ENTRE O ESCONDE-ESCONDE E O PK XD: PERMANÊNCIAS E RESSIGNIFICAÇÕES DO BRINCAR INFANTIL NA ERA DIGITAL

Lesiana Oliveira Vaz
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil
ORCID: https://orcid.org/0009-0002-8327-042X
Endereço eletrônico: lesianaoliveira97@gmail.com

Carmem Virgínia Moraes da Silva
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-4792-9939
Endereço eletrônico: carmem.virginia@uesb.edu.br

Palavras-chave: cultura lúdica; Psicologia Histórico-Cultural; brincadeiras intergeracionais.

INTRODUÇÃO

O brincar constitui uma atividade fundamental do desenvolvimento infantil e representa uma importante forma de apropriação da cultura. Na perspectiva da Psicologia Histórico-Cultural, a brincadeira ultrapassa a dimensão do entretenimento, configurando-se como uma atividade socialmente mediada por meio da qual a criança se apropria das experiências humanas, desenvolve funções psicológicas superiores e produz novos significados sobre a realidade (Vigotski, 2008; Mello & Carrara, 2004). Nesse processo, a criança não apenas reproduz práticas culturais, mas recria e transforma os elementos da cultura nas relações que estabelece com outras crianças, adultos e diferentes artefatos culturais.

As transformações socioculturais decorrentes da expansão das tecnologias digitais modificaram significativamente o cotidiano infantil, incorporando celulares, jogos eletrônicos e plataformas digitais às experiências de brincar. Embora parte da literatura discuta a substituição das brincadeiras tradicionais pelas práticas mediadas pelas tecnologias, estudos recentes apontam para a coexistência entre essas diferentes formas de brincar, indicando que a

cultura lúdica contemporânea é marcada pela articulação entre experiências presenciais e digitais (Becker, 2017; Souza & Bonilla, 2020; Farias, Dal Pizzol & Santinello, 2020).

Compreender esse fenômeno torna-se particularmente relevante em contextos rurais, nos quais permanecem vivas práticas culturais transmitidas entre gerações e, simultaneamente, observa-se a crescente inserção das tecnologias digitais no cotidiano das crianças. Nesses contextos, investigar o brincar possibilita compreender como permanências e transformações culturais se articulam na constituição das experiências infantis.

Diante desse cenário, o presente estudo, advindo de uma Atividade de Conclusão de Curso, teve como objetivo analisar como crianças residentes em uma comunidade rural do município de Boquira (BA) articulam brincadeiras tradicionais e tecnologias digitais em suas experiências lúdicas, buscando compreender as permanências, as ressignificações e os processos de transmissão intergeracional da cultura do brincar.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de natureza exploratória, fundamentada nos pressupostos da Psicologia Histórico-Cultural, por compreender o brincar como uma prática social e culturalmente mediada, constituída nas relações estabelecidas entre a criança e seu contexto histórico (Zanella et al., 2020; Mello & Carrara, 2004). A pesquisa foi desenvolvida no povoado de Vereda, zona rural do município de Boquira (BA), e contou com a participação de quatro crianças, com idades entre cinco e dez anos, e dois responsáveis familiares.

A produção dos dados ocorreu por meio de entrevistas semiestruturadas com as crianças e seus responsáveis, observação direta das brincadeiras e registros fotográficos, possibilitando compreender tanto os discursos quanto as experiências concretas do brincar. Os dados foram analisados por meio da Análise de Conteúdo, na modalidade temática (Bardin, 2016), permitindo a construção de categorias interpretativas em diálogo com os pressupostos da Psicologia Histórico-Cultural, especialmente os conceitos de mediação, apropriação cultural e transmissão intergeracional.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Entre o esconde-esconde e o PK XD: permanências e ressignificações da cultura lúdica

Os dados produzidos evidenciam que as brincadeiras tradicionais permanecem presentes no cotidiano das crianças investigadas, coexistindo com experiências mediadas pelas tecnologias digitais. As crianças relataram brincar de esconde-esconde, pega-pega, amarelinha, bola, comidinha, dominó e rede de balanço, ao mesmo tempo em que utilizam o celular para jogar PK XD, jogos de memória, simuladores de ônibus e assistir a vídeos de outras crianças brincando. Em seus relatos, não foi observada uma oposição entre essas experiências; ao contrário, as crianças transitam naturalmente entre diferentes formas de brincar, incorporando-as a um mesmo repertório lúdico.

Esse movimento permite compreender que as tecnologias digitais não substituem as brincadeiras tradicionais, mas passam a integrar a cultura lúdica contemporâneas como novos artefatos culturais. Sob a perspectiva da Psicologia Histórico-Cultural, a partir de Vigotski (2008), o brincar acompanha as transformações da vida social e constitui uma atividade mediada pela cultura, na qual a criança se apropria dos elementos disponíveis em seu contexto para produzir novas formas de agir, imaginar e criar. Os resultados dialogam com Becker (2017) e Souza e Bonilla (2020), ao demonstrarem que a infância contemporânea é marcada por uma cultura lúdica híbrida, caracterizada pela coexistência entre experiências presenciais e digitais, sem que isso represente o desaparecimento das brincadeiras historicamente compartilhadas entre gerações.

Da transmissão à criação: a família como mediadora da cultura lúdica

Os relatos dos responsáveis e das crianças evidenciaram que a família permanece desempenhando papel central na transmissão das práticas lúdicas entre gerações. Brincadeiras como esconde-esconde, bola, dominó, boneca e comidinha apareceram tanto nas memórias dos adultos quanto nas experiências vivenciadas pelas crianças, indicando a continuidade de práticas culturais compartilhadas no contexto familiar. Além da transmissão dessas brincadeiras, os participantes relataram a participação de pais, mães, tios e irmãos em momentos de brincar, tanto em atividades ao ar livre quanto em jogos mediados pelo celular.

Na perspectiva histórico-cultural, a apropriação da cultura ocorre por meio das

relações sociais estabelecidas entre crianças e os sujeitos mais experientes de seu contexto (Vigotski, 2007; Mello & Carrara, 2004). Entretanto, os dados indicam que esse processo não se restringe à reprodução de práticas herdadas. Ao articularem brincadeiras tradicionais e tecnologias digitais, as crianças atribuem novos significados às experiências compartilhadas, revelando seu papel ativo na produção da cultura. Assim, tradição e inovação constituem processos complementares, evidenciando que o brincar permanece como uma atividade cultural dinâmica, continuamente recriada nas relações entre crianças, famílias e os diferentes artefatos culturais disponíveis.

CONCLUSÕES

Os resultados deste estudo evidenciam que o brincar infantil, longe de ser substituído pelas tecnologias digitais, reorganiza-se em consonância com as transformações históricas e culturais da sociedade. As brincadeiras tradicionais permanecem presentes no cotidiano das crianças investigadas, coexistindo com recursos digitais e compondo uma cultura lúdica marcada por permanências, adaptações e ressignificações.

A pesquisa também destaca o papel da família na transmissão intergeracional das brincadeiras, evidenciando que pais, mães e outros familiares atuam como importantes mediadores da cultura lúdica. Entretanto, essa transmissão não ocorre de forma linear, pois as crianças atribuem novos sentidos às brincadeiras, incorporando diferentes artefatos culturais às suas experiências. Sob a perspectiva da Psicologia Histórico-Cultural, esse movimento revela que o desenvolvimento não decorre da simples presença de tecnologias ou de brincadeiras tradicionais, mas das vivências construídas nas relações que as crianças estabelecem com seu contexto histórico, social e cultural (Vigotski, 2018; Zanella et al., 2020).

Ao investigar o brincar em uma comunidade rural, este estudo amplia as discussões sobre infância e cultura, demonstrando que a cultura lúdica infantil permanece dinâmica e criativa, reafirmando o brincar como uma atividade privilegiada para compreender os processos de desenvolvimento humano e de produção da cultura.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BECKER, B. L. **Infância, Tecnologia e Ludicidade**: a visão das crianças sobre as apropriações criativas das tecnologias digitais e o estabelecimento de uma cultura lúdica contemporânea. 2017. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade Federal da Bahia, Instituto de Psicologia, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Salvador, 2017. 288 f.

FARIAS, F. C; DAL PIZZOL, A; SANTINELLO, J. A tecnologia digital e a relação com o brincar infantil: reflexões teóricas. **Revista Sítio Novo**, Palmas, v. 4, n. 4, p. 271–281, 2020. DOI: 10.47236/2594-7036.2020.v4.i4.271-281p. Disponível em: https://sitionovo.ifto.edu.br/index.php/sitionovo/article/view/761.

MELO, S. A. A Escola de Vygotsky. In: CARRARA, K. **Introdução à Psicologia da Educação -** Seis Abordagens. São Paulo, Avercamp Editora, 2004. p. 135-155.

SILVA, M. F. dos S. *et al.* As brincadeiras das crianças de ontem e de hoje no contexto sociocultural. **Holos**, v.3, p.62-74, 2017**.** DOI: 10.15628/holos.2017.5763.

SOUZA, J. S.; BONILLA, M. H. S. O brincar na contemporaneidade: experiências lúdicas na cultura digital. **Revista Pedagógica**, Chapecó, v. 22, p. 1-25, 2020. DOI: https://doi.org/10.22196/rp.v22i0.5686.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VIGOTSKI, L.D. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança.Tradução de Zoia Prestes. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**, v. 8, p. 23-36, jun. 2008.

VIGOTSKI, L. S. **Sete aulas de L. S. Vigotski sobre os fundamentos da pedologia**. Organização e tradução: Zoia Prestes e Elizabeth Tunes. Rio de Janeiro: E-papers, 2018.

ZANELLA, A. V. et al. Contribuições de Vigotski à pesquisa em Psicologia. In: ZANELLA, A. V. (org.). **Psicologia histórico-cultural em foco**: aproximações a alguns de seus aprofundamentos e conceitos. Florianópolis: Edições do Bosque, 2020. p. 149-168.