

## Da perna de pau ao videogame: brincadeiras e brinquedos de diferentes gerações

### From the walking stilts to the videogame: games and toys of different generations

Caroline Pranke Cioato<sup>1</sup>, Fábio Mucio Stinghen<sup>1</sup>, Raquel Nichele de Chaves<sup>1</sup>, Gilmar Francisco Afonso<sup>1\*</sup>

---

#### RESUMO

O objetivo desta pesquisa foi analisar as mudanças nas formas de lazer, mais especificamente, nas brincadeiras e brinquedos ao longo das três últimas gerações, avós, pais e filhos. Utilizamos a metodologia quali-quantitativa, com caráter descritivo e comparativo. Responderam ao questionário 29 sujeitos divididos em três categorias: 9 crianças, 11 pais e 9 avós; todos pertencentes a classe social alta e residentes em um bairro nobre da cidade de Curitiba/PR, Região Sul do Brasil. A análise dos dados foi realizada por meio da Sociologia Configuracional de Norbert Elias. Ao final, constatamos que o avanço tecnológico transformou os brinquedos e as maneiras de brincar produzindo novas relações sociais na configuração analisada. É importante salientar que os computadores, celulares, *tablets*, videogames e brinquedos eletrônicos não devem ser considerados nocivos, mas sim modos de lazer característicos da sociedade contemporânea, marcada pelo presente estágio do processo civilizador. Cabe aos professores usá-los como ferramentas de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Brincadeiras; Brinquedos; Gerações; Processo Civilizador

---

#### ABSTRACT

The objective of this research was to analyze the changes in the forms of leisure, more specifically, in the games and toys during the last three generations, grandparents, parents and children. We use the qualitative and quantitative methodology, with a descriptive and comparative character. 29 subjects were divided into three categories: 9 children, 11 parents and 9 grandparents; all belonging to the upper social class and living an upscale neighborhood in the city of Curitiba/PR, South region of Brazil. Data analysis was performed through the Norbert Elias Configurational Sociology. In the end, we find that the technological advance has transformed the toys and the ways of playing, producing new social relations in the analyzed configuration. It is important to emphasize that computers, cell phones, tablets, video games and electronic toys should not be considered harmful, but rather forms of leisure characteristic of contemporary society, marked by the present stage of the civilizing process. It is up to teachers to use them as teaching-learning tools.

**Keywords:** Games; Toys; Generations; Civilizing process

---

---

<sup>1</sup> Universidade Tecnológica Federal do Paraná

\*E-mail: gafonso@utfpr.edu.br

## INTRODUÇÃO

As mudanças sociais ocorridas nas últimas décadas alteraram, significativamente, a estrutura da vida familiar. Os hábitos quotidianos transformaram-se radicalmente, os ritmos e as rotinas das crianças também, alterando as culturas da infância e, mais particularmente, o consumo cultural do lazer. Principalmente, com o aparecimento de novas tecnologias, por meio dos jogos de vídeo, celulares, *tablets*, computadores e a internet. Nos grandes centros industriais urbanos, em seus bairros ricos próximos ao centro da cidade, bem como na própria área central, os espaços públicos antes destinados ao lazer, atualmente, podem ser menos seguros devido ao aumento da violência, situação que leva muitos pais e mães a não permitirem que seus filhos brinquem durante o tempo livre, sem a supervisão deles, nas ruas, nas praças ou nos parques localizados nesses espaços (FERREIRA NETO, 2007, 2015; BARANITA, 2012; CARREIRA, 2016).

É dentro desse espaço urbano específico que essa pesquisa foi desenvolvida, ou seja, uma zona central densamente povoada e populosa onde existe aglomeração de veículos e pedestres, grande e diversificada oferta e procura por estabelecimentos comerciais e de serviços, poluição do ar, sonora e visual, entre outras características.

Presumindo que o desenvolvimento infantil pode ser influenciado por diversos fatores, dentre eles os ambientais (NAZARIO; PERES; KREBS, 2011), é importante destacar que um meio ambiente inadequado, coercível ou pouco atrativo pode refletir de forma negativa, atrasando o desenvolvimento e delimitando as possibilidades de aprendizado da criança (SPESSATO *et al.*, 2009). Por outro lado, um meio ambiente que permita à criança experimentar e explorar é fundamental para o desenvolvimento dos mais diversos elementos da motricidade, como por exemplo, o equilíbrio, a coordenação motora e o esquema corporal (PAPST; MARQUES, 2010).

Diante dessas possibilidades, fatores como o ambiente social, a família, a escola, os hábitos culturais e o meio demográfico devem ser considerados por serem potenciais influenciadores do desenvolvimento da criança (VENETSANO; KAMBAS, 2010).

Nesse sentido, Nave (2010) defende que esse desenvolvimento pode ser mais positivo no meio rural, nas pequenas cidades do interior, nas periferias e subúrbios das grandes cidades, como as favelas, por exemplo. Uma vez que, nesses locais, as capacidades de mobilidade, a experimentação e exploração do ambiente e do próprio corpo, os arremessos e a coordenação motora, de modo geral, são mais propícios do que em ambientes como o analisado na presente pesquisa.

Corroborando com os resultados descritos acima, o estudo conduzido por Sasso *et al* (2018) que teve como objetivo comparar o desenvolvimento motor de crianças residentes em zonas rurais e urbanas, concluiu que as crianças residentes na área rural apresentaram um melhor desenvolvimento motor do que as crianças que vivem na zona urbana.

Contudo, transformações demográficas, socioeconômicas, culturais e epidemiológicas, resultantes da modernização no campo, vem causando acentuadas mudanças no estilo de vida das comunidades rurais (HOEHR *et al.*, 2014), especialmente, na Região Sul do Brasil (WITECK *et al.*, 2010).

Essa discussão comparativa entre crianças que crescem em espaços favoráveis e desfavoráveis ao seu desenvolvimento pleno, em termos de motricidade, é importante, pois meninos e meninas dos locais desfavoráveis, muitas vezes ou a maioria das vezes, podem estar brincando em espaços reduzidos dentro de suas casas ou apartamentos, fazendo com que permaneçam isoladas nesses espaços que podem não satisfazer suas necessidades de movimento, tais como correr, saltar, escalar, escorregar, engatinhar, rastejar, arremessar, rolar, entre outros movimentos naturais do ser humano, possibilidades que poderiam ampliar, dessa forma, o enriquecimento do repertório motor (GETCHELL; HAYWOOD, 2016).

De acordo com a pesquisa TIC Kids Online Brasil (2019), há diferenças entre regiões do Brasil, entre classes sociais e diferentes faixas etárias no acesso e no uso das mídias digitais. Levando-se em conta esse cenário desigual, muitas crianças brasileiras podem estar imersas em novas tecnologias e com dificuldades de encontrar espaços para brincar. Pensando nisso, é necessário reconhecer que os brinquedos e as brincadeiras são considerados de grande valor para o desenvolvimento cognitivo, físico, motor, moral, afetivo e social das crianças (AMORIM; ALEXANDRE, 2011; POZAS, 2012; MALUF, 2013; ASSIS *et al.*, 2015; EVANGELISTA; RAMOS, 2015).

Nesse sentido, procuramos no corpo teórico de alguns autores, elementos para conceituar o que significam os termos aqui tratados, quer sejam, a brincadeira e o brinquedo. Através dos brinquedos e das brincadeiras a criança descobre e compreende o mundo (PIAGET, 2010). Segundo Vygotsky (2007), o brincar é uma atividade humana criadora, na qual realidade, fantasia e imaginação interagem na criação de novas formas de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas possibilidades de construir relações sociais com outras crianças e adultos.

O brinquedo é um objeto material industrializado ou construído que é protagonista de uma brincadeira, presente ativamente em uma atividade, ou que faz parte dela, colaborando diretamente ou não para seu desenvolvimento, ou integrando o seu contexto (LEÃO JUNIOR, 2013).

Ao atuar com crianças e conseqüentemente conversar com seus pais, escutamos com frequência o mesmo relato: “há um tempo não existia videogame, as crianças brincavam mais, movimentavam-se mais, ao invés de ficar só jogando videogame, aumentando de peso e propiciando o sedentarismo” (LEÃO JUNIOR, 2013. p. 37).

Objetivando analisar as mudanças em relação às brincadeiras e brinquedos das três últimas gerações; bem como identificar com quem as crianças de hoje brincam e com quem os seus avós e pais costumavam brincar; reconhecer os locais utilizados para as brincadeiras, e com isso, comparar as três últimas gerações (avós, pais e filhos), entendendo os motivos de tais transformações e, o mais importante, como o profissional de Educação Física pode atuar dentro dessa realidade social, foram os direcionamentos propostos para este estudo. Nesse sentido, determinamos como problema de pesquisa: quais são as mudanças em relação às brincadeiras e brinquedos das três últimas gerações, avós, pais e filhos que estudam em escola particular, pertencentes à classe socioeconômica alta, residentes em um bairro rico vizinho ao centro da cidade de Curitiba/PR?

Para responder ao problema de pesquisa apresentado aqui recorreremos aos estudos e aporte teórico de alguns autores que trataram o tema em questão. Entretanto, o instrumental teórico e metodológico que usamos como direcionamento principal foi o proposto pelo sociólogo alemão Norbert Elias nas seguintes obras, O Processo Civilizador: uma história dos costumes (1993); O Processo Civilizador: formação do estado e civilização (1994); e A Busca da Excitação (1992).

Apesar de Norbert Elias ter produzido um vasto e denso legado intelectual, usamos os livros descritos acima porque nos forneceram um instrumental teórico que nos ajudou a compreender algumas especificidades do campo do lazer. Dessa forma, com base nas referidas obras, apresentamos, brevemente, alguns conceitos importantes para nossas análises.

Primeiramente, é produtivo ressaltar que, segundo Elias (1992, 1993, 1994) os conceitos de indivíduo e sociedade são instâncias articuladas. Jamais devemos pensar esses conceitos de maneira antagônica, visto que, não há sociedades sem indivíduos, nem

indivíduos que não formem sociedades. Dito isso, a teoria do processo civilizador, proposta por Elias, baseia-se na ideia de que toda e qualquer transformação ocorrida na estrutura da personalidade do indivíduo (psicogênese) produz alterações na estrutura social, da qual o indivíduo faz parte. Do mesmo modo, as inúmeras transformações que ocorrem a todo tempo nas estruturas das sociedades (sociogênese), sobretudo nas relações sociais, também afetam ou modificam a estrutura da personalidade do indivíduo.

Um dos elementos fundamentais da teoria do processo civilizador é a categoria analítica do controle das emoções. De acordo com Elias (1994), as estruturas das sociedades ocidentais modernas, as quais nós convencionamos chamar de Estados nacionais, estão intrinsecamente relacionadas com a estrutura do comportamento humano, o qual nós estipulamos denominar de civilizado. Nesse sentido, Elias (1994) esclarece que a civilização é o produto, também, de um processo de modificações no nível de controle das emoções, nível esse que está, também, intrinsecamente relacionado com o crescente grau de entrecruzamento e interdependência entre os indivíduos que formam a sociedade. Elias complementa o raciocínio ao afirmar que o nível de controle das emoções de uma referida sociedade é diretamente proporcional ao estágio de “civilidade” dessa mesma sociedade. Dito com outras palavras, quanto menor for esse patamar, mais violenta será essa sociedade. Por outro lado, quanto maior for a escala de controle das emoções, mais pacificada será essa sociedade.

Portanto, existem dois tipos de controle das emoções, o primeiro deles é o individual, conhecido como autocontrole. Já o segundo tipo é o controle social das emoções, que podemos chamar de um padrão de comportamento, de um código de conduta. Ambos são indicadores de uma harmoniosa convivência em sociedade.

Pra Elias (1992), o indivíduo não nasce com autocontrole. O autocontrole é fruto de aprendizado social constante edificado por diversas instituições civilizatórias, primeiro no seio da família, depois no interior da escola, igreja, exército, universidade, empresa e demais configurações sociais que o indivíduo faça parte no decorrer da sua vida.

Esse constante esforço individual de controlar as próprias emoções, impulsos e paixões (autocontrole) em nossa sociedade altamente rotinizada resulta em um desequilíbrio emocional ou acúmulo de tensão emocional desagradável. Como meio de equilibrar essa “balança emocional”, os indivíduos buscam atividades que gerem tensões agradáveis, excitantes. Dentre essas atividades, podemos citar o lazer como uma das principais fontes de tensão agradável e indispensável ao equilíbrio da vida em sociedade.

De acordo com Elias (1992), todas as sociedades e, em todos as épocas, tiveram ou têm seus mecanismos de equilíbrio das emoções, tais como, o duelo, a tourada, o enforcamento em praça pública, o carnaval, o teatro, a literatura, a música, as artes, as festas, o esporte, o jogo, entre tantos outros.

A fim de entendermos como alguns desses mecanismos sociais de equilíbrio das emoções, que eram socialmente aceitos em épocas passadas, deixaram de ser aceitos pela sociedade, como por exemplo, o duelo, a tourada, o enforcamento em praça pública, só para citar alguns, é necessário compreender o conceito de limiar da violência. O limiar da violência é o grau de violência a que os indivíduos de uma determinada sociedade são expostos sem que essa violência cause transtorno, nojo ou desconforto, ou seja, ela é socialmente aceita, de acordo com o código de conduta vigente. Dito de outra forma, na Idade Antiga ou na Idade Média, por exemplo, existiam formas de comportamento e entretenimento que eram socialmente aceitas, como defecar na via pública, comer com as mãos, arrotar à mesa, duelos mortais entre rivais para resolver problemas, lutas entre oponentes até a morte de um deles, entre outras. Com o passar dos séculos, o limiar da violência foi diminuindo e, atualmente, essas situações não são mais socialmente aceitas. O que antes era considerado normal, paulatinamente, foi causando repulsa nas pessoas e, hoje em dia, não são mais atividades toleradas socialmente (ELIAS, 1992).

Nesse sentido, as atividades de lazer realizadas durante o tempo livre surgem como possibilidade de aumentar as tensões agradáveis sem colocar em risco a ordem social estabelecida, isto é, sem representar perigo à vida das pessoas. Se, em épocas passadas, poderíamos matar nossos oponentes em um simples duelo, atualmente, isso não é mais permitido. Por outro lado, podemos experimentar a mesma emoção do combate real por meio de um combate simulado, sem prejuízo à integridade física dos participantes. É justamente essa simulação da vida real que Elias (1992) chama de atividades miméticas. Como exemplo de atividade mimética muito comum em nossa sociedade atual podemos citar alguns jogos de videogame, nos quais a violência extrema é o principal atrativo aos jogadores. A violência é explícita, porém não oferece riscos aos jogadores, já que os confrontos são simulações da vida real.

Segundo Norbert Elias e Eric Dunning (1992), o espectro do tempo livre é uma classificação sobre os principais tipos de atividades realizadas durante o tempo livre na nossa sociedade industrializada e altamente organizada. O tempo livre pode ser considerado como todo tempo ausente das obrigações de trabalho remunerado. Na nossa

sociedade contemporânea, uma pequena parcela desse tempo é dedicado às atividades de lazer.

Com base nos autores citados acima, apresentamos aqui, de forma resumida, cinco categorias diferentes para classificar o tempo livre das pessoas, lembrando que essas categorias se sobrepõem de várias maneiras:

1) Trabalho privado e administração familiar: nesta categoria se encontra a maioria das atividades da família, incluindo a própria organização da casa. Muito deste trabalho tem de ser realizado, quer se goste ou não e tende a fazer parte da rotina de cada família. Estas tarefas, raramente, podem ser consideradas lazer.

2) Repouso: nesta categoria estão presentes atividades como tricotar, estar sentado, os devaneios, as futilidades sobre a casa, o não fazer nada em particular e, acima de tudo, o dormir. Podemos considerar este grupo de atividades no âmbito do lazer, mas são nitidamente distintas de um grande número de outras atividades de lazer denominadas miméticas, tais como o esporte, os jogos, o teatro, entre outras.

3) Provimento das necessidades biológicas: aqui estão classificadas todas as necessidades biológicas que realizamos no nosso tempo livre e em outras circunstâncias. Estas necessidades estão socialmente padronizadas, como por exemplo, comer e beber, fazer amor etc. Ao mesmo tempo, todas elas têm em comum com a categoria mimética o seguinte, podem proporcionar um acentuado prazer, desde que se obtenha satisfação, de uma maneira não rotineira.

4) Sociabilidade: evolui desde uma sociabilidade muito formal até uma sociabilidade bastante informal, com numerosas escalas intermediárias. A esta categoria pertencem atividades que podem relacionar-se ao trabalho, tais como visitar colegas ou superiores hierárquicos, sair numa excursão da empresa, assim como outras que não estão relacionadas com o trabalho, tais como ir a um bar, a um clube, a um restaurante ou a uma festa, falar de futilidades com os vizinhos, estar com outras pessoas sem fazer nada de mais, como um fim em si mesmo.

5) A categoria das atividades miméticas ou jogo: fazem parte desta categoria as atividades de lazer, tais como ir ao teatro, show, cinema, espetáculo de dança, espetáculo esportivo, circo, caçar, pescar, praticar esporte, jogar, brincar, dançar, ver televisão, entre outras. As atividades deste tipo são atividades de tempo livre que possuem o caráter de lazer, quer se tome parte nelas como ator ou como espectador, desde que não participe como se participasse de uma ocupação especializada através da qual se ganha à vida;

neste caso, deixam de ser atividades de lazer e tornam-se uma forma de trabalho, implicando todas as obrigações e restrições características do trabalho.

Esta tipologia mostra, de forma muito clara, que uma parte considerável do tempo livre não se identifica com o lazer. Só por esta razão, a polarização do lazer e do trabalho na sua forma tradicional é inadequada, uma vez que sugere que todo o tempo que não é despendido no trabalho, no sentido de uma ocupação profissional remunerada, seja tempo livre destinado às atividades de lazer (ELIAS; DUNNING, 1992).

Para Elias, o trabalho e o lazer possuem o mesmo nível de importância nas nossas sociedades industriais modernas. O lazer não deve ser visto como uma atividade complementar ao trabalho nem tampouco como uma maneira de relaxamento perante às restrições e obrigações cotidianas. O significado social e sociológico do lazer é a busca de tensões prazerosas, de excitação agradável, de um “descontrole” controlado (ELIAS, 1992).

A fim de encerrar essa breve introdução, é necessário reforçar a ideia de que todos esses conjuntos teóricos propostos por Elias, que iremos discutir, estão intrinsecamente entrelaçados na sua teoria maior, a teoria do processo civilizador, não podendo ser pensados de forma separada uns dos outros, como estágios diferentes ou como categorias independentes, mas sim como aspectos correspondentes e interligados. Dentro dessa perspectiva, apresentamos a abordagem metodológica, a seguir.

## **METODOLOGIA**

Esta pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (CEP/UTFPR). REITORIA: Av. Sete de Setembro, 3165, Rebouças, CEP 80230-901, Curitiba-PR, telefone: 3310-4943, e-mail: coep@utfpr.edu.br, e foi aprovada pelo parecer número 55566116.5.0000.5547.

Esta pesquisa possui uma natureza qualitativa, com inserção quantitativa, um caráter descritivo e comparativo. A pesquisa qualitativa possui amostra pequena, é realizada em um ambiente natural, no mundo real, sendo o pesquisador o principal instrumento para coleta e análise dos dados, ele interage com os participantes, e sua sensibilidade e percepção são essenciais na busca e processamento de observações e respostas. Em outras palavras, pode ser definida como um método de pesquisa que, constantemente, envolve a observação intensiva e duradoura de um ambiente natural, o registro exato e detalhado do que acontece nesse ambiente, a interpretação e a análise dos

dados utilizando descrições, narrativas, citações, gráficos e tabelas (THOMAS; NELSON; SILVERMAN, 2012).

A pesquisa quantitativa apresenta informações de natureza numérica, o pesquisador classifica, ordena ou mede as variáveis para apresentar estatísticas, comparar grupos ou estabelecer associações (VIEIRA, 2009). Por meio dessa pesquisa se obtém dados descritivos através de um método estatístico, apresentando um caráter mais objetivo, fiel e exato, uma vez que a observação é mais bem controlada (BARDIN, 1979).

O estudo caracteriza-se como descritivo pois descreve o que acontece em determinada configuração pela formulação de questões diretas aos participantes por meio de um guia ou formulário previamente elaborado. Tem por objetivo a identificação de opiniões, valores, condutas, vivências etc. (GAYA, 2008).

Sobre a pesquisa comparativa, os autores Thomas, Nelson e Silverman (2012) explicam que o objetivo deste método é investigar fatos, características ou pessoas, apresentando suas diferenças e semelhanças.

Para a coleta de dados foi utilizado um questionário adaptado da pesquisa de Fernandes e Mendes (2012) contendo seis perguntas objetivas e uma questão discursiva para os filhos, e duas questões discursivas para os avós e pais. O questionário teve por objetivo fornecer dados para a comparação do que mudou em relação aos espaços (rua, praça, parque, casa, quintal, jardim, escola, clube, entre outros), aos brinquedos (perna de pau, bonecas, carrinhos, videogames, entre outros) e às brincadeiras entre as três diferentes gerações.

Participaram dessa pesquisa 29 sujeitos no total, divididos em três categorias, 9 crianças provenientes de uma escola particular da cidade de Curitiba/PR, com 10 anos de idade, devidamente matriculadas na escola, e seus respectivos avôs/avós (9), com idade mínima de 50 anos, e pais/mães (11), com idade mínima de 30 anos. Foram excluídas da pesquisa as crianças que faltaram no dia da entrevista. A escola foi definida levando-se em conta alguns critérios previamente estabelecidos, tais como: a) ser uma instituição na qual o valor da mensalidade fosse um dos maiores da cidade (foi feita uma pesquisa de preços/valores das mensalidades em seis escolas com as mesmas características); b) estar localizada em um bairro rico ou nobre e vizinho ao centro da cidade de Curitiba/PR; c) as famílias dos alunos serem de classe socioeconômica alta e residirem no mesmo bairro da escola. Todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e

Esclarecido (TCLE). Não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre as participações.

Como procedimento de coleta de dados, foi entregue o questionário impresso contendo perguntas mistas (objetivas e discursivas) a 138 sujeitos, divididos em três categorias, 46 crianças, seus respectivos pais ou mães e seus avôs ou avós. Mas, o total de respondentes foi de 29 sujeitos, como descrito acima.

Em um primeiro momento, após a autorização da direção da escola, as crianças foram reunidas em uma sala de aula da própria escola para as orientações gerais, ou seja, foram explicados os propósitos da pesquisa e foi entregue para cada criança dois TCLEs (um para sujeitos maiores de 18 anos e outro para sujeitos menores de 18 anos), os quais foram levados para casa e entregues ao pai ou mãe que, após leitura e consentimento positivo pela participação, deveriam ser assinados por apenas um dos responsáveis; foi entregue também para cada criança um questionário destinado ao pai ou mãe para que apenas um dos responsáveis respondesse, e foi entregue um segundo questionário destinado ao avô ou avó, também deveria ser respondido por apenas um deles.

Em um segundo momento, que ocorreu uma semana após o primeiro encontro, as crianças foram novamente reunidas em uma sala de aula da própria escola com o objetivo de recolher os dois tipos de TCLEs, bem como os questionários respondidos pelos pais e avós, sendo que houve o retorno de apenas 11 inquéritos respondidos pelos pais e 9 inquéritos respondidos pelos avós. Somente nove crianças foram autorizadas pelos responsáveis a participarem da pesquisa, as quais receberam o questionário impresso, o qual responderam sozinhas, mas com auxílio dos pesquisadores, em aproximadamente 60 minutos.

Os riscos aos participantes foram mínimos, talvez um possível constrangimento ao responderem ao questionário.

Como benefício, os participantes puderam realizar uma reflexão sobre as brincadeiras e os brinquedos das três últimas gerações e, dessa forma, uma possibilidade de aproximar os relacionamentos entre avôs, pais e filhos, dentro da configuração familiar.

A análise de dados foi feita por meio da técnica da triangulação ou composta ou mista. Essa técnica envolve suposições que guiam a direção da coleta e da análise e a mistura das abordagens qualitativa e quantitativa em muitas fases do processo de pesquisa. Concentra-se em coletar, analisar e misturar dados quantitativos e qualitativos

em um único estudo. Proporciona um melhor entendimento dos problemas de pesquisa do que cada uma das abordagens isoladamente (CRESWELL; CLARK, 2013).

A primeira frente de análise de dados foi feita de forma quantitativa, sendo os dados coletados tabulados, transferidos e organizados em uma planilha e, por meio de frequência percentual, apresentados em forma de gráficos.

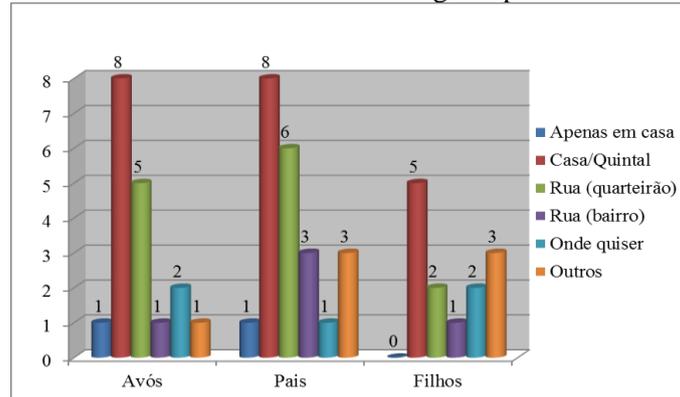
A segunda frente de análise de dados foi realizada de maneira qualitativa e dividida em duas fases, na fase a) utilizamos para categorizar os dados a Análise de Conteúdo de Laurence Bardin (1979), sendo essa análise um conjunto de técnicas de análise de comunicações, não se tratando de um instrumento, mas de um leque de utensílios, marcado por uma vasta disparidade de formas e adaptável a um campo de aplicação muito grande. Na fase b) utilizamos a Sociologia Configuracional de Norbert Elias (1992, 1993, 1994) como instrumental teórico metodológico de análise, através de suas teorias e conceitos, quer seja, a teoria do processo civilizador, a categoria analítica do controle das emoções, a teoria da busca da excitação no lazer, o conceito do espectro do tempo livre, o conceito de atividades miméticas e o conceito de limiar da violência; aplicando-os na leitura e interpretação da configuração em questão. Após a descrição da metodologia, apresentamos os resultados juntamente com a discussão, a seguir.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Somente algumas das perguntas fechadas e abertas do questionário foram escolhidas para serem apresentadas neste artigo. As perguntas selecionadas representam melhor os objetivos do artigo. A leitura quantitativa dos dados foi feita sempre de acordo com os gráficos e as discussões foram apresentadas na sequência de cada gráfico objetivando uma leitura linear das informações.

Participaram da pesquisa 29 sujeitos, divididos em três categorias, a primeira é composta por nove crianças (31%), sendo cinco do sexo feminino (56%) e quatro do sexo masculino (44%), todos com idade de dez anos. A segunda categoria é composta por onze sujeitos (38%), sendo dez mães (91%) e apenas um pai (9%), com idades entre 31 e 49 anos. Já a terceira categoria inclui nove sujeitos (31%), sendo oito avós (89%) e apenas um avô (11%), com idades entre 56 e 87 anos. Nesse sentido, apresentamos os principais dados da pesquisa, seguido de suas discussões, a seguir.

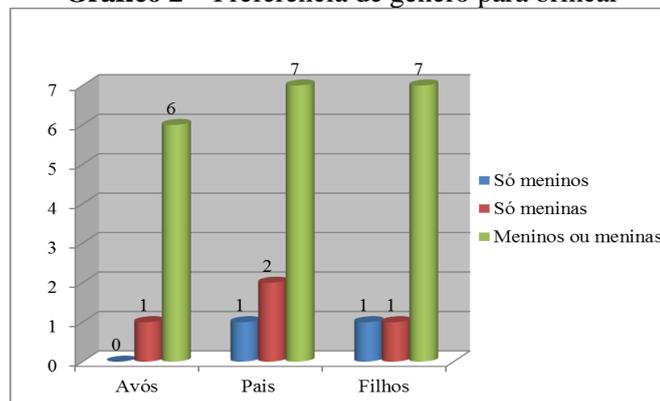
**Gráfico 1 – Lugares para brincar**



Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

No que diz respeito aos lugares onde os avós e os pais brincavam, podemos observar que as gerações passadas se divertiam mais em casa, no quintal e na rua, diferentemente das crianças de hoje, que brincam mais em casa. Comparando os dados acima, é possível verificar que o índice sobre o local "rua" diminuiu consideravelmente na geração atual, indicando que este ambiente não é o mais apropriado para as crianças de hoje, o que reafirma a condição dos locais públicos não serem mais tão usados e seguros para as crianças brincarem livremente, conforme os estudos de Wenzel (2013) e Silva *et al.* (2017). Outra pesquisa demonstra o aumento do tempo de presença em casa da geração atual, citado por Fonseca, Beltrame e Tkac (2008).

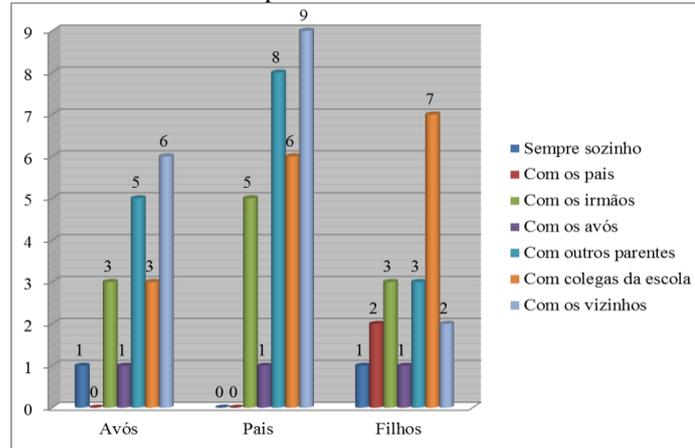
**Gráfico 2 – Preferência de gênero para brincar**



Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

O gráfico acima apresentou os dados referentes à preferência de gênero na hora de brincar, e, não há diferença significativa entre as gerações. Logo, as três últimas gerações não apresentam preferência ao escolher o gênero para brincar.

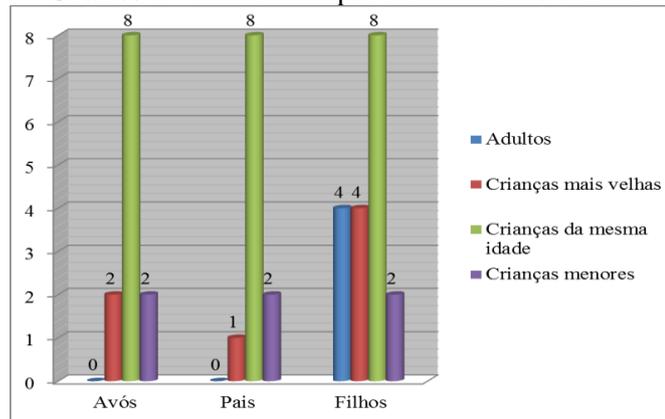
**Gráfico 3 – Companheiros de brincadeiras**



Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

Em relação à afinidade ao escolher seus companheiros de brincadeiras, os pais e avós brincavam muito mais com os vizinhos e outros parentes, diferentemente das crianças de hoje que brincam, principalmente, com os colegas da própria escola. Essa necessidade de brincar com os amigos da escola e no interior da escola pode ser o resultado da falta de tempo livre - no sentido proposto por Elias (1992) referente à tipologia do espectro do tempo livre no lazer - das crianças contemporâneas, uma vez que estão sobrecarregadas com atividades escolares, muitas em tempo integral, e extracurriculares, tais como atividades culturais, esportivas, sociais, entre outras. As pesquisas de Fonseca, Beltrame e Tkac (2008), Coutinho *et al.* (2015) e Moraes (2018) reforçam os dados apresentados no gráfico acima indicando o baixo tempo livre disponível das crianças atuais.

**Gráfico 4 – Preferência por faixa etária ao brincar**

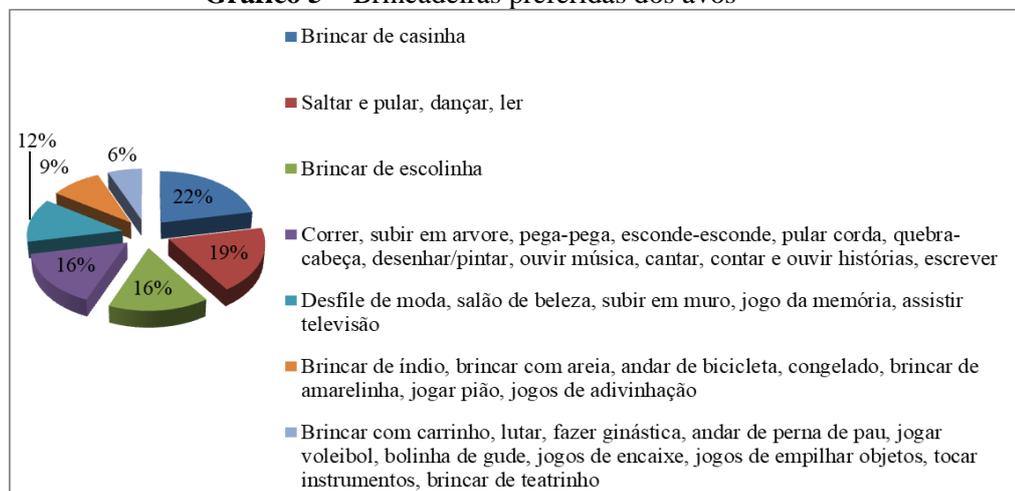


Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

Quando questionados sobre com quem preferem/preferiam brincar considerando a faixa etária (crianças mais novas, da mesma idade, mais velhas, ou os adultos), tanto as crianças das duas gerações anteriores, quanto as crianças da geração atual preferem

brincar com crianças da mesma idade. Porém, comparando os dados acima, é possível verificar que o índice sobre a preferência por brincar com os "adultos" aumentou consideravelmente na geração dos filhos, fato que pode ser justificado pelos brinquedos atuais, já que não são classificados exclusivamente como brinquedos para crianças, pois os adultos também jogam videogame, passatempo que na geração dos avós não existia, e na geração dos pais não era tão comum. A pesquisa de Albertine e Domingues (2016) sugere que as inovações tecnológicas geram novos bens de consumo, os quais afetam a sociedade e, conseqüentemente, o estilo de vida de seus indivíduos. As relações familiares estão em processo de modificação aceleradas pelo progressivo desenvolvimento industrial e mercantil (BAUMAN, 2008).

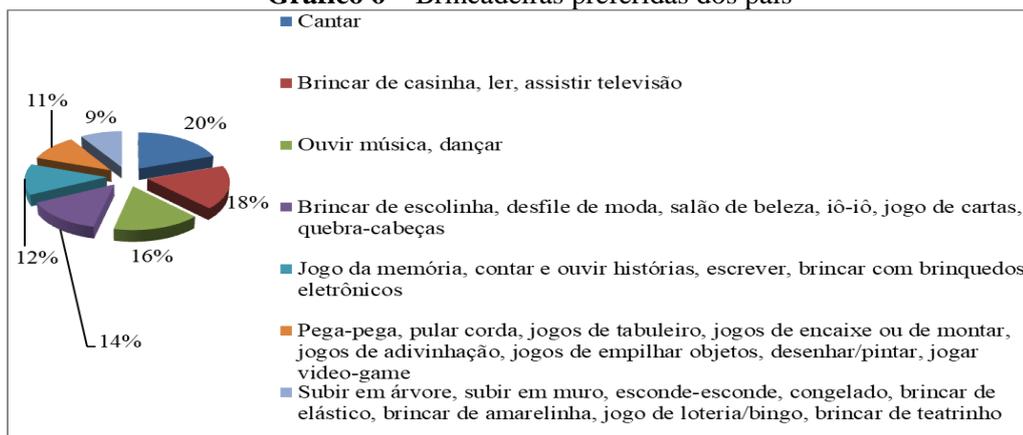
**Gráfico 5 – Brincadeiras preferidas dos avós**



Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

De acordo com o gráfico apresentado acima, os avós, quando crianças, procuravam nas brincadeiras prazer e divertimento alinhado ao movimento. É o que atesta o estudo de Faustino, Araújo e Jaqueira (2009), no qual os autores analisaram as práticas lúdicas da geração de avós quando estes eram crianças. Sobre as brincadeiras preferidas dos pais, nos ocuparemos, a seguir.

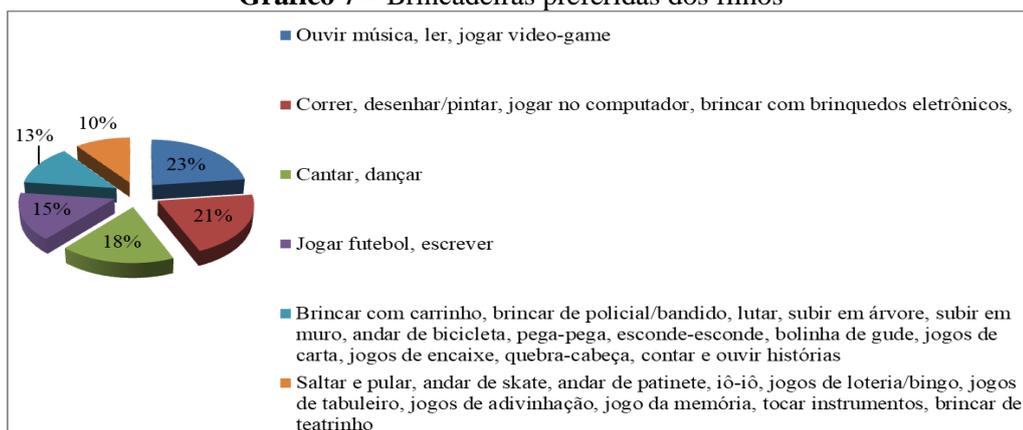
**Gráfico 6 – Brincadeiras preferidas dos pais**



Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

As brincadeiras preferidas dos pais, quando crianças, eram: cantar, brincar de casinha, ler, assistir televisão, ouvir música e dançar, seguido de outras tantas. Estes dados nos mostram que a atividade de assistir televisão aparece como segunda colocada com 18% das escolhas, o que demonstra o contexto histórico e sociocultural da sociedade da época, a qual passou a consumir uma variedade de eletrodomésticos, entre eles a televisão, que possibilitou a divulgação, consumo e identificação das crianças com personagens de filmes e desenhos animados (THURLER; FARBIARZ, 2017). Na sequência, apresentaremos os dados das brincadeiras preferidas dos filhos, ou melhor, das crianças da atualidade.

**Gráfico 7 – Brincadeiras preferidas dos filhos**



Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

Já as crianças de hoje mantêm preferência por ouvir música, ler, jogar videogame (23%); correr, desenhar/pintar, jogar no computador e brincar com brinquedos eletrônicos (21%); seguido das demais brincadeiras. A fim de enriquecer a análise dos dados apresentados acima, devemos retroceder um pouco e voltar a afirmar que as duas gerações

anteriores, isto é, a dos avós e a dos pais, buscavam prazer e diversão através do movimento, ou seja, eram gerações ativas fisicamente (SILVA *et al.*, 2017). Com relação à geração dos filhos ou crianças do tempo presente, podemos afirmar, baseados nas pesquisas de Coutinho *et al.* (2015), que meninos e meninas desfrutam de prazer e divertimento sem usar a coordenação motora ampla, ou dito de outra forma, sem uso excessivo de movimento, com baixo gasto calórico e com pouco desenvolvimento do repertório motor.

O termo prazer foi usado por Leão Junior (2013) ao mencionar um dos propósitos das crianças das gerações passadas quando brincavam. Já Elias (1992), apresenta uma teoria original quando descreve que as atividades miméticas de tempo livre podem proporcionar uma excitação agradável, ou tensão prazerosa, ou emoção. Essa busca de excitação ajuda a equilibrar as tensões acumuladas durante o constante esforço pela manutenção do autocontrole imposto pela própria criança sobre ela mesma e pelos outros agentes sociais e instituições, como os pais, professores e a escola, por exemplo. Vale lembrar que, de acordo com Elias (1993, 1994), o autocontrole das paixões e impulsos é aprendido socialmente, primeiro no seio da família, depois na escola e demais instituições sociais presentes na sociedade. Porém, em decorrência do desenvolvimento tecnológico, como parte de um processo maior, chamado de processo civilizador (ELIAS, 1993; 1994), as brincadeiras estão se modificando, como demonstrado no quadro, a seguir.

**Quadro 1** – Análise das brincadeiras preferidas entre as três gerações

<b>Categoria</b>	<b>Avós</b>	<b>Pais</b>	<b>Crianças</b>
<b>Brincadeira Preferida</b>	Escolinha	Teatro	Barbie
	Futebol	Bicicleta	Celular
	Queimada	Corrida maluca	Queimada
	Bonecas	Pega-pega	Pega-pega
	Fazer os bonecos de palha	Casinha	Futebol
	Pega-Pega	Pular tábuas	
	Correr	Bets	
	Bicicleta	Esconde-Esconde	
	Adivinhação	Tacobol	
	Queimada	Caçador	
	Pular corda	Pular elástico	
<b>Justificativa</b>		Polícia e ladrão	
	Brincadeira divertida entre a piaçada	Em decorrência da fantasia	Possibilidade de brincar com a irmã e prima
	Brincadeira mais legal na época	Possuía muito espaço	Pode ficar parado
	Sentir-se livre	Era divertido pois brincavam com água e fazia caminhos	Possibilidade de brincar com os amigos
	Gostava de movimento	Podia brincar na rua	Sentir-se livre
	Era desafiador	Jogo de movimento	

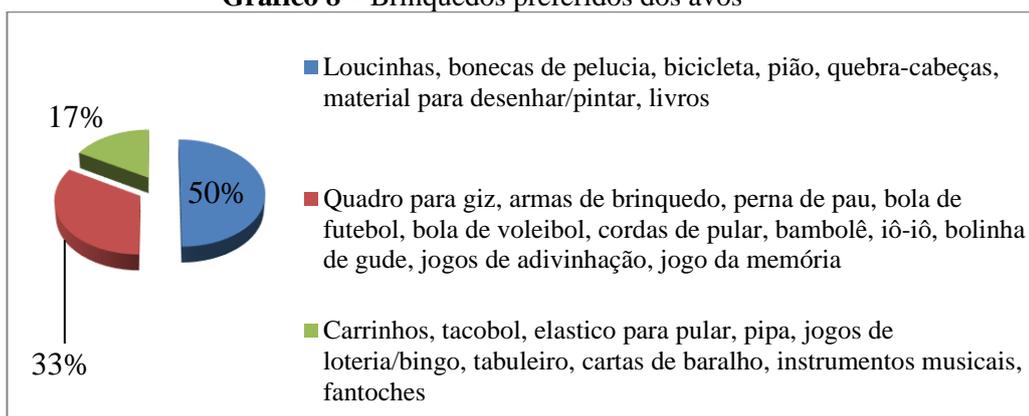
Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

Quando os três grupos (avós, pais e filhos) foram questionados sobre qual brincadeira mais gostava/gosta de realizar, obtivemos respostas discursivas e as categorizamos de acordo com o método da Análise de Conteúdo (BARDIN, 1979), como apresentado acima, juntamente com as diferentes justificativas para tal escolha. Tanto os avós quanto os pais tiveram escolhas mais variadas e justificativas mais parecidas, porém os filhos mantiveram as brincadeiras tradicionais, como pega-pega, queimada e futebol, e incluíram o aparelho de celular como uma das brincadeiras preferidas. As justificativas apresentadas pelas crianças possuem diferentes formas de explicitar o porquê das escolhas.

Nesse sentido, o uso do *smartphone* leva à possibilidade de brincar estando parado, ou melhor, sem grande movimentação, quase sempre em posição prejudicial à coluna vertebral. Além disso, as crianças atuais estão cada vez mais conectadas, por meio da internet, com amigos virtuais distantes no espaço e cada vez mais “desconectadas” com os pais, irmãos e parentes próximos, dentro da própria residência.

Os dados coletados indicaram com o índice de 23% que as três brincadeiras preferidas das crianças da geração atual são ouvir música, ler e jogar videogame. Reforçamos que essas três modalidades de brincadeiras podem ser realizadas por intermédio do aparelho celular. Portanto, o equipamento celular tornou-se um objeto quase inseparável das crianças.

**Gráfico 8 – Brinquedos preferidos dos avós**

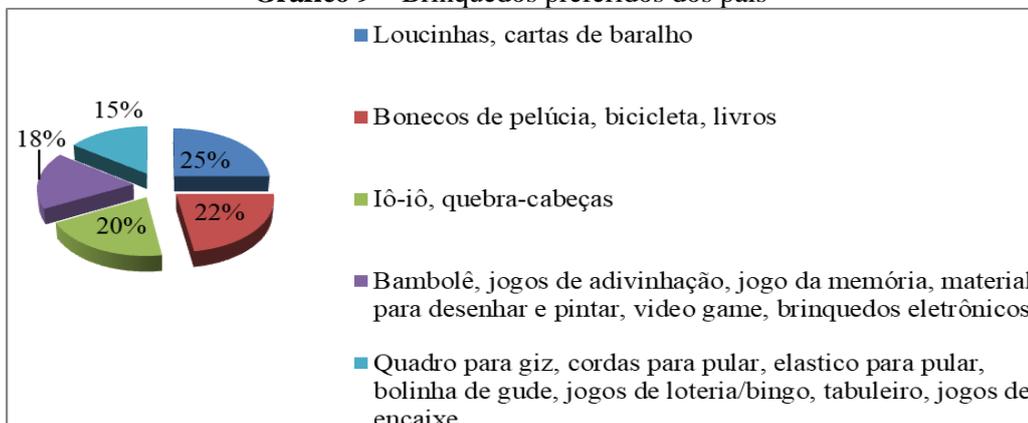


Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

É interessante observar nos resultados obtidos em relação aos brinquedos que os avós não citaram videogames ou brinquedos eletrônicos, até porque nasceram antes mesmo da primeira geração de consoles (BATISTA *et al.*, 2007). Seus brinquedos preferidos eram loucinhas, bonecas de pelúcia, bicicleta, pião, quebra-cabeças, material

para desenhar/pintar, livros, quadro para giz, armas de brinquedo, perna de pau, bola de futebol, bola de voleibol, cordas de pular, bambolê, iô-iô, bolinha de gude, jogos de adivinhação, jogo da memória, carrinhos, tacobol, elástico para pular, pipa, jogos de loteria/bingo, tabuleiro, cartas de baralho, instrumentos musicais e fantoches.

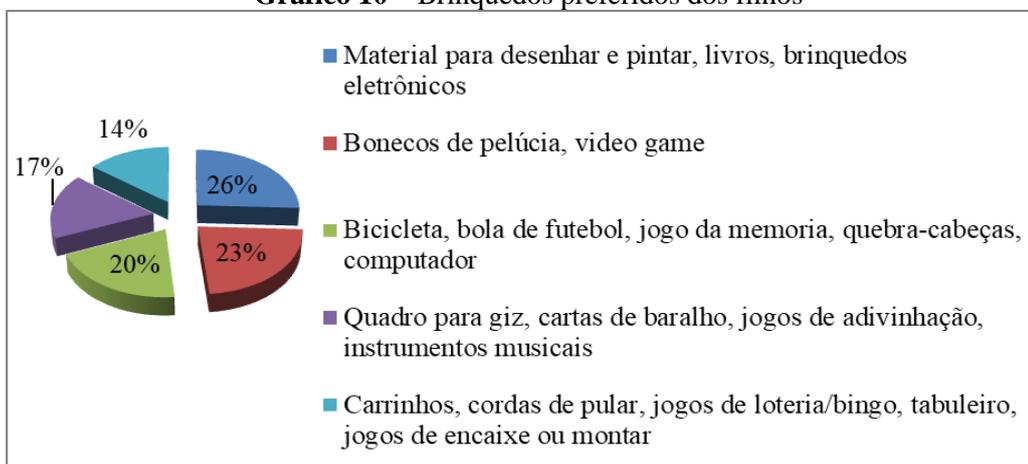
**Gráfico 9 – Brinquedos preferidos dos pais**



Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

Enquanto os pais mantinham preferência por loucinhas, cartas de baralho, bonecos de pelúcia, bicicleta, livros, iô-iô, quebra-cabeças, bambolê, jogos de adivinhação, jogo de memória, cordas para pular, elástico, entre outros brinquedos citados.

**Gráfico 10 – Brinquedos preferidos dos filhos**



Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

Por outro lado, uma parcela das crianças atuais apresenta maior preferência por brinquedos eletrônicos (26%), videogames (23%) e computadores (20%), uma vez que nasceram imersas em um mundo de tecnologia de fácil acesso, ou mais precisamente, nasceram no século XXI e foram classificadas sociologicamente como Geração Z (TURNER, 2015; TWENGE, 2017). Como dito na introdução deste artigo, vivemos em

um país divergente, onde as desigualdades sociais, econômicas e culturais são enormes entre as classes sociais, causando disparidade de recursos, educação e o uso das tecnologias digitais. No Brasil, os segmentos sociais ou melhor dizendo, o nível socioeconômico das famílias pode ser classificado de acordo com os critérios estabelecidos pela Associação Brasileira de Empresas de Pesquisa (ABEP) em três grandes classes: Alta (A1 e A2), Média (B1 e B2), Baixa (C1, C2, D e E), segundo a (ABEP, 2022).

Levando-se em conta a configuração desigual da sociedade brasileira, muitas crianças ricas (Classe Alta) da Geração Z não conhecem o mundo sem a internet, Facebook, WhatsApp, Instagram, YouTube, aplicativos, compras online, pagamento via mobile, Pix, entre outras possibilidades (TURNER, 2015; TWENGE, 2017).

De acordo com o gráfico apresentado mais acima, as crianças atuais também usam os seguintes produtos como brinquedos, material para desenhar e pintar, livros, bonecos de pelúcia, bicicleta, bola de futebol, jogo da memória e quebra-cabeças, entre outros.

As crianças de hoje possuem brinquedos vinculados a *smartphones* e *tabletes*, como é o caso do banco imobiliário e *monopoly*, mesmo sendo brinquedos tradicionais, esses precisaram acompanhar a evolução tecnológica, por uma questão de adequação ao mercado (G1, 2016).

**Quadro 2** – Análise das diferenças das brincadeiras e brinquedos entre as gerações

<b>Categoria</b>	<b>Avós</b>	<b>Pais</b>	<b>Crianças</b>
<b>Diferença entre brincadeiras e brinquedos</b>	Inventavam brinquedos e brincadeiras	Tudo era aventura	Não pode brincar na rua e nem sair sozinho
	Subir em árvores	Brincadeira de faz-de-conta	Era digital
		Tabuleiros ou contos	Jogos e aplicativos (computador/celular)
		Criatividade e liberdade mais desenvolvida	Passa o dia em frente ao computador
		Reuniões no quintal ou na rua	Brinquedos eletrônicos
		Fabricava os próprios brinquedos	Brincadeiras mais restritas

Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

Aos avós e pais foi questionado, também, se eles acreditavam que existem diferenças nas brincadeiras e brinquedos das diferentes gerações, e como demonstrado acima, a resposta foi unânime, todos apontaram diferenças significativas, com variadas justificativas.

A evolução da tecnologia é um dos aspectos do processo civilizador, que na verdade trata-se de um processo de longo prazo, mais amplo, mais global. Nessa esteira de pensamento, os fabricantes precisam constantemente lançar novos brinquedos que impulsionam o sentido da oferta e demanda, porém, sem perder o foco pela excitação agradável, citada por Elias (1992). Acreditamos que a estratégia mercadológica de unir os brinquedos eletrônicos com o esporte deu início ao que é chamado de *Exergames* (BEKKER; EGGEN, 2008; BERKOVSKY, *et al.*, 2009). Como por exemplo, podemos citar, o jogo Wii Sports, da Nintendo, que atingiu o segundo lugar na lista dos jogos de videogames mais vendidos do mundo (KLEINA, 2016). Os *Exergames* oportunizam o movimento em casa, e sozinho, não deixando de ser um videogame, podendo até ser utilizado pelos profissionais de Educação Física, como forma de ensino-aprendizagem.

Antigamente, o patamar aceitável de violência na sociedade era maior, as pessoas viam e consideravam normal as demonstrações violentas, como por exemplo os castigos físicos impostos pelos professores aos seus alunos ou alguns passatempos envolvendo lutas como o boxe sem o uso das luvas (ELIAS; DUNNING, 1992). Porém, devido ao estágio atual do processo civilizador, esse patamar tornou-se menor. Nesse sentido, podemos considerar que os jogos de videogame trazem a proposta de transformar a violência real em uma violência simulada, ou seja, sem riscos físicos aos seus jogadores, é o que Elias classificou de atividades miméticas (ELIAS, 1992). Como por exemplo, podemos citar os jogos de videogame dessa categoria, GTA V e Minecraft, na lista dos mais vendidos no mundo (KLEINA, 2016).

O jogo ranqueado como o mais consumido em todo o mundo, com mais de 143 milhões de cópias vendidas é o Tetris (KLEINA, 2016), fato que pode ser explicado por ser um jogo passado de geração à geração, jogado desde a geração X (LOPES *et al.*, 2014) nos *Gameboys*, continuando na geração Y (LOPES, *et al.*, 2014; MACHADO, 2015), e finalmente na geração Z (HOCHSPRUNG; SAPELLI, 2012; BREMM, *et al.*, 2013), nos atuais videogames, mostrando que as gerações não precisam, necessariamente, serem pautadas por princípio de linearidade e sim que as características e comportamentos são passadas através dos anos (MANNHEIM, 2011).

## CONCLUSÃO

Ao término desta pesquisa, na qual analisamos os brinquedos e as brincadeiras das três últimas gerações, avós, pais e filhos que estudam em escola particular de alto padrão

ou alto valor econômico da mensalidade, pertencentes à classe socioeconômica alta (A1 e A2), residentes em um bairro nobre/rico e vizinho ao centro da cidade de Curitiba/PR, na Região Sul do Brasil, percebemos o quanto as formas de brincar foram mudando, ao longo do tempo. As transformações ocorridas na sociedade são visíveis, principalmente no século atual, o século XXI, quando tratamos das brincadeiras, dos brinquedos e da ocupação do tempo livre essas mudanças aparecem de forma significativa para essa configuração específica.

O avanço tecnológico ocorrido nas últimas décadas mudou as relações sociais, podemos estar vivendo uma nova configuração social na qual o nível de controle das emoções tem estreita relação com o grau de civilidade da sociedade. Até bem pouco tempo era comum ver as crianças construindo seus brinquedos, brincando na rua, inventando as mais diversas brincadeiras. Atualmente, as crianças recebem seus brinquedos prontos, e raramente precisam inventar suas brincadeiras. Com um simples clique em seus computadores ou celulares elas têm o mundo em suas mãos. As extenuantes rotinas curriculares e extracurriculares, a violência das ruas aliada à falta de segurança e o trânsito conturbado dos grandes centros industriais urbanos encurralam as crianças em suas casas e apartamentos dificultando que elas socializem e brinquem em locais públicos, como era em um passado recente (COUTINHO, *et al.*, 2015; MORAES, 2018).

Ao analisar os dados, observamos, com relação aos locais das brincadeiras, que os avós e os pais brincavam mais em casa ou no quintal, assim como as crianças de hoje, porém o índice “rua” diminuiu consideravelmente entre as gerações. Não há diferença na preferência de gênero para brincar. Em relação à afinidade ao escolher seus companheiros de brincadeiras, avós e pais preferiam os vizinhos e outros parentes, diferentemente das crianças de hoje, que brincam com os colegas da própria escola. Considerando a faixa etária, a preferência das três gerações é por crianças da mesma idade, embora as crianças atuais também prefiram brincar com adultos (pai, mãe, padrasto, madrasta, namorado da mãe, namorada do pai, entre outros).

As brincadeiras preferidas dos avós eram: brincar de casinha, saltar, pular, dançar, ler e brincar de escolinha. Os pais preferiam cantar, brincar de casinha, ler, assistir televisão, ouvir música e dançar. Enquanto as crianças de hoje gostam de ouvir música, ler, jogar videogame, correr, desenhar/pintar, jogar no computador, brincar com brinquedos eletrônicos, cantar e dançar. As brincadeiras mais antigas são de

conhecimento das crianças entrevistadas, porém as mesmas não ou pouco as praticam. Os avós citam como brinquedos preferidos loucinhas, bonecas de pelúcia, bicicleta, pião, quebra-cabeças, material para desenhar/pintar, livros, quadro para giz, armas de brinquedo, perna de pau, bola de futebol, bola de voleibol, cordas de pular, bambolê, iô-iô, bolinha de gude, jogos de adivinhação, jogo da memória, carrinhos, tacobol, elástico para pular, pipa, jogos de loteria/bingo, tabuleiro, cartas de baralho, instrumentos musicais e fantoches. Os pais mantinham preferência por loucinhas, cartas de baralho, bonecos de pelúcia, bicicleta, livros, iô-iô e quebra-cabeças. Enquanto as crianças atuais, além dos brinquedos tradicionais, optam também pelo computador, celular, *tablet*, brinquedo eletrônico e videogame.

É importante salientar que os celulares, computadores, *tablets*, videogames e brinquedos eletrônicos não devem ser considerados nocivos, mas sim modos de lazer característicos da sociedade contemporânea, marcada pelo presente estágio do processo civilizador (ELIAS, 1993; 1994), no qual a violência real foi transferida para os confrontos miméticos dos jogos eletrônicos. Contudo, é imprescindível que haja um limite para o uso, uma vez que as crianças devem se movimentar além da tela dos aparelhos eletrônicos. Sendo necessário que nós, professores, saibamos usar essas novas tecnologias como ferramentas de ensino-aprendizagem.

Para pesquisas futuras, sugerimos entrevistas com um número mais representativo de participantes das três gerações, avós, pais e filhos das famílias da área rural, bem como das famílias das pequenas cidades do interior ou mesmo das periferias ou subúrbios dos grandes centros industriais urbanos do Brasil.

## REFERÊNCIAS

ABEP. Associação Brasileira de Empresas de Pesquisa. **Critério de classificação econômica**. 2022.

ALBERTINE, M. N. B.; DOMINGUES, S. C. Infância, consumo e educação: conexões e diálogos. **Revista Internacional Interdisciplinar INTERthesis**, Florianópolis, v. 13, n. 1, p. 21-37, 2016.

AMORIM, J. C.; ALEXANDRE, I. J. O jogo e a brincadeira na educação infantil. **Revista Eventos Pedagógicos**, v. 2, n. 1, p. 159-168, 2011.

ASSIS, L. C. D. *et al.* Jogo e protagonismo da criança na educação infantil. **Revista Portuguesa de Educação**, v. 28, n. 1, p. 95-116. Universidade do Minho. Braga, Portugal, 2015.

- BARANITA, I. M. D. C. **A importância do jogo no desenvolvimento da criança.** Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação). Escola Superior de Educação Almeida Garret. Lisboa, Portugal, 2012.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** São Paulo: Edições 70, 1979.
- BATISTA, M. L. S. *et al.* Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, Faculdade de Sistemas de Informação, n. 3, dez, 2007.
- BAUMAN, Z. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria.** Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- BEKKER, T. M.; EGGEN, B. H. Designing for children's physical play. **Extended Abstract on Human Factors in Computing Systems.** Florence: Italy, april, p. 2871-2876, 2008.
- BERKOVSKY, S. *et al.* Design for games to motivate physical activity. In: **Proceedings of the 4th International Conference on Persuasive Technology**, 2009.
- BREMM, C. I. *et al.* **A utilização dos jogos digitais na infância.** Florianópolis: UFSC/LLE/CCE, 2013.
- CARREIRA, N. V. **A criança e a cidade: influência dos espaços verdes e áreas de jogo no desenvolvimento da criança.** Dissertação (Mestrado em Arquitetura Paisagista). Universidade de Lisboa, Portugal, 2016.
- COUTINHO, M.; SOUZA, M. S.; BRAUNER, L.; VALENTINI, N. C. A rotina de atividades infantis no ambiente doméstico. **Revista Pensar a Prática**, v. 18, n. 1, p. 76-90, 2015.
- CRESWELL, J. W.; CLARK, V. L. P. **Pesquisa de métodos mistos.** 2. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.
- ELIAS, N.; DUNNING, E. **A busca da excitação.** Lisboa, Portugal: Difel Editora, 1992.
- \_\_\_\_\_. **O processo civilizador: uma história dos costumes.** v. 1. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.
- \_\_\_\_\_. **O processo civilizador: formação do estado e civilização.** v. 2. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.
- EVANGELISTA, C. C. C. M.; RAMOS, M. L. Jogos, brinquedos e brincadeiras: a importância para o desenvolvimento infantil. **Colloquium Humanarum**, Presidente Prudente, v. 12, n. 3, p. 17-29, jul/set 2015.
- FAUSTINO, R. J. L.; ARAÚJO, P. C.; JAQUEIRA, A. R. F. **Jogos, brinquedos e brincadeiras dos nossos avós na freguesia de Vieira de Leiria: identificação e análise das práticas lúdicas e recreativas em idosos.** Disponível em suporte de papel na biblioteca da FCDEF/UC. Repositório Científico de Acervo Aberto de Portugal, 2009.
- FERNANDES, A. G.; MENDES, L. **Brinquedos e brincadeiras de duas diferentes gerações no Município de Jaraguá do Sul.** Trabalho de conclusão do curso

(Graduação em Educação Física – Bacharelado), Faculdade Jangada, Jaraguá do Sul/SC, 2012.

FERREIRA NETO, C. A. **Jogo na criança e desenvolvimento psicomotor**. Faculdade de motricidade humana. Universidade Técnica de Lisboa, 2007.

\_\_\_\_\_. **Estamos a criar crianças totós, de uma imaturidade inacreditável**. Entrevista concedida à Rita Ferreira. Lisboa: Observador, 25 de julho de 2015.

FONSECA, F. R.; BELTRAME, T. S.; TKAC, C. M. Relação entre o nível de desenvolvimento motor e variáveis do contexto de desenvolvimento de crianças. **Revista da Educação Física/UEM**, Maringá, v. 19, n. 2, p. 183-194, 2008.

G1. **Sector de brinquedos traz os lançamentos para 2016**. Disponível em: <http://g1.globo.com/economia/negocios/noticia/2016/04/setor-de-brinquedos-traz-os-lancamentos-para-2016.html>. Acesso em: 2 de nov. de 2016.

GAYA, A. **Ciência do movimento humano**: introdução à metodologia da pesquisa. Porto Alegre: ARTMED, 2008.

GETCHELL, N.; HEYWOOD, K. M. **Desenvolvimento motor ao longo da vida**. 6. ed. Porto Alegre: Artmed Editora, 2016.

HOCHSPRUNG, J.; SAPELLI, D. M. Propaganda e geração Z: análise das revistas Capricho, Mundo Estranho e Recreio. In: **XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul**, 2012.

HOEHR, C. F.; REUTER, C. P.; TORNQUIST, L.; NUNES, H. M. B.; BURGOS, M. S. Prevalência de obesidade e hipertensão arterial em escolares: estudo comparativo entre escolas rurais do município de Santa Cruz do Sul/RS. **Rev Epidemiol Control Infect**. v. 4, n. 2, p. 122-126, 2014. <https://doi.org/10.17058/reci.v4i2.4772>

KLEINA, N. **Os 5 games mais vendidos do mundo**. Disponível em: [http://games.tecmundo.com.br/noticias/5-games-vendidos-mundo-video\\_812570.htm](http://games.tecmundo.com.br/noticias/5-games-vendidos-mundo-video_812570.htm). Acesso em: 2 de nov. de 2016.

LEÃO JUNIOR, C. M. **Manual de jogos e brincadeiras**: atividades recreativas para dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2013.

LOPES, A. M. *et al.* Geração Internet: quem são e para que vieram. Um estudo de caso. **Revista CTS**, n. 26, v. 9, p. 39-54, 2014.

MACHADO, G. M. **Os pais da geração Y**. Participação especial de Noberto Chadad. São Paulo: All Print Editora, 2015.

MALUF, A. C. M. **Atividades lúdicas para educação infantil**: conceitos, orientações e práticas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

MANNHEIM, K. **Le problème des générations**. Paris: Armand Colin Éditeur, 2011.

MORAES, C. N. B. D. **Brincadeiras ao ar livre**: uma reflexão sociológica sobre a infância contemporânea. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação). Bacharelado em Educação Física. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2018.

NAZARIO, P. F.; PERES, L. W. KREBS, R. J. A influência do contexto no comportamento motor: uma revisão. **Revista Digital EFDeportes.com**. n. 152, v. 15: 1, 2011.

NAVE, M. L. J. **A criança, o meio e o perfil psicomotor**. (Dissertação). Mestrado. Castelo Branco: Instituto Politécnico de Castelo Branco. 2010.

PAPST, J.; MARQUES, I. Avaliação do desenvolvimento motor de crianças com dificuldade de aprendizagem. **Revista Brasileira Cineantropometria Desempenho Humano**, n. 12, v. 1, p. 36-42, 2010.

PEREIRA, F. C.; SERAPIÃO, A. B. D. S.; GOVONE, J. S. O efeito do *exergames* na motivação para a prática de atividade física em jovens. **Licere**, Belo Horizonte, v. 20, n. 3, p. 59-75, 2017.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC Editora, 2010.

POZAS, D. **Criança que brinca mais aprende mais**: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil. São Paulo: Senac Editora, 2012.

SASSO, R. R.; GRAUP, S.; LARA, S.; BALK, R. S.; CHIQUETTI, E. M. S.; SÁ, M. V. Desenvolvimento motor de crianças em zonas rurais e urbanas: um estudo comparativo. **Ciência e Saúde**. jul.-set. 11(3), p. 151-157, 2018.

SILVA, M. F. D. S. *et. al.* As brincadeiras das crianças de ontem e de hoje no contexto sociocultural. **Holos**, v. 3, p. 62-74, 2017.

SPESSATO, B. C.; VALENTINI, N. C.; KREBS, R. J.; BERLEZE, A. A educação infantil e intervenção motora: um olhar a partir da teoria bioecológica de Bronfenbrenner. **Movimento**, v. 15, n. 4, p. 147-73, 2009.

THOMAS, J. R.; NELSON, J. K.; SILVERMAN, S. J. **Métodos de pesquisa em atividade física**. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2012.

THURLER, P. C.; FARBIARZ, A. Mídia, infância e modernidade líquida: como comportamentos de consumo midiático infantil refletem perfis de subjetividade contemporâneos. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares de Comunicação. 40 Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Curitiba, set. 2017.

TIC KIDS ONLINE BRASIL. **Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil**. Comitê Gestor da Internet no Brasil. São Paulo, 2020. Disponível em: [https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20201123093344/tic\\_kids\\_online\\_2019\\_livro\\_eletronico.pdf](https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20201123093344/tic_kids_online_2019_livro_eletronico.pdf). Acesso em: 15 ago. 2022.

TWENGE, J. M. **iGen**: why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy ad completely unprepared for adulthood and what that means for the rest of us. New York: Simon and Schuster, 2017.

TURNER, A. Generation Z: technology and social interest. **Journal of Individual Psychology**, v. 71, n. 2, p. 103-113, 2015.

VENETSANO, F.; KAMBAS, A. Environmental factors affecting preschoolers' motor development. **Early Child Educ J**, v. 37, p. 319-327, 2010.  
<http://doi.org/10.1007/s10643-009-0350-z>

VIEIRA, S. **Como elaborar questionários**. São Paulo: Atlas, 2009.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WENETZ, I. As crianças ausentes nas ruas e nas praças: etnografia dos espaços vazios. **Civitas**, v. 13, n. 2, p. 346-363, 2013.

WITECK, G. A.; FRANZ, L. B. B.; BUSNELLO, M. B.; BATTISTI, I. D. E.; MARCHI, D.; BERLEZI, E. M.; CARGNIN, D.; DAL RI, R. K. Índices antropométricos e fatores de risco cardiovascular entre mulheres residentes em uma área rural do estado do Rio Grande do Sul. **Sci Med**. v. 20, n. 4, p. 282-288, 2010.

*Recebido em: 10/08/2022*

*Aprovado em: 12/09/2022*

*Publicado em: 20/09/2022*