

BRINCADEIRA DE CRIANÇA”: ESTUDO SOBRE A EVOLUÇÃO DAS BRINCADEIRAS E DOS DOS JOGOS NO COTIDIANO DAS CRIANÇAS

Lara Dallepiane Bonatto¹
Bianca Maria Fagundes Zambon²
Gabrielle Moro Dias dos Santos³
Joice Vitória da Silva⁴
Isaque Rodrigues⁵

Instituição: Colégio Estadual Catuípe

Modalidade: Relato de pesquisa

Eixo Temático: Vida, Saúde e Ambiente

1. Introdução:

O presente trabalho foi realizado no componente curricular de Práticas Experimentais, parte diversificada do Ensino Médio em Tempo Integral com o tema sobre a evolução dos jogos e brincadeiras nas últimas décadas comparado com os tempos atuais. O objetivo do estudo é compreender as mudanças tecnológicas, culturais e sociais envolvidas no processo evolutivo das brincadeiras e dos jogos ao longo dos anos, comparando com os que eram praticados nas últimas décadas com os contemporâneos, analisando os impactos destas transformações no entretenimento, no aprendizado e nas interações sociais. O trabalho foi desenvolvido através de pesquisas bibliográficas, sites de pesquisa, google acadêmico e artigos que tratam de estudos sobre as formas de entretenimento praticadas nos últimos anos comparadas com os dias atuais.

De acordo com o dicionário Aurélio online, um dos significados de brincar é divertir, entreter, distrair, ocupar a criança, já que em uma das significações remete como uma

¹ Estudante do 1º ano do Ensino Médio em Tempo Integral, lara-6919804@estudante.rs.gov.br

² Estudante do 1º ano do EMTI, bianca-zambon@estudante.rs.gov.br

³ Estudante do 1º ano do EMTI, gabriele-mdosantos@estudante.rs.gov.br

⁴ Estudante do 1º ano do EMTI, Joice6919800@estudante.rs.gov.br

⁵ Estudante do 1º ano do EMTI, isaque-6919833@estudante.rs.gov.br



atividade infantil. Nos tempos passados, sem a presença de tecnologia, como videogames, as crianças tinham que usar a sua imaginação e criatividade para se divertir. As brincadeiras eram esconde-esconde, amarelinha, bolinha de gude, pião e queimada, dentre várias outras brincadeiras. Essas atividades ao ar livre também ajudavam a desenvolver habilidades motoras e sociais, proporcionando uma conexão com a natureza e o ambiente ao redor.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) toda criança como um sujeito histórico precisa brincar, interagir, imaginar, desejar, aprender, experimentar, questionar e construir sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo culturas. Quanto ao campus de experiência o brincar está ligado a: corpo, gestos e movimentos. O corpo revela nossa singularidade, nossa identidade pessoal e social. Nesse contexto as brincadeiras antigas aconteciam nas ruas, campos e escolas, além disso, essas tradições revelavam a criatividade necessária para transformar objetos, como pedras, cordas e bolas, em elementos essenciais para a diversão.

Com o passar dos anos e o avanço da tecnologia, as brincadeiras foram mudando bastante, sendo que atualmente muitas crianças não sabem cantar cantigas de rodas, pular amarelinha entre tantas outras brincadeiras. Atualmente com o avanço da tecnologia, o uso de telas como por exemplo o celular, televisão, tablet, videogame, entre outros estão no principal uso para se divertir, pois tudo está pronto e na hora que a criança ou o jovem deseja, sem precisar pensar e interagir com os outros. Esta pesquisa se justifica pela importância em refletir sobre o impacto das brincadeiras e dos jogos que eram praticados no passado e a forma como a tecnologia, a cultura e o comportamento das pessoas mudaram ao longo do tempo. Essa análise ajuda a perceber a influência dos jogos no entretenimento, na educação e nas relações sociais, além de estimular a reflexão crítica sobre os valores e as experiências transmitidas por diferentes tipos de jogos. Outro ponto relevante é que há décadas atrás as crianças não tinham acesso a tantas opções de brinquedos, seja pela oferta do mercado ou pelo alto custo da oferta comparado com os dias atuais, e, por isso, tinham que usar mais a criatividade para criá-los.

2. Procedimentos Metodológico:

Para a realização deste trabalho foi realizada uma pesquisa bibliográfica, em que o grupo buscou identificar estudos que tratassem das brincadeiras e jogos infantis e do brincar comparando os tipos e principalmente o formato praticado nas brincadeiras nas últimas décadas e atualmente com a influência das tecnologias.

Se olharmos as brincadeiras que as últimas gerações brincavam, elas desempenhavam um papel fundamental no desenvolvimento infantil, não apenas como uma forma de lazer, mas também como ferramentas valiosas para o crescimento físico, cognitivo, social e econômico das crianças.

De acordo com Vygotsky (1987, p.35) “o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.”

A criança vai construindo um mundo mental cada vez mais complexo, no qual vão adquirindo experiências que virão a ser determinadas ao seu desenvolvimento psicológico futuro. Mas quando a criança for colocada em situações nas quais ele tem que buscar novas



soluções para ter um fim ou resultado desejado, apesar de tudo ele colocará o seu cérebro em funcionamento e novas sinapses se formam, dessa forma ele terá colocado o seu desenvolvimento da inteligência com mais organização motora e emocional de um sujeito de encontro com sua autonomia, criatividade e ação.

Segundo (Maluf. 2003, p. 17) “brincar é: comunicação e expressão, associando pensamento e ação; um ato instintivo voluntário; uma atividade exploratória; ajuda às crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social; um meio de aprender a viver e não um mero passatempo.”

O mundo atualmente está cada vez mais urbanizado, industrializado e informatizado, a tendência é que muitas das brincadeiras tradicionais percam espaço nas preferências infantis. E nessa época em que a tecnologia ainda não dominava o cotidiano, essas atividades ofereciam uma forma criativa e natural de interagir com o mundo e com outras crianças, promovendo a convivência em grupo, o aprendizado de regras e o desenvolvimento de habilidades motoras.

Ao olharmos para as mudanças e transformações nas infâncias, podemos dizer que “as crianças são ativas nas culturas infantis e, assim como vivenciam nessas culturas a interação com objetos, sejam eles analógicos ou digitais, que as tecnologias digitais estão permeando os processos de produção das culturas infantis”, (Souza, 2019, p. 430). O desafio, desse modo, parece estar em não perder ou acelerar o tempo das relações, das interações, dos movimentos dos corpos das crianças nas brincadeiras, com o excesso de tempo ou restrição de brincadeiras destinadas a estes equipamentos eletrônicos.

Com o avanço das tecnologias existem crianças que deixam de comer, de dormir, de ir ao banheiro e principalmente de brincar, tudo para ficar em frente à TV, celular ou videogame. O uso excessivo ou inadequado de dispositivos digitais por crianças e adolescentes está ligado ao aumento dos índices de ansiedade e de depressão, distúrbios de atenção, atraso no desenvolvimento cognitivo e da linguagem, miopia, sobrepeso, problemas de sono, riscos de abuso e vitimização sexual, ameaças à privacidade e de uso de dados pessoais, além de risco de vícios em jogos eletrônicos e uso de aplicativos.

3. Resultados e Discussões

As brincadeiras e os jogos exerceram papel fundamental na educação e na formação social das crianças e dos jovens, funcionando como ferramentas de socialização, criatividade e aprendizagem. No entanto, com o avanço das tecnologias digitais, especialmente a partir das últimas décadas, observa-se uma transformação significativa na forma como essas práticas são vivenciadas. Jogos tradicionais que estimulavam a convivência em grupo, o movimento corporal e a criatividade espontânea foram, em grande parte, substituídos ou ressignificados por jogos digitais, que envolvem dispositivos eletrônicos e conectividade em rede.

Essas mudanças impactam diretamente o entretenimento, tornando-o mais acessível e diversificado, mas também mais individualizado. Ao mesmo tempo em que os jogos digitais possibilitam experiências imersivas e estimulam habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, resolução de problemas e coordenação viso motora, também podem reduzir a vivência de interações presenciais e o contato físico, característicos das



brincadeiras tradicionais, resultando em crianças brincando sozinhas e não se desenvolvendo através das interações com outras crianças.

No campo educacional, a tecnologia abre novas oportunidades ao integrar jogos digitais ao processo de ensino-aprendizagem, transformando-os em recursos pedagógicos que despertam o interesse dos estudantes e tornam as aulas mais dinâmicas. Por outro lado, exige do professor e da escola o desafio de equilibrar o uso dessas ferramentas com atividades que promovam socialização, colaboração e desenvolvimento motor.

Do ponto de vista social e cultural, nota-se que os jogos contemporâneos refletem as mudanças na sociedade: crianças e jovens passaram a se conectar globalmente, ampliando suas interações para além do espaço físico da comunidade local. Isso gera tanto oportunidades de troca cultural como desafios relacionados à dependência tecnológica e à diminuição de vínculos presenciais.

Portanto, compreender a evolução das brincadeiras e jogos, do passado até os dias atuais, permite analisar os impactos tecnológicos, culturais e sociais desse processo. A reflexão sobre essas transformações mostra a necessidade de buscar equilíbrio entre o resgate de práticas tradicionais e a valorização das novas formas de jogar, de modo a garantir um desenvolvimento integral que contemple aprendizado, entretenimento saudável e interações sociais significativas.

4. Conclusão

Durante a realização da pesquisa foi possível concluir que os jogos e brincadeiras são atividades lúdicas, que podem ser utilizadas como material pedagógico, pois através deles podemos obter informações sobre as crianças e observar suas emoções, criatividade, modo de interação com os colegas, desempenho físico-motor, estágio de desenvolvimento e formação moral

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece a atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos (FERREIRA; SILVA RESCHKE [s/d], p.6).

As brincadeiras contribuem para a manifestação de atitudes positivas, como respeito mútuo, solidariedade, cooperação, cumprimento das regras, senso de responsabilidade e iniciativa individual e coletiva. Os jogos e brincadeiras são atividades voltadas para o ensino de aprendizagem nos dias atuais, porém no passado não eram considerados como recursos pedagógicos.

Mas hoje em dia os jogos são vistos como instrumentos auxiliares que contribuem para o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social da criança, também é um desenvolvimento integral para a aquisição de conteúdos e habitantes. Porém, os jogos e as brincadeiras na educação são importantes para a formação do indivíduo, mas atualmente está sendo mais utilizado para auxiliar na alfabetização. Entretanto, atualmente o uso das tecnologias jogos e brincadeiras promovem um distanciamento entre as crianças uma aprendizagem menos mecânica e menos participativa.



Se evidenciou a importância de compreender as brincadeiras e os jogos não apenas como entretenimento, mas como fenômenos culturais que refletem e moldam o desenvolvimento, as relações sociais e as competências das crianças ao longo do tempo. Ao analisar as transformações das brincadeiras no dia a dia, percebemos como fatores tecnológicos, sociais e educacionais influenciam as escolhas lúdicas, as formas de interação e as habilidades desenvolvidas (criatividade, cooperação, resolução de problemas, coordenação). Brincar é uma linguagem em constante transformação, capaz de revelar valores, necessidades e possibilidades de uma sociedade em mudança e a significativa atenção dos pais e educadores no desenvolvimento da criança.

5. Referências

ABERASTURY, Arminda. A criança e seus jogos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

Jogos antigos e atuais disponível no site:

<https://johannaterapeutaocupacional.blogspot.com/2010/11/diferenca-entre-as-brincadeiras-antigas.html>

Importância do lúdico, site disponível:

<https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>, acesso em 10/08/25;

MALUF, A.C.M. Brincar: Prazer e aprendizado. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

VYGOTSKY, L. S. (1987). A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes.