sua infância aos filhos (peteca, esconde-esconde, pega-pega, brincadeiras de roda, pular corda, bolinha de gude, carrinho de rolemã, boneca de pano). Adicionalmente, 87% das crianças, sinalizaram vivenciar brincadeiras tradicionais com os pais.

A relação brincar entre pais/responsáveis e filhos, quanto ao tempo dispensado, ao ânimo, à importância no processo, bem como a participação dos adultos no processo de brincadeiras tradicionais, está influenciado, conforme Borges (2008), pela rotina de trabalho e cansaço dos mesmos, acarretando a individualização e estremecimentos das relações. Contudo, no nosso entender, tal condição também é fortemente influenciada pelas características de desenvolvimento urbano do município, que pode oferecer uma vida cotidiana mais ou menos acelerada, impactando na relação familiar.

Em indagação referente ao momento do brincar em família realizado no último dia da CFS, é possível notar a satisfação do indivíduo P7, que afirmou durante a entrevista sentir falta de brincar com sua filha e pôde relembrar bons momentos. Também, respostas que indicam maior diálogo sobre momentos de diversão e o desejo em perpetuar uma tradição familiar do brincar (Tabela 3).

Tabela 3- Quais as sensações ao ver e participar com seus filhos de brincadeira e brinquedos que você usava na infância?

Participante	Resposta
P7	"fico muito feliz, me lembra a minha época."
P8	"lá em casa estávamos comentando: eu e minha filha, as brincadeiras que eram do passado, na minha época e ela falava delas. Eu sei como foi a dela, mas queria que eles (meus netos) soubessem como foi a minha. No Natal passado, como passou só a gente lá em casa, inventei de queimar bombril (algo que fazia na minha infância) e sair rodando. Os meninos amaram."
P9	"Moro num condomínio e junto às crianças do condomínio e minhas filhas e a gente vai brincar. Brincar na rua porque é um condomínio fechado. Aí brincamos de mamãezinha da rua, jogar à bola pra cima e falar o nome da fruta, pique esconde."

Diante as evidências obtidas e diálogo com a literatura, entende-se que iniciativas voltadas a ampliação das experiências com o jogo na infância, a depender de sua programação, tematização e metodologia, mesmo que de maneira pontual, podem favorecer momentos voltados ao resgate de jogos tradicionais, sejam elas no contexto das aulas de Educação Física, conforme implementado por Silva e Sampaio (2011), por meio de Colônias de Férias, como desenvolvido por Ramos *et al.* (2022) ou através de encontros pontuais, aos finais de semana, em que jogos em família sejam promovidos, conforme promovido por Martins *et al.* (2023).

Adicionalmente, se faz relevante que políticas públicas, de modo a ampliar os espaços de jogo infantil, sejam desenvolvidas pelas autoridades da administração pública, o que poderá corroborar com que o tempo dedicado as experiências de lazer com aparelhos tecnológicos diminuam, assim como favorecer que maiores oportunidades para os jogos infantis, como os tradicionais, ocorram.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os pais/responsáveis pelas crianças participantes da pesquisa, tem a percepção de que os jogos tradicionais têm perdido espaço para os jogos mediados por tecnologias. Contudo, mesmo os pais/responsáveis terem tido suas experiências com o jogo limitada ao ambiente residencial, os mesmos entendem que seus filhos não brincam como eles brincavam quando crianças, vez que as crianças na atualidade estão mais impactadas pelo uso da tecnologia.

No que concerne a importância do jogo infantil para o desenvolvimento, alguns demonstraram compreender sua relação com a ludicidade (felicidade, diversão, liberdade e tempo livre de atividade), não estando ligado a

instrumentalização dele. Ademais, jogar com os filhos faz parte do cotidiano da maioria.

Por fim, conclui-se que em que pese os jogos tradicionais tenham gradativamente perdendo espaço no contexto do cotidiano infantil, por vezes, o mesmo ainda se faz presente, sendo necessário que iniciativas sejam tomadas no plano das políticas públicas, por meio da criação de espaços e programas, que mobilizem pais/responsáveis e filhos para momentos de uso do tempo de lazer em conjunto e vivências desse tipo de jogos, dado o papel fundamental que os adultos têm na transmissão dos jogos tradicionais.

FINANCIAMENTOS

A CFS foi financiada com recursos dos coordenadores do projeto e com doações de empresas e pessoas físicas, visando a produção dos lanches oferecidos durante a semana de atividades.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

AGRADECIMENTOS

Agradecimento a Universidade Católica de Brasília, ao SESC Taguatinga Sul – DF, aos patrocinadores (Tia Ju Biscoitos Caseiros, Biscoito Rancheiro, Vila 202, Viva Paeteria Mexicana, Distribuidora de bebidas Paixão, D’Castro Atelier, Camaleão Recreação, AJ Copiadora, Affectus instituto clínico e aos recreadores voluntários.

NOTAS

CONFLITOS DE INTERESSE

Os autores não têm conflitos de interesse, incluindo interesses financeiros específicos e relacionamentos e afiliações relevantes ao tema ou materiais discutidos no manuscrito.

AUTORIA E COAUTORIA

Os autores declaram que participaram de forma significativa na construção e formação desde estudo, tendo, enquanto autor, responsabilidade pública pelo conteúdo deste, pois, contribuíram diretamente para o conteúdo intelectual deste trabalho e satisfazem as exigências de autoria.

Leticia Vilhena Garcia - Concepção e desenvolvimento (desde a ideia para a investigação ou artigo, criou a hipótese); Desenho metodológico (planejamento dos métodos para gerar os resultados); Coleta e tratamento dos dados (responsável pelos experimentos, pacientes, organização dos dados); Análise / interpretação (responsável pela análise estatística, avaliação e apresentação dos resultados); Redação (responsável por escrever uma parte substantiva do manuscrito).

Junior Vagner Pereira da Silva - Supervisão (responsável pela organização e execução do projeto e da escrita do manuscrito); Levantamento da literatura (participou da pesquisa bibliográfica e levantamento de artigos); Redação (responsável por escrever uma parte substantiva do manuscrito); Revisão crítica (responsável pela revisão do conteúdo intelectual do manuscrito antes da apresentação final).

Alex de Oliveira Cavalcante - Análise / interpretação (responsável pela análise estatística, avaliação e apresentação dos resultados); Levantamento da literatura (participou da pesquisa bibliográfica e levantamento de artigos); Redação (responsável por escrever uma parte substantiva do manuscrito); Revisão crítica (responsável pela revisão do conteúdo intelectual do manuscrito antes da apresentação final).

Isabela Almeida Ramos - Concepção e desenvolvimento (desde a ideia para a investigação ou artigo, criou a hipótese); Desenho metodológico (planejamento dos métodos para gerar os resultados); Supervisão (responsável pela organização e execução do projeto e da escrita do manuscrito); Coleta e tratamento dos dados (responsável pelos experimentos, pacientes, organização dos dados); Análise / interpretação (responsável pela análise estatística, avaliação e apresentação dos resultados); Levantamento da literatura (participou da pesquisa bibliográfica e levantamento de artigos); Redação (responsável por escrever uma parte substantiva do manuscrito); Revisão crítica (responsável pela revisão do conteúdo intelectual do manuscrito antes da apresentação final).

REFERÊNCIAS

ALVES, Cáthia; CÂMARA, Ana Rosa; GERALDIN, Camila; MARTINS, Ida Carneiro. Políticas públicas de lazer: jogos, brinquedos e brincadeiras de crianças em praças, na cidade de Araras. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*, v. 13, n. 2, p. 196-2014, 2014. Disponível em:

<https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/remef/article/view/5249/5122>. Acesso em: 10 maio 2019.

BEACH, Betty. Rural children's play in the natural environment. In: LYTTLE, Don. *Play and Educational Theory and Practice*. Bloomsbury Publishing, 2003. p. 183-194. Series Play and culture studies, v. 5.

BERMUDES, Wanderson Lyrio; SANTANA, Bruna Tomaz; BRAGA, José Hamilton Oliveira; SOUZA, Paulo Henrique. Tipos de escalas utilizadas em pesquisas e suas aplicações.

Vértices, v. 18, n. 2, p. 7-20, 2016. Disponível em:

<https://editoraessentia.iff.edu.br/index.php/vertices/article/view/1809-2667.v18n216-01/5242>. Acesso em: 10 maio 2019.

BICHARA, Ilka Dias; FIAES, Carla Silva; MARQUES, Reginalice; BRITO, Taciana; SEIXAS, Angélica Amanda Campos. Brincadeiras no contexto urbano: um estudo em dois

logradouros de Salvador (BA). *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, v. 26, n. 2, p. 39-52, 2006. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/946/94626210.pdf>. Acesso em: 10 maio 2019.

BORGES, Ana Lúcia Araújo. A criança, o brincar e a interação entre pais e filhos. *Rev. Ed. Popular*, Uberlândia, v. 7, p. 120-126, 2008. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/reveducpop/article/download/20106/10738/75965>. Acesso em: 10 maio 2019..

BURGOS, Miria Suzana; KREBS, Ruy Jornada; KOEHLER, Jonathan. O jogo espontâneo em contextos informais interpretado pela teoria dos sistemas ecológicos. *Cinergis*, v. 2, n. 2, p. 75-109, 2002.

BURGOS, Miria Suzana; GAYA, Adroaldo César. O lazer e as atividades lúdico desportivas qualificados pelos hábitos de vida: uma resposta do contexto sociocultural. *Cinergis*, v. 2, n. 1, 115-141, 2001.

BURGUÉS, Pere Lavega; RIBAS, João Francisco Magno; MARIN, Elizara Carolina; SOUZA, Maristela da Silva. Os Jogos Tradicionais no Mundo: Associações e Possibilidades. *LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer*, Belo Horizonte, v. 14, n. 2, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/775>. Acesso em: 10 maio 2019.

CAILLOIS, Roger; HALPERIN, Elaine P. The structure and classification of games. *Diogenes*, v. 3, n. 12, p. 62-75, 1955. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/039219215500301204>. Acesso em: 10 maio 2019.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato; DODGE, Janine. *A descoberta do brincar*. São Paulo: Melhoramentos, 2007.

CARVALHO, Levindo Diniz; SILVA, Rogério Correia. Infâncias no campo: brinquedo, brincadeira e cultura. *Childhood & Philosophy*, v. 14, n. 29, p. 189-212, 2018. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/childphilo/v14n29/1984-5987-childphilo-14-29-00189.pdf>. Acesso em: 10 maio 2019.

COELHO, Victor Antônio Cerignoni; TOLOCKA, Rute Estanislava. E. Perfil de atividades cotidianas no ambiente domiciliar e o brincar de pré-escolares no município de Palmas/TO. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, v. 27, n. 1, p. 116-26, 2019. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/RBCM/article/view/9859>. Acesso em: 10 maio 2019.

COSTA, Filipe Ferreira; ASSIS, Maria Alice Altenburg. Nível de atividade física e comportamentos sedentários de escolares de sete a dez anos de Florianópolis, SC. *Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde*, v. 16, n. 1, p. 48-54, 2011. Disponível em: <https://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/557>. Acesso em: 10 maio 2019.

DI GIORGI, Piero. *A criança e as suas instituições: a família – a escola*. Lisboa: Livros Horizonte, 1980.

OTEGI, Joseba Etxebeste; LIEBAERT, Clara Urdangarín; BURGUÉS, Pere Lavega; OTERO, Francisco Lagardera; ROQUE, José Ignacio Alonso. EL PLACER DE DESCUBRIR EN PRAXIOLOGÍA MOTRIZ: LA ETNOMOTRICIDAD. *Acción Motriz*, v. 15, n. 1, p. 15-24, 2022. Disponível em: <https://www.accionmotriz.com/index.php/accionmotriz/article/view/85>. Acesso em: 10 maio 2019.

FEITOSA, Antonio Cordeiro; VIANA, Raimundo Nonato Assunção; RÊGO, Fabiane Costa; RÊGO, Adriana Costa. "DANDO LINHA NA PIPA": uma análise das brincadeiras populares no cotidiano de crianças do bairro da Liberdade em São Luís-MA. *Revista Interdisciplinar em Cultura e Soc*, v. 3, n. especial, p. 303-315, 2017. Disponível em: <https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/ricultsociedade/article/view/7760/4812>. Acesso em: 10 maio 2019.

FERNANDES, Marcela Melo; ALVES, Fabiana Simões. Jogos eletrônicos x jogos tradicionais: realidade no cotidiano infantil. In: HABOWSKI, Adilson Cristiano; CONTE, Elaine. *Crianças e tecnologias: influências, contradições e possibilidades formativas*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2020. p. 136-148.

FERREIRA, Rafael Duarte. *O jogo tradicional no contexto atual: o que sobrou?* 2015. 53 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física)-Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

FERREIRA, Gabryelle Chaves; SILVA, Maria Auricélia da; GARCIA, Thiago de Sousa. Um boom de mídias na infância: Reflexões acerca do Uso de Tecnologias Digitais na Educação Infantil. In: CONGRESSO SOBRE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 4, 2019, Recife. *Anais...* Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2019. p. 184-191.

HAN, Byung-Chul. *The burnout society*. Stanford University Press, 2015.

HALLAL, Pedro Curi; BERTOLDI, Andréa Dâmaso; GONÇALVES, Helen; VICTORA, Cesar Gomes. Prevalência de sedentarismo e fatores associados em adolescentes de 10-12 anos de idade. *Cad. Saúde Pública*, v. 22, n. 6, p. 1277-1887, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csp/a/c4pqMtQsyCZZbCPfvyCHWzb/?lang=pt#>. Acesso em: 10 maio 2019.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1993.

GAYA, Adroaldo Cezar; POLETTI, Aline; TORRES, Lisiane. Uma paisagem sobre o cotidiano: o perfil sociocultural dos alunos das escolas da rede pública municipal de Porto Alegre. In: BURGOS, Miria Suzana; PINTO, Leila Mirtes Santos de Magalhães (Org.). *Lazer e estilo de vida*. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2002. p. 56-89.

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 5. ed. São Paulo: Atlas; 2010.

GODOY, Luís Bruno de; LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José. Do macrojogo ao microjogo: os vários jogos que compõem o jogo. *Motrivivência*, v. 34, n. 65, p. 1-22, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/87101/51519>. Acesso em: 10 maio 2019.

KARSTEN, Lia; VLIET, Willen Van. Children in the city: reclaiming the street. *Children, Youth and Environments*, v. 16, n. 1, p. 151-167, 2006. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/254897061_Children_in_the_city_Reclaiming_the_street. Acesso em: 10 maio 2019.

LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. *A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas*. Porto Alegre. Editora Artmed, 1999.

LIMA, Juliana de Souza. *A infância, o brincar e o consumo na Sociedade Contemporânea: As percepções da escola, pais e filhos*. 2015. 46 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2015.

MAJEWSKI, Jéssica Alessandra; MARINHUK, Jessica Chaiane Brem. O conhecimento dos

alunos do 5º ano da cidade de Mallet-PR referente aos jogos e brincadeiras tradicionais. *Revista Renovare de Saúde e Meio Ambiente*, v. 3, n. 7, p. 361-378, 2020. Disponível em: <https://book.ugv.edu.br/index.php/renovare/article/view/324>. Acesso em: 10 maio 2019.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. *Estudos do lazer: uma introdução*. Campinas: Autores Associados, 2023.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. *Pedagogia da animação*. Campinas: Papyrus, 1992.

MARCELLINO, Nelson Carvalho; BARBOSA, Felipe Soligo; MARIANO, Sthéphanie. As Cidades e o Acesso aos Espaços e Equipamentos de Lazer. *Impulso*, v. 17, n. 44, p. 55-66, 2006. Disponível em: <https://docente.ifrn.edu.br/andreaacosta/planejamento-de-espacos-e-equipamentos-de-lazer/texto-3-as-cidades-e-os-equipamentos-de-lazer>. Acesso em: 10 maio 2019.

MARTINS, André Augusto Brites; SOUZA, Giovana Mestrine de; RAMOS, Guilherme Bueno; SILVA, Junior Vagner Pereira da. Jogos tradicionais em família. Integra. Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, MS. 2023. p. 888.

MAUSS, Marcel. *Les techniques du corps*. Paris: Flammarion, 2023.

NUNES, Ana Célia; EMMEL, Emmel, Maria Luisa Guillaumon. O uso do tempo nas atividades cotidianas de crianças de classe popular de 9 a 12 anos. *Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo*, v. 26, n. 2, p. 176-185, 2015. Disponível em: <https://revistas.usp.br/rto/article/view/89617>. Acesso em: 10 maio 2019.

PADILHA, Andrieli Regina Sehnem. *A infância, o brincar e a família contemporânea*. 2015. 39 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Psicologia) - Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Ijuí, 2015.

PAIVA, Natália Moraes Nolêto; COSTA, Johnatan da Silva. A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça. *Psicologia*, v. 1, p. 1-13, 2015. Disponível em: <https://revista.uninga.br/uningareviews/article/download/3186/2101/9081>. Acesso em: 10 maio 2019.

PEREIRA, Beatriz Oliveira; NETO, Carlos. As crianças, o lazer e os tempos livres. In: PINTO, Manuel; SARMENTO, Manuel Jacinto (Org.). *Para uma bibliografia sobre a infância e as crianças em Portugal*. Braga: Universidade do Minho, 1999. p. 85-107.

BELINKY, Tatiana; LUÍS, Camargo; CAPARELLI, Sérgio; GOUVEIA, Julio; MAGALHÃES, Lígia Cademartori; MERTEN, Luiz Carlos; PONDÉ, Glória Maria Fialho; PERROTTI, Edmir. criança e a produção de cultura: apontamentos sobre o lugar da criança na cultura. In: ZILBERMAN, Regina (Org.). *A produção cultural para a criança*. Porto Alegre: Mercado Livre, 1982. p. 56-89.

POLETTTO, Raquel Conte. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. *Psicologia em Estudo*, v. 10, n. 1, p. 67-75, 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pe/a/CLKS3Mqck77dqhn5cRZj7Rm/?format=pdf&lang=pt#:~:text=O%20BRINCAR%20COMO%20FATOR%20DE%20PROTE%3%87%3%83O&text=As%20crian%3%A7as%20se%20desenvolvem%20em,como%20estimular%20as%20compet%3%AAncias%20cognitivas>. Acesso em: 10 maio 2019.

PONTES, Fernando Augusto Ramos; MAGALHÃES, Celina Maria Colino. A estrutura da brincadeira e a regulação das relações. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, v. 18, p. 213-219, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ptp/a/vq5Kxp5mSXHMyJ4mfqF8Wbx/#ModalTutors>. Acesso em:

10 maio 2019.

RAMOS, Isabela Almeida; LEITE, Claudia Dias; GUEDES, Gustavo Lira; GARCIA, Letícia de Vilhena; ROCHA, Valdir Henrique Melo da; RIBEIRO, Henrique Lima; PEREIRA, Raiane Maiara dos Santos. Colônia de férias social "Se essa rua fosse minha": resgatando o brincar tradicional. In: RIBEIRO, Olívia Cristina. *Colônia de férias temáticas*. Campinas: Mercado de Letras, 2022. p. 133-149,

RODRIGUES, Natálie do Reis. *Desempenho Motor e Escolar em crianças de 6 a 10 anos*. 2011. 74 f. Monografia (Graduação em Educação Física) - Escola de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

SCAGLIA, Alcides José; FABIANI, Débora Jaqueline Farias; GODOY, Luís Bruno de. Dos jogos tradicionais às técnicas corporais: um estudo a partir das relações entre jogo e cultura lúdica. *Corpoconsciência*, v. 24, n. 2, p. 187-207, 2020. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/10780>. Acesso em: 10 maio 2019.

SILVA, Estela Rossetti Teixeira; BORTOLOZZI, Flávio; MILANI, Rute Grossi. O brincar digital e o uso das tecnologias na saúde das crianças. *Perspectivas em diálogo: Revista de educação e sociedade*, v. 6, n. 13, p. 125-138, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/persdia/article/view/8085>. Acesso em: 10 maio 2019.

SILVA, Junior Vagner Pereira da; NUNES, Paulo Ricardo Martins. A cidade, a criança e o limite geográfico para os jogos/brincadeiras. *Licere*, v. 11, n. 3, p. 1-15, 2008. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/892>. Acesso em: 10 maio 2019.

SILVA, Junior Vagner Pereira; TOLOCKA, Rute Estanislava; MARCELLINO, Nelson Carvalho. Lazer infantil-Direitos legais, transformações sociais e implicações ao crescimento e habilidades motoras básicas. *Licere*, v. 9, n. 1, p. 81-96, 2006. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1534>. Acesso em: 10 maio 2019.

SILVA, Junior Vagner Pereira; SAMPAIO, Tânia Maria Vieira. Jogos tradicionais: reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corpora do movimento. *Revista Brasileira de Ciências e Movimento*, v. 19, n. 1, 72-86, 2011. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/rbcm/article/view/2770>. Acesso em: 10 maio 2019.

SILVA, Junior Vagner Pereira da; SAMPAIO, Tânia Mara Vieira. Os conteúdos das aulas de educação física no ensino fundamental: o que mostram os estudos? *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, v. 20, n. 2, p. 106-118, 2012. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/RBCM/article/view/3007>. Acesso em: 10 maio 2019.

SILVA, Micaela Ferreira dos Santos; ANDRADE, Adriano Pinheiro de; TORRES, Magalia Farkath de Paiva; AMORIM, Giovana Carla Cardoso. As brincadeiras das crianças de ontem e de hoje no contexto sociocultural. *Holos*, v. 3, p. 62-74, 2017. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/5763>. Acesso em: 10 maio 2019.

TEIXEIRA, Waléria Araújo. *Brincadeira é coisa séria: o Olhar de Pais e Professores sobre a Importância do Brincar na Educação Infantil*. 2012. 65 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade de Brasília, Universidade Aberta do Brasil, Brasília, 2012.

TENA, Rosália Romero; GUTIÉRREZ, María Pug; CEJUDO, Maria del Carmen Llorente. Technology use habits of children under six years of age at home. *Ensaio: avaliação e políticas públicas em educação*, v. 27, p. 340-362, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ensaio/a/qFLBHjSSMHQH3jqRmPjBXh/?lang=en#ModalTutors>. Acesso em: 10 maio 2019.

UCHÔA, Maria Adriana da Silva. A preferência das crianças pelo celular em detrimento do brincar com materiais do seu cotidiano escolar: um estudo de caso no Centro de Educação Infantil Moura Brasil, Fortaleza, Ceará. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, v. 9, n. 5, p. 1-15, 2023. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/9697>. Acesso em: 10 maio 2019.

Recebido em: 31 jan. 2024
Aprovado em: 06 jun. 2024

Artigo submetido ao sistema de similaridade Turnitin®.

A revista **Conexões** utiliza a [Licença Internacional Creative Commons Atribuição 4.0](#), preservando assim, a integridade dos artigos em ambiente de acesso aberto.

A Revista *Conexões* é integrante do Portal de Periódicos Eletrônicos da Unicamp e associado/membro das seguintes instituições:

