



## MOSTRA DE TRABALHOS DO CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

### **BRINCAR EM TEMPOS DE PANDEMIA: TRANSFORMAÇÕES NA CULTURA LÚDICA INFANTIL DIANTE DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS**

Adriano de Sousa Silva<sup>1</sup>  
Luís Flávio de Andrade Moura<sup>1</sup>  
Nathan Anthony Pereira da Silva<sup>1</sup>  
Talita Ferreira Biedrzycki<sup>2</sup>

1. Aluno(s) do curso de Educação Física do Centro Universitário de Várzea Grande – UNIVAG.
2. Professora do curso de Educação Física do Centro Universitário de Várzea Grande – UNIVAG.

**Introdução:** A pandemia de COVID-19 impactou significativamente as dinâmicas sociais e escolares, alterando também os modos de brincar das crianças. Este estudo teve como objetivo analisar as transformações na cultura lúdica em tempos de isolamento social, com foco nos novos modos de brincar mediados por tecnologias digitais e seu crescente poder de atração no cotidiano infantil. **Metodologia:** Trata-se de uma pesquisa qualitativa, descritiva e exploratória, realizada por meio de entrevistas com 23 crianças, com idades entre seis e dez anos. As entrevistas abordaram temas relacionados aos jogos e brincadeiras tradicionais, bem como àqueles mediados por aparatos tecnológicos, buscando compreender como as práticas lúdicas se adaptaram durante o período de confinamento e restrição de interações presenciais. **Resultados e Discussão:** Os dados revelaram um deslocamento das atividades lúdicas presenciais e coletivas para práticas mais individualizadas, muitas vezes mediadas por telas, plataformas de jogos eletrônicos e redes sociais. As crianças demonstraram familiaridade com ambientes digitais e relataram uso frequente de jogos online, vídeos interativos e aplicativos como formas predominantes de lazer. Em contrapartida, houve redução nas experiências corporais, nos jogos simbólicos e nas interações lúdicas espontâneas. Essa mudança revela não apenas uma nova configuração da infância contemporânea, mas também levanta preocupações quanto à exposição precoce a tecnologias, à passividade corporal e aos efeitos sobre a socialização. **Considerações Finais:** O estudo aponta para a necessidade de atualização e reflexão crítica por parte de profissionais da Educação Física, educadores, pais e demais agentes envolvidos no cuidado infantil. Compreender esse novo panorama da cultura lúdica é essencial para propor estratégias que equilibrem o uso das tecnologias com o estímulo ao brincar criativo, ativo e relacional. Mais do que resistir às transformações, é preciso mediar com responsabilidade o acesso e as experiências lúdicas das crianças diante do novo cenário digital.

**Palavras-chave:** Brincar. Infância. Tecnologias Digitais. Pandemia. Cultura Lúdica.