



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DA VITÓRIA

RANIELLY MARIA DA SILVA NASCIMENTO

**RECREIO SEM CELULAR: PRÁTICAS LÚDICAS EM ESCOLARE DE UMA
ESCOLA PÚBLICA DE LIMOEIRO (PE).**

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2026

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO ACADÊMICO DA VITÓRIA

EDUCAÇÃO FÍSICA- LICENCIATURA

RANIELLY MARIA DA SILVA NASCIMENTO

**RECREIO SEM CELULAR: PRÁTICAS LÚDICAS EM ESCOLARES DE UMA
ESCOLA PÚBLICA DE LIMOEIRO (PE).**

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico da Vitória, como requisito para a obtenção do título de Graduação em Educação Física.

Orientadora: Isabeli Lins Pinheiro

Co-orientadora: Ariana Rocha Caldeira

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Nascimento, Ranielly Maria da Silva .

Recreio sem celular: Práticas lúdicas em escolares de uma escola pública de Limoeiro (PE) / Ranielly Maria da Silva Nascimento. - Vitória de Santo Antão, 2026.

40 : il.

Orientador(a): Isabeli Lins Pinheiro

Coorientador(a): Ariana Rocha Caldeira

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, Educação Física - Licenciatura, 2026.

Inclui referências, anexos.

1. Criança. 2. Lazer. 3. Infância. 4. Brincadeiras. 5. Brincar. 6. Celular. I. Pinheiro, Isabeli Lins . (Orientação). II. Caldeira, Ariana Rocha. (Coorientação). IV. Título.

370 CDD (22.ed.)

RANIELLY MARIA DA SILVA NASCIMENTO

RECREIO SEM CELULAR: PRÁTICAS LÚDICAS EM ESCOLARES DE UMA
ESCOLA PÚBLICA DE LIMOEIRO (PE).

TCC apresentado ao Curso de
Licenciatura em Educação Física da
Universidade Federal de Pernambuco,
Centro Acadêmico da Vitória, como
requisito para a obtenção do título de
Graduação em Educação Física.

Aprovado em: 17/06/2026.

BANCA EXAMINADORA

Profº. Me. Ariana Rocha Caldeira
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. José Antônio dos Santos
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Me. Cleide do Nascimento Monteiro Borges Lima Filha
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico esse trabalho à Deus e à mulher forte, determinada e sonhadora que me tornei durante essa trajetória. Que esta conquista seja prova de que eu sou capaz de ir ainda mais longe, e que eu nunca perca a coragem de sonhar, acreditar e recomeçar sempre que necessário.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus, que em nenhum momento permitiu que eu desistisse dos meus sonhos e me deu força, sabedoria e coragem para chegar até aqui. Sem Ele, nada disso seria possível.

Aos meus pais, Eliane Maria da Silva e Bento Francisco do Nascimento, minha eterna gratidão por todos os esforços realizados para me proporcionar educação, valores e incentivo aos estudos. Obrigada por sempre acreditarem em mim e por me ensinarem a ser uma pessoa dedicada e determinada a crescer cada vez mais.

Às minhas irmãs, Gabriela Maria do Nascimento e Yasmin Maria do Nascimento, que são essenciais na minha vida. Desejo que minha trajetória possa servir de inspiração, incentivo e referência para que elas nunca deixem de acreditar em seus sonhos.

Ao meu companheiro, Bruno de Lima Silva, por estar ao meu lado em todos os momentos desta caminhada. Obrigada pelo apoio, paciência, incentivo e por tantas vezes abdicar de suas próprias vontades para que eu pudesse seguir firme na graduação. Sua parceria foi fundamental nessa conquista, e a você dedico minha eterna gratidão.

Aos meus amigos, em especial à Sthefanny Rayane, minha dupla desde o início da graduação. Vivemos juntas todos os desafios, aprendizados e conquistas dessa trajetória. Obrigada por toda dedicação, companheirismo, compreensão e amizade durante esses anos. Aos meus amigos da universidade, Elivelton Alyson, Adilson Ferreira, Fernanda Eduarda, Amanda Letícia, Bruna Regina, Maria Letícia, Lauren Ellen e todos aqueles que fizeram parte dessa caminhada, tornando os dias mais leves e especiais. Meu agradecimento também aos professores que contribuíram para minha formação acadêmica.

Por fim, agradeço à minha orientadora, Prof. Isabeli Lins Pinheiro, e à co-orientadora, Ariana Rocha Caldeira, pela dedicação, paciência, compreensão e amizade. Obrigada por todo apoio, ensinamentos e contribuições fundamentais para a realização deste trabalho.

Se você não tivesse capacidade, Deus não te daria a oportunidade. Seus medos você já conhece, experimente suas coragens.

Santa Teresinha

RESUMO

O recreio escolar e as práticas de lazer infantil constituem importantes espaços de socialização, interação e desenvolvimento das crianças no ambiente escolar. Entretanto, diante do avanço das tecnologias digitais e do uso crescente de aparelhos celulares entre estudantes, surge a necessidade de compreender como essas mudanças têm influenciado as formas de brincar e as relações sociais durante o intervalo escolar. Nesse contexto, a implementação da Lei nº 15.100/2025, que restringe o uso de celulares nas escolas, levanta questionamentos sobre os impactos dessa medida nas vivências lúdicas das crianças. Assim, o presente estudo teve como objetivo analisar as práticas de lazer infantil no recreio de uma escola pública do município de Limoeiro (PE), investigando os impactos da legislação nas dinâmicas lúdicas e nas relações sociais dos estudantes. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, realizada por meio de observação direta não participante durante o recreio escolar, com registros sistematizados em diário de campo. A investigação foi desenvolvida com alunos do ensino fundamental de uma escola pública do município de Limoeiro (PE), respeitando os princípios éticos da pesquisa com seres humanos. Os resultados evidenciaram que a restrição do uso de celulares favoreceu o aumento das interações sociais entre os estudantes, ampliando a participação em brincadeiras coletivas e a ocupação dos espaços de lazer da escola. Além disso, observou-se que há diversidade de atividades lúdicas durante o recreio, reforçando a importância desse momento para o desenvolvimento social das crianças. Além disso, os achados também destacam a necessidade de investimentos em infraestrutura e materiais recreativos, de modo a potencializar as experiências de brincar e contribuir para o desenvolvimento integral dos estudantes.

Palavras chaves: criança; lazer; infância; brincadeiras; brincar; celular.

ABSTRACT

School recess and children's leisure activities constitute important spaces for socialization, interaction, and development of children in the school environment. However, given the advancement of digital technologies and the increasing use of cell phones among students, the need arises to understand how these changes have influenced ways of playing and social relationships during school breaks. In this context, the implementation of Law No. 15.100/2025, which restricts the use of cell phones in schools, raises questions about the impacts of this measure on children's play experiences. Thus, this study aimed to analyze children's leisure activities during recess at a public school in the municipality of Limoeiro (PE), investigating the impacts of the legislation on play dynamics and social relationships among students. This is a qualitative, exploratory, and descriptive research study, conducted through direct non-participant observation during school recess, with systematized records in a field diary. The research was conducted with elementary school students from a public school in the municipality of Limoeiro (PE), respecting the ethical principles of research with human subjects. The results showed that restricting the use of cell phones favored an increase in social interactions among students, expanding participation in group games and the use of school recreation spaces. Furthermore, a diversity of playful activities was observed during recess, reinforcing the importance of this time for the social development of children. In addition, the findings also highlight the need for investments in infrastructure and recreational materials, in order to enhance play experiences and contribute to the students' overall development.

Keywords: child; leisure; childhood; play; playing; cell phone.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES E TABELAS

Figura 1:	Registro fotográfico do pátio escolar	2
		4
Figura 2:	Registros da quadra poliesportiva	2
		5
Figura 3:	Registros do Jardim	2
		6
Quadro 1:	Crítérios de elegibilidade para seleção da escola.	2
		0
Quadro 2:	Classificações do comportamento social no recreio escolar.	2
		1
Quadro 3:	Categorias dos tipos de brincadeiras e atividades vivenciadas no recreio escolar	2
		2
Quadro 4:	Brincadeiras vivenciadas pelas crianças durante o recreio	2
		7
Quadro 5:	Brinquedos	3
		4
Quadro 6	Brincadeiras realizadas pelas crianças durante o recreio	2
		8
Quadro 7	Interação social	3
		0
Quadro 8	Síntese dos resultados	3
		0

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 REVISÃO DE LITERATURA.....	13
2.1 Escola como lazer?.....	14
2.2 Recreio escolar	15
2.3 Uso frequente do celular na escola.....	15
2.4 O excesso de tela	16
3 OBJETIVOS.....	18
3.1 Objetivo Geral.....	18
3.2 Objetivos Específicos.....	18
4 METODOLOGIA.....	19
4.1 Local de realização da pesquisa.....	19
4.2 Tipo de estudo.....	19
4.3 Etapas da pesquisa.....	19
4.3.1 Identificação e seleção da escola.....	19
4.3.2 Coleta de dados.....	20
4.3.3 Diário de campo.....	20
4.3.4 Características do comportamento social.....	21
4.3.5 Características das brincadeiras observadas e atividades observadas.....	21
5 RESULTADOS.....	23
5.1 Caracterização do ambiente escolar.....	23
5.2 Brincadeiras e atividades de lazer vivenciadas pelas crianças durante o recreio.....	26
5.3 Interações sociais das crianças durante o recreio.....	29
6 DISCUSSÃO.....	32
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
REFERÊNCIAS.....	37
APÊNDICE A – TABELA DE DADOS COLETADOS.....	39
APÊNDICE B - DECLARAÇÃO DE USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL.....	40

1 INTRODUÇÃO

Para Ariès (1981), na sociedade medieval a infância não era reconhecida como uma fase específica do desenvolvimento humano. As crianças eram percebidas como "adultos em miniatura" e, desde muito cedo, passavam a participar das atividades e responsabilidades do mundo adulto. Por volta dos cinco a sete anos de idade, muitas já conviviam livremente em ambientes sociais dos adultos e eram inseridas em atividades de trabalho, contribuindo para sua subsistência e para a dinâmica familiar. A alta taxa de mortalidade se tornou urgente, logo vencida essa etapa as crianças já eram inseridas no mundo dos adultos e lutavam pela sobrevivência (Silva, 2010). O brinquedo para Kishimoto (1999) representava a realidade e durante a época medieval, não havia uma separação da brincadeira e o brinquedo para adultos e crianças. Com 7 anos as crianças tinham a alternativa de estudar ou trabalhar, brincavam de bonecas, esconde-esconde, cavalo de pau, cantavam e dançavam. Postman (1999, p.34), alega que "como as crianças foram retiradas do mundo do adulto, tornou-se necessário encontrar um outro mundo que elas pudessem habitar. Este outro mundo veio a ser conhecido como infância." (Silva, 2010).

Segundo Sarmiento (2003), o brincar é uma linguagem muito rica e envolve jogos com regras, brincar livre e o brinquedo como objeto. Para Brougère (2008), o brinquedo é um artefato cheio de significados, que pode ser construído pela própria criança livremente. O brincar é uma atividade social onde Borba (2005, p.123), fala que a brincadeira envolve uma construção coletiva pelas crianças, então durante o brincar as crianças cultivam experiências e reproduzem muitas das vezes a cultura do seu cotidiano (Nogueira, 2015). Corsaro (2011) alega que as crianças apresentam uma "cultura de pares", criando conceitos próprios e reinterpretando o mundo adulto em suas brincadeiras. Entendido isto, de acordo com Borba (2005, p. 129),

Brincar com outra criança não é uma atividade simples, que ocorre naturalmente bastando duas ou mais crianças se juntarem, por mais que assim o pareça aos nossos olhos de adultos. Ao contrário, envolve um complexo processo de construção e de negociação de significados, que só é possível quando existe uma base comum de conhecimento sobre a qual as crianças possam agir de forma colaborativa. Os scripts podem contribuir para a constituição dessa base comum e formar um tipo de

conhecimento compartilhado a partir do qual as crianças organizam e sustentam uma situação interativa de brincadeira.

Conforme Dornelles (2005), a escola surgiu para controlar e organizar a rotina das crianças. (Daniela, 2010). Para os autores Parente (2010), Friedmann (1996) e Moreira (2006), o recreio é o local mais oportuno em que a criança tem de experimentar a cultura e o corporal; é onde vai ser capaz de fazer uma crítica, de assimilar o que é certo do errado, além do desenvolvimento das capacidades motoras, cognitivas e sociais (Leandro, 2023). Zanin (2017), por outro lado, diz que vai ser o brincar na escola que as crianças vão aprender a se expressar, comunicar e é no lazer e no brincar que elas vão criando suas próprias histórias. Porém, os autores Wenetz, Stigger e Meyer (2013) observaram que há aprendizados não-intencionais em brincadeiras durante recreio, voltada para o gênero e à sexualidade. Além do mais, durante o recreio as crianças têm o desejo de apropriação de brinquedos para o lazer e por falta de recursos e espaço elas acabam não tendo acesso de fruir a essas experiências (Leandro, 2023). Segundo a legislação o parecer CEB 002/2003, identifica o recreio com valor educativo e alega que deve ser colocada como proposta pedagógica (Leandro, 2023). Prates (2010), defende o recreio como um lugar de autonomia, liberdade e criatividade para as crianças.

Foi realizada na cidade de Pelotas (RS) uma pesquisa, na qual crianças de 9 anos de idade, sendo elas 14 meninas e 6 meninos do 1º ano do ensino fundamental, em momentos como aulas de educação física e/ou momentos livres como recreios extras, em caso de ausência de professores, que visa identificar através de observações como as crianças organizam as brincadeiras no pátio da escola, às maneiras de brincar e as interações sociais das crianças durante as vivências lúdicas das brincadeiras em um pátio de uma escola pública. Dentre os materiais disponíveis haviam bolas, bambolês e cordas, alguns meninos brincavam com a bola na quadra poliesportiva, algumas crianças brincavam em grupos dispersos no pátio da escola (Nogueira, 2015). Andrade (2020) remete o recreio como um momento rico em manifestações culturais, onde o aluno tende ser ele mesmo e ter a liberdade, autonomia de gerir novas experiências, explorando sua criatividade (Leandro, 2023). Diante desse cenário, surge a necessidade de valorizar o recreio como um espaço rico em cultura, onde a influência do brincar contribui

para o desenvolvimento integral da criança e não apenas como um espaço livre. Portanto, a relevância desta pesquisa justifica-se pela necessidade de investigar os impactos da Lei nº 15.100/2025 nas práticas de lazer infantil durante o recreio escolar, momento esse que é voltado para a autoformação e a interação social. O problema central reside em compreender como o afastamento dos dispositivos digitais impacta o cotidiano escolar, há valorização das práticas lúdicas tradicionais ou surgem desafios em socializar? Mediante o conceito do que é brincar, a criança exerce sua personalidade integral, sendo assim, este estudo objetiva analisar as vivências de lazer em uma escola pública da cidade de Limoeiro (PE), identificando os equipamentos disponíveis e registrando os comportamentos sociais que sobressaem após a restrição dos celulares no âmbito escolar.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Escola como lazer?

A escola é um ambiente de ensino formal, mas também um lugar de lazer e de desenvolvimento social, o recreio é um espaço de autoformação. Espaço esse que é rico em crescimento saudável para a convivência de relações sociais, podendo ser positivas ou negativas, desse modo, os recreios é onde tudo se torna possível de acontecer (Paulo, 2024). Segundo Borba (2005, p.123), brincar é uma atividade social onde envolve ideias, significados, ações que são feitas pelas crianças. Então é através do brincar que as crianças cultivam experiências e reproduzem muitas das vezes a cultura do seu cotidiano (Nogueira, 2015). Fernandes e Elali (2008) abordam em suas pesquisas a importância do espaço do brincar, pois é na escola o primeiro local em que as crianças têm contato para construir suas relações com os demais, conhecendo o respeito no lugar em que vive e a avaliação das próprias habilidades (Zanin, 2017).

Foi produzido em uma escola um projeto chamado “Os espaços de recreio na escola como lugar de brincadeiras, criatividade e socialização”, na Escola Profissional da Ribeira Grande, que fica localizada em São Miguel, Açores. Onde visa a valorizar o recreio e durante esse momento, explorar a criatividade e brincadeiras livres, onde as crianças vão ser o protagonista, promovendo respeito por si e para os colegas (Rei, 2022).

Neuenfeldt (2005), aborda que os espaços abertos não precisam de supervisão de um adulto por perto, pois esse espaço é compreendido como um ambiente lúdico e recreativo, ou seja, um momento livre, para experimentar novas vivências ligadas a atividades do brincar.

Estes espaços, devem oferecer uma maior visibilidade para as crianças, já que são momentos que estão ficando cada vez mais escassos fora do ambiente escolar, uma vez que esses momentos já não possuem espaços abertos em suas moradias e a brincadeira frequentemente não tem a companhia de outras crianças. Assim, elas acabam sendo substituídas por recursos eletrônicos, como jogos digitais ou até mesmo a televisão. (Zanin, 2017). Assim, Neuenfeldt (2005),

ressalta a importância do brincar dentro da escola, que é indispensável, pois as crianças vão explorar os movimentos. (Zanin, 2017).

2.2 Recreio escolar

Em uma pesquisa realizada, para muitos estudantes o lazer é visto como um momento de relaxamento, um tempo livre para realizar práticas digitais como jogar em celular, redes sociais, ouvir música. Visto isso, há um grande interesse nas redes sociais, na internet e em jogos nos celulares, para Silveira e Fortes (2019), as práticas virtuais no intervalo podem colocar em risco o espaço do brincar que ainda hoje é pouco explorado. Já para outros o recreio é um momento de jogar bola, jogar cartas, desenhar, brincar de pega-pega. Porém para outros estudantes, o recreio era um período de descanso, ou seja, descansar a mente para as próximas aulas, onde estariam com a mente fresca para absorver mais conteúdos, alguns estudantes indicavam ocupar lugares mais tranquilos para se acomodar e descansar.

Entretanto, alguns estudantes reclamam o aumento do tempo de recreio, onde segundo o parecer da CNE/CEB (2003), diz este momento tem uma duração equilibrada a 1/6 da carga horária das atividades escolares, ou seja, intervalos de 10 minutos (de recreio) para 60 minutos de atividade pedagógica, ou 20 minutos para 120 de atividade e sala. Os alunos almejam a ampliação de materiais disponíveis, onde se destacam: o acesso a bolas de qualidades para brincar, cordas, bambolês, jogos de mesa, livros para leitura, som para colocar músicas; em muitos casos a escola possui esses materiais disponíveis citados pelos estudantes, mas são restritos apenas para aulas. E há alunos que dizem que o intervalo é uma perda de tempo, segundo Nagumo (2016) essa questão pode ocorrer por impossibilidade e/ou a desvalorização das práticas culturais como peteca, leitura, dança, música entre outros.

Durante o intervalo da escola que são frequentados pelas crianças e adolescentes no seu tempo livre é um direito espelhado no 31 artigo da CDC (Convenção dos Direitos da Criança). O autor Araújo (2020), comenta sobre o tempo da criança que deve ser valorizado e reconhecido como um “tempo

irrepetível” (p.255), e que neste tempo livre tenha características próprias em que escolhem por direito, o que fazer e como fazer (Araújo, 2020; Nagumo, 2016).

2.3 Uso frequente do celular na escola

Com os avanços tecnológicos e o surgimento da internet, as formas de aprendizagem e interações sociais têm passado por diversas transformações (Arruda, 2024). Internautas de todo o mundo estão distantes fisicamente, mas estão conectados ao mesmo tempo. Em resumo, as pessoas têm celulares como ferramenta da vida, pois estes oferecem possibilidades de estar junto, experimentar identidade, logo as crianças e adolescentes são o público mais influenciado a usarem o aparelho celular (Nagumo, 2016). Desse modo, segundo Artopoulos (2011) existe uma cultura móvel da juventude um sistema de valores e crenças. Nos dias atuais está cada vez mais comum o uso de aparelhos, é inevitável a presença dos celulares dentro da escola (Nagumo, 2016).

Foi realizado um estudo do uso do aparelho celular entre os jovens de uma escola estadual de Florianópolis, e notou a existência da lei estadual que restringe o uso de celular dentro da sala de aula (Nagumo, 2016). A partir de um questionário onde, 29 respondentes possuíam celular ou smartphone, 17 possuíam plano pré-pago (acesso à internet), 16 utilizavam 3G para ter acesso à internet e 11 tinham acesso a rede wi-fi da escola. Quanto ao levantamento do uso das redes sociais, 7 utilizavam Tweets, 5 WhatsApp, 5 Instagram e apenas 4 usava Facebook. Com relação às perguntas objetivas do questionário, 25 estudantes utilizam celular com frequência e 15 usam para fins didáticos dentro da sala de aula. Mesmo os alunos sabendo da restrição do uso do aparelho celular - 27 dos 29 alunos sabem que existe essa lei de vedação -, destacaram que na prática, o uso do celular varia de professor para professor (Nagumo, 2016).

Durante o recreio os estudantes tendem a ficar isolados, concentrados no celular ao invés de interagir com os amigos e/ou brincar. Logo, com o uso do aparelho celular, as crianças passaram a “brincar” apenas de atividades virtuais, principalmente no lazer, como jogar e assistir vídeos. Contudo, os aparelhos celulares já estão inseridos na rotina das crianças, então é necessário avaliar quais

são os impactos que estes celulares podem causar no desenvolvimento dos alunos (Arruda, 2024).

2.4 O excesso de tela

Os dispositivos eletrônicos já estão na rotina das crianças e isso vem gerando polêmicas no ambiente escolar, principalmente no recreio. Neste sentido, Wamser (2005, p. 11) afirma:

[...] Como consequência disso, o ato de brincar ocorre quase que exclusivamente de modo eletrônico e virtual. Um produto inovador, transmissor de informações e influente nas relações sociais, o celular apresenta uma nova face da realidade.

Desse modo, segundo Lira e Rubio (2014), fala que as crianças não têm a brecha para desenvolver seu pensamento e a criatividade, já que as informações já vêm prontas e a criança não precisa pensar para resolver o problema. Então, a Lei 15.100/2025 do art. 2º fala que a restrição do uso de celulares e smartphone durante a aula, o recreio e/ou intervalos entre as aulas, essa lei é válida para todas as etapas da educação básica (Nagumo, 2016).

Todavia surgem as interrogações que precisam ser discutidas e os dados mostram que há distrações dos alunos durante as aulas, e isso pode estar de acordo com a busca de outros entretenimentos durante o período de aulas e/ou tentar evadir por não considerá-las atrativas. Destarte, um dos principais fatores para retirar o uso de celular na escola é a falta de atenção, que acarreta no baixo rendimento dos estudantes (Nagumo, 2016).

Pedro e Bonfim (2017), fala que o excesso de tecnologia está trazendo grande prejuízo para as crianças, entre elas está a falta de diálogo no espaço escolar (Ivonilda, 2020). Paiva e Costa (2015), ressalta que o uso ambíguo da tecnologia desconstrói o vínculo familiar, logo, a ausência de referência de natureza emocional dificulta a criança a desenvolver sua cognição no espaço escolar, já que a falta de equilíbrio entre o cognitivo e afetivo compromete o desempenho escolar das crianças. (Ivonilda, 2020).

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Analisar as práticas de lazer das crianças matriculadas em uma escola pública da cidade de Limoeiro (PE) durante o recreio escolar sob a luz da lei 15.100/2025 que restringe o uso de aparelhos celulares no ambiente escolar.

3.2 Objetivos Específicos

Identificar e caracterizar os espaços e equipamentos disponíveis no ambiente da escola para as vivências do momento do recreio; Observar as práticas relativas ao lazer, como brincadeiras e jogos realizados durante o recreio escolar; Registrar os comportamentos sociais como interação, socialização expressos durante o recreio.

4 METODOLOGIA

4.1 Local de realização da pesquisa

Esta pesquisa foi realizada na cidade de Limoeiro, localizada no estado de Pernambuco (PE), situado na região nordeste do Brasil. A cidade está situada a 78 km da capital Recife, com o total de 56.510 habitantes (IBGE, 2022).

4.2 Tipo de estudo

Esta pesquisa foi realizada através do estudo do tipo exploratório e descritivo, com abordagem qualitativa, através do contato direto com o problema, a fim de explicar e descrever os fenômenos observados (Triviños, 1987; Gil, 2007; Minayo, 2011). Os dados coletados foram analisados através da descrição dos conteúdos (Bardin, 2011).

4.3 Etapas da pesquisa

A partir do estudo do tipo exploratório, foi possível entrar em contato direto com o problema: como estão as práticas de lazer realizadas por alunos matriculados em uma escola pública da cidade de Limoeiro (PE), durante o recreio escolar sob a luz da lei 15.100/2025 que restringe o uso de aparelhos celulares no ambiente escolar (Triviños, 1987; Gil, 2007; Minayo, 2011).

4.3.1 Identificação e seleção da escola

No contexto estadual de Pernambuco, o recreio é um direito regulamentado, com tempo mínimo definido e incluído na jornada escolar. De acordo com o Decreto nº 48.477, de 26 de dezembro de 2019, o artigo 4º, parágrafo 2, menciona o tempo de intervalo destinado para o recreio um total de 20 minutos (PERNAMBUCO,

2019). Foi selecionada a Escola pública municipal da cidade de Limoeiro (PE), a qual cumpre o decreto e oferece este tempo destinado ao recreio escolar (Quadro 1).

Quadro 1: Critérios de elegibilidade para seleção da escola.

Critérios de Inclusão	Critérios de Exclusão
Escola que garanta intervalo mínimo de 20 minutos para o recreio, conforme o Decreto nº 48.477/2019.	Escola que não possuía espaço e condições mínimas para vivência do recreio.
Escola que implementasse a Lei 15.100/2025, proibindo o uso de celulares durante o recreio.	Escola que não autoriza a pesquisa ou a observação das crianças durante o recreio.
Escola que adotassem a divisão do recreio por fase de estudo (exemplo: anos iniciais e anos finais do Ensino Fundamental).	

Fonte: A Autoria (2026).

4.3.2 Coleta de dados

Esta pesquisa foi realizada em uma escola pública do município de Limoeiro (PE) com 5 (cinco) sessões para observação direta não participante das crianças durante o recreio, com o objetivo de identificar e registrar vivências lúdicas, de lazer, e comportamentos sociais durante o recreio na atual realidade na qual está restrita o uso de celulares. Após a autorização da direção da escola, as observações foram realizadas de modo a garantir a preservação do anonimato e da integridade das crianças participantes, seguindo princípios éticos. A fim de explicar e descrever os fenômenos observados, os dados coletados foram analisados através da descrição dos conteúdos (Bardin, 2011).

4.3.3 Diário de campo

As observações foram realizadas em 5 visitas à escola, uma vez por semana, em dias diferentes, durante o tempo de 20 minutos de recreio a cada visita. Todas as observações foram realizadas pela manhã, havendo a presença de turmas do fundamental 1, do 3º ao 5º ano. As informações coletadas foram anotadas em um diário de campo, para que depois fosse transferida os dados para tabelas de resultados que serão apresentados nesta pesquisa. As sessões foram organizadas de acordo com as datas das visitas à escola nas datas de 24 de outubro, 11, 17, 24 e 25 de novembro de 2025.

4.3.4 Características do comportamento social

Para realizar a observação dos comportamentos sociais no momento do intervalo escolar foram utilizadas as classificações de acordo com o estudo de Cordazzo e colaboradores (2008).

Quadro 2: Classificações do comportamento social no recreio escolar.

Comportamento Social	Característica
Interação em grupo ou não	Crianças brincando em grupos, interação entre os grupos ou se permaneciam isolados sem interação com outros grupos.
Interação entre meninos e meninas	Interações individuais ou em grupos apenas entre crianças do mesmo sexo (meninas com meninas ou meninos com meninos) ou de modo misto.
Não-interação solitária	Criança sozinha, sem interação ou contato com outras crianças.
Não-interação paralela	Crianças próximas umas das outras, porém sem interação direta.

Fonte: Adaptado de CORDAZZO e colaboradores (2008).

4.3.5 Características das brincadeiras observadas e atividades observadas

Para a observação das brincadeiras e atividades vivenciadas no momento do intervalo escolar foram adaptadas e utilizadas as categorias propostas pelo estudo de Cordazzo e colaboradores (2008) (Tabela 2).

Quadro 3: Categorias dos tipos de brincadeiras e atividades vivenciadas no recreio escolar.

Categorias	Características
Brinquedo Cognitivo	Estimulam aspectos cognitivos, como quebra-cabeça, dominó, damas, entre outros.
Brinquedo Social	Favorecem a interação social, como fantoches, jogo de tabuleiros, massinha de modelar, entre outros.
Brinquedo Motor	Envolvem movimentos corporais como amarelinha, pique-bandeira, peões, entre outros.
Sem brinquedo	Não utilizam objetos culturais.
Populares	Brincadeiras como pega pega, esconde esconde e outras.
Faz de conta	Situações imaginárias criadas pelas crianças, com representação de papéis e significados simbólicos aos objetos.
Outras atividades	Jogos de regras, Esportivas/Movimentos, Cooperativas, Desocupado, Observando, Conversando, Lendo, Explorando.

Fonte: Adaptado de CORDAZZO e colaboradores (2008).

5 RESULTADOS

5.1 Caracterização do ambiente escolar

As visitas realizadas na Escola Professor Antônio de Souza Vilaça e registros fotográficos (figura 1) dos ambientes foi possível caracterizar os espaços e equipamentos destinados à vivência do recreio na escola. O espaço onde ocorre o recreio é um lugar amplo para que os alunos possam correr e brincar. Possui dois grandes pátios com um corredor que as professoras delimitam. Há árvores e um jardim delimitado com grade de proteção e uma quadra poliesportiva que fica fora da escola, que é usada apenas para as aulas de educação física. As crianças brincam sem brinquedos materializados, apenas com o faz de conta ou brincadeiras populares, jogos de regras, conversam, leem livros, exploram o ambiente, apenas um aluno que possui autismo brinca com uma bola e divide com os colegas e às vezes alguns levam brinquedos de sua própria casa. Embora a escola possua espaços amplos, áreas arborizadas e ambiente favorável às brincadeiras, observou-se a necessidade de investimentos na infraestrutura destinada ao recreio. A ausência de brinquedos permanentes e de materiais recreativos limita as possibilidades lúdicas das crianças. Nesse sentido, a implantação de playgrounds, brinquedos fixos e outros recursos recreativos poderia enriquecer as experiências de lazer, tornando o ambiente escolar mais atrativo e estimulante para o desenvolvimento infantil.

Figura 1: Registro fotográfico do pátio escolar



Fonte: A Autora (2026).

A quadra poliesportiva encontra-se localizada fora do espaço interno da escola, sendo utilizada exclusivamente durante as aulas de Educação Física sob supervisão do professor. Embora possua cobertura e piso adequados para a prática esportiva, foram observadas limitações relacionadas à sua conservação e segurança, como acúmulo de sujeira nas arquibancadas, presença de pichações, ausência de grades de proteção, falta de equipamentos como barras e existência de banheiros desativados e com mau cheiro. Além disso, por se tratar de um espaço

aberto e com acesso externo, há circulação de pessoas não vinculadas à escola, o que compromete a segurança dos estudantes. Dessa forma, apesar de seu potencial para atividades recreativas, a quadra demanda melhorias estruturais e de manutenção para oferecer condições mais adequadas de uso e segurança.

Figura 2: Registros da quadra poliesportiva



Fonte: A Autora (2026).

O jardim está localizado no interior do pátio onde ocorre o recreio, sendo delimitado por grades de proteção que impedem o acesso direto dos alunos. O espaço possui árvores, plantas e flores bem conservadas, contribuindo para a valorização estética do ambiente escolar e proporcionando maior contato visual com elementos da natureza. Além disso, sua presença torna o espaço mais agradável e acolhedor, favorecendo a qualidade ambiental do local destinado à convivência e ao lazer das crianças.

Figura 3: Registros do Jardim



Fonte: A Autora (2026).

5.2 Brincadeiras e atividades de lazer vivenciadas pelas crianças durante o recreio

As sessões para observação foram realizadas entre as datas 24 de outubro à 25 de novembro de 2025, totalizando 5 sessões. Foi possível observar as brincadeiras que as crianças realizam (quadro 2).

O recreio é um momento ideal para observação, foi possível presenciar os alunos e as atividades que os mesmos realizavam durante os intervalos. Seguindo o protocolo que foi realizado, identifiquei os tipos de brinquedos disponíveis no momento do recreio, que foram classificados em: Brinquedo cognitivo, brinquedo social, brinquedo motor ou sem brinquedo.

Com essas classificações, obtive resultados onde as crianças costumam levar brinquedos de casa, por exemplo bobbie goods (desenho de colorir). A escola não disponibiliza materiais didáticos durante o recreio, com excesso de um aluno autista que brinca com uma bola e ainda divide com os colegas, quando não há recreio os alunos ficam na sala e as professoras oferecem massinha de modelar. Os demais alunos ficam livres para brincadeiras livres e não utilizam objetos didáticos mesmo diante das limitações de brinquedos pela escola. Esses achados confirmam as contribuições de Kishimoto (1999), que destaca que o brincar não depende exclusivamente de brinquedos estruturados, uma vez que as próprias crianças são capazes de criar e ressignificar objetos e espaços durante suas experiências lúdicas. A utilização de tampas de garrafa como bola e a predominância das brincadeiras tradicionais ilustram essa capacidade criativa.

Quadro 4: Brincadeiras vivenciadas pelas crianças durante o recreio.

Categoria	Exemplos observados	Frequência de observação
Brinquedo Cognitivo	Massinha de modelar; bobbie Goods; livro de leitura.	1 sessões
Brinquedo Social	Massinha de modelar.	1 sessões
Brinquedo Motor	Uma bola, massinha de modelar, tampa de garrafa.	3 sessões
Ausência de brinquedos	Brincadeiras livres	5 sessões

Fonte: A Autora (2026).

Quadro 5: Brinquedos

Sessão	Brinquedo Cognitivo	Brinquedo Social	Brinquedo Motor	Sem Brinquedo
---------------	----------------------------	-------------------------	------------------------	----------------------

1 24/10/2025	Não observado	Não observado	Bola	Pega-pegas, piquenique, pato ganso.
2 11/11/2025	Massinha de modelar	Massinha de modelar	Massinha de modelar	Correndo, pulando e conversando.
3 17/11/2025	Bobbie Goods	Não observado	Bobie Goods	Pega-pegas, ímpar-par, rodopios, pulos e saltos,
4 24/11/2025	Não observado	Não observado	Tampas de garrafas	Pega-pegas, estrelinha, chuveirinho.
5 25/11/2025	Não observado	Não observado	Não observado	Conversam e lancham.

Fonte: A Autora (2026).

A brincadeira que mais se destacou foi predominância da brincadeira pega-pegas durante o recreio pode ser explicada por diferentes fatores relacionados à cultura lúdica infantil. Por se tratar de uma brincadeira tradicional que não exige materiais, possui regras simples e permite a participação de um grande número de crianças, o que favorece a interação social e o movimento corporal. Além disso, sua dinâmica baseou-se em correr, velocidade e desafio despertando o interesse das crianças, tornando-a uma atividade facilmente adaptável aos diferentes espaços escolares. Os resultados encontrados corroboram com as reflexões de Kishimoto (1999), ao afirmar que as brincadeiras tradicionais constituem importantes manifestações da cultura infantil, sendo transmitidas entre gerações e preservadas pelas próprias crianças. O estudo de Cordazzo e colaboradores (2008), identificou a predominância de brincadeiras coletivas e de movimento durante o recreio escolar. Assim como observado pelos autores, atividades como o pega-pegas e as corridas favoreceram a interação entre os pares e a ocupação ativa dos espaços escolares. Portanto, esses resultados reforçam que as brincadeiras tradicionais continuam sendo importantes formas de lazer.

Quadro 6: Brincadeiras realizadas pelas crianças durante o recreio.

Sessão	Atividade Popular	Atividade Faz de Conta	Esportivas/ Movimento	Outras Atividades
1 24/10/2025	Pega-pegas, parabéns para colega	Não observado	Correr, pega-pegas, pato-ganso	Conversando, lanchando e observando outras crianças.
2 11/11/2025	Massinha de modelar,	Não observado	Correndo livre	Conversando, lanchando e observando outras

	pega-pega			crianças.	
3 17/11/2025	Bailarina, ímpar-par	Não observado	Correndo livre	Conversando, lanchando observando crianças.	e outras
4 24/11/2025	Estrelinha, pega-pega	Não observado	Correndo livre	Conversando, lanchando observando crianças.	e outras
5 25/11/2025	Não houve recreio	Não houve recreio	Não houve recreio	Não houve recreio	

Fonte: A Autora (2026).

5.3 Interações sociais das crianças durante o recreio

Os resultados apresentaram várias formas de interação, as crianças interagem entres grupos, de forma paralela ou solitária. Havia alunos que brincavam em conjunto e outros não. Outras brincam da mesma atividade, mas em grupos diferentes, tinha crianças lanchando sozinhas no pátio e outras em grupos. Houve interações entre ambos os sexo (menina e menino), grupos só de meninas e/ou só meninos e também havia crianças que estavam sozinhas. Logo, esses resultados corroboram as contribuições de Neuenfeldt (2005), que compreende o recreio escolar como um espaço privilegiado para a socialização e para a construção das culturas infantis. Segundo o autor, é durante esse momento que as crianças estabelecem relações interpessoais, compartilham experiências, criam vínculos afetivos e desenvolvem habilidades necessárias à convivência social. Dessa forma, as interações observadas durante o recreio evidenciam que esse espaço vai além de uma simples pausa das atividades escolares, constituindo-se como um importante ambiente educativo. Kishimoto (1999), destaca que as brincadeiras e atividades lúdicas favorecem processos de interação social e aprendizagem. Para a autora, ao brincar coletivamente, as crianças aprendem a negociar regras, respeitar diferenças, cooperar e resolver conflitos, construindo conhecimentos por meio das relações estabelecidas com seus pares. Nesse sentido, as interações observadas entre meninos e meninas e a participação em grupos durante o recreio demonstram a relevância do brincar como elemento promotor da convivência e do desenvolvimento

Quadro 7: Interação social

Sessão Recreio	Interação Em Grupo	Interação Entre Meninos E Meninas	Não-Interação Solitária	Não-Interação Paralela
1 24/10/2025	Houve interação	Meninas e Meninos conversando ou lanchando no pátio.	Algumas crianças lanchando.	Crianças lanchando e observando as outras crianças correndo.
2 11/11/2025	Houve interação	Meninas e Meninos conversando ou lanchando na sala.	Não houve	Grupo de meninas e grupo de meninos lanchando na sala.
3 17/11/2025	Houve interação	Meninas e Meninos conversando no pátio.	Não houve	Grupos de meninas lanchando
4 24/11/2025	Houve interação	Meninas e Meninos conversando no pátio.	Não houve	Grupo de meninas e grupo de meninos conversando e lanchando.
5	Houve interação	Meninas e Meninos conversando ou lanchando na sala.	Crianças lanchando na sala.	Grupo de meninas e grupo de meninos conversando no sala.

Fonte: A Autora (2026).

Quadro 8- Síntese dos resultados

Espaço utilizado	Os alunos utilizam especialmente os dois pátios amplos da escola para brincar e interagir. O local apresentou características favoráveis ao lazer, por possuir espaços abertos, árvores e áreas livres, porém, em dias chuvosos, as crianças permanecem dentro da sala de aula, sem recreio no pátio.
Interação Social	O comportamento mais observado durante o recreio foi a interação em grupo, brincando coletivamente e conversando.

Participação conjunta entre meninas e meninos nas atividades recreativas.

Brinquedos e materiais Houve carência significativa dos brinquedos e materiais lúdicos. Acesso limitado a recursos recreativos, em alguns momentos, utiliza-se massinha de modelar ou material trazido de casa, como livro de desenho e teve uma exceção que um aluno autista brincava com uma bola disponibilizada pela escola.

Brincadeiras e atividades A brincadeira mais observada foi o pega-pega, seguida de atividades de correr, saltar e pular. Atividades realizadas de formas espontâneas e coletivas, demonstrando maior participação dos alunos durante o recreio.

Fonte: A Autora (2026).

6 DISCUSSÃO

A Lei de nº 15100/2025, que restringe o uso dos celulares no espaço escolar, demonstrou impactos significativos nas práticas de lazer e nas interações sociais das crianças observadas durante o recreio escolar. Os resultados evidenciaram que diante da restrição dos dispositivos celulares, os alunos passaram a ocupar de forma mais ativa os espaços ofertados pela escola, utilizando o recreio para brincar, interagir socialmente e realizar atividades que envolvem movimentos corporais. Neste contexto, o espaço escolar observado apresentou características favoráveis ao brincar, pois a escola dispõe de dois pátios amplos, o que permite maior liberdade de circulação entre as crianças e o desenvolvimento das atividades lúdicas, ainda que existam limitações relacionadas ao corredor de acesso às salas e a quadra que fica localizada na área externa da escola.

No que se refere às práticas de lazer, as atividades populares mais predominantes foram o pega-pega e atividades que envolvem os movimentos corporais como, correr, pular e saltar como o estudo desenvolvido por Cordazzo e Vieira (2008), que analisou as brincadeiras e interações sociais de crianças em idade escolar durante o recreio. Esses resultados sugerem um possível resgate das brincadeiras tradicionais infantis, o que pode estar ligado à ausência dos celulares no ambiente escolar. A presença constante dos aparelhos eletrônicos tende a modificar as formas de interação entre as crianças, reduzindo assim momentos de convivência social e favorecendo as práticas individualizadas. Conforme Nagumo (2016), o uso frequente do aparelho celular tende a reduzir as interações presenciais entre os alunos, favorecendo práticas mais isoladas durante o recreio. Sendo assim, a restrição do uso desses aparelhos parece contribuir para o fortalecimento das relações sociais e as brincadeiras coletivas e tradicionais, do brincar compartilhado e das relações entre os alunos.

Essa realidade dialoga com as contribuições de Kishimoto (1999), ao destacar que as brincadeiras fazem parte da cultura infantil e representam elementos da realidade social vivenciada pelas crianças. A autora ressalta que, historicamente, brincadeiras como pega-pega, esconde-esconde, cantigas e outras atividades lúdicas constituem importantes formas de expressão, socialização e aprendizagem. Dessa forma, o reaparecimento dessas práticas durante o recreio

pode ser compreendido como uma valorização da cultura lúdica infantil, possibilitada pela redução do uso dos dispositivos móveis no ambiente escolar.

Além do mais, as observações realizadas evidenciam que o brincar esteve fortemente ligada ao movimento corporal, elemento esse que é essencial para o desenvolvimento infantil. A prática de atividade que envolve correr, pular, saltar e explorar o espaço contribui para o desenvolvimento motor e também para os aspectos cognitivos, emocionais e sociais das crianças. O recreio, portanto, não deve ser visto apenas como um intervalo, mas como um espaço educativo que favorece experiências de autonomia, criatividade e de convivência além da construção de saberes.

Nesse sentido, Kishimoto (1999) afirma que o brincar possui um papel fundamental no desenvolvimento da criança, pois por meio das brincadeiras ela interpreta o mundo, constrói conhecimentos, desenvolve a imaginação e estabelece relações sociais. Para a autora, o brinquedo e a brincadeira não representam apenas formas de entretenimento, mas constituem experiências educativas que contribuem para a formação integral da criança. Assim, os resultados encontrados reforçam a importância de garantir espaços e oportunidades para o brincar livre no ambiente escolar, especialmente em um contexto marcado pela crescente presença das tecnologias digitais na vida infantil.

Entretanto, apesar das interações e das brincadeiras coletivas, foi possível identificar que houve uma carência significativa de brinquedos e materiais lúdicos disponibilizados pela escola, conforme demonstrado no quadro 1. Percebe-se que as crianças tinham acesso limitado a recursos recreativos, utilizando massinha de modelar quando não havia recreio fora da sala de aula, devido às condições climáticas. Em outras situações, apenas um aluno possuía bola por ser criança com deficiência, ou alguns alunos utilizavam livros de desenho chamados de "Boob Goods" trazidos de casa. Esses dados mostram que, embora o recreio favoreça manifestações espontâneas do brincar, ainda existe uma necessidade de investimento em materiais pedagógicos e lúdicos que possam ampliar as possibilidades recreativas das crianças. Nesse contexto, Neuenfeldt (2005) destaca que o recreio escolar necessita ser "recriado", com a disponibilização de brinquedos, materiais e atividades lúdicas que ampliem as possibilidades do brincar e favoreçam a participação das crianças.

As interações sociais observadas ocorreram de várias formas, tanto em grupos quanto individualmente, envolvendo meninos e meninas em experiências compartilhadas durante o recreio. A convivência entre os diferentes grupos demonstrou que o espaço do recreio favorece relações sociais espontâneas, trocas culturais e construção de vínculos afetivos. Contudo, também foram identificadas crianças que permaneciam sozinhas, sentadas em cantos do pátio, apenas lanchando ou observando os colegas brincarem. Esse aspecto evidencia que, embora o recreio seja um importante espaço de socialização, nem todas as crianças conseguem participar de forma efetiva das atividades coletivas, o que reforça a necessidade de práticas inclusivas e estratégias que promovam maior integração entre os estudantes. Para Neuenfeldt (2005), o recreio constitui um importante espaço de socialização e construção das culturas infantis, sendo fundamental que a escola promova condições que favoreçam a integração, a convivência e a participação de todos os estudantes.

Outro ponto importante identificado no estudo refere-se à caracterização do ambiente escolar. Os resultados mostram que o espaço escolar possui um ambiente de lazer a céu aberto, uma área espaçosa, presença de árvores e possui jardim, fatores esses que favorecem experiências de lazer mais dinâmicas e contanto com o ambiente externo. Contudo, observa-se que em período chuvosos as crianças não tem recreio propriamente dito, permanecendo dentro da sala de aula durante o recreio, lanchando, sendo supervisionados pela professora, sem possibilidades efetivas de brincar livre e praticar atividades recreativas. Portanto, essa limitação demonstra a importância da escola pensar em alternativas estruturais e pedagógicas que garantam momentos de lazer e interação mesmo em condições climáticas desfavoráveis. Os resultados encontrados também dialogam com o estudo de Cordazzo e Vieira (2008), que destaca a influência do ambiente físico sobre as brincadeiras e interações infantis. Os autores observaram que espaços amplos e adequados favorecem a realização de brincadeiras coletivas e atividades de movimento. Da mesma forma, a presença de pátios espaçosos, áreas com árvores e contato com o ambiente externo na escola contribuíram para a ocorrência de brincadeiras como pega-pega, corridas e outras atividades corporais. No entanto, assim como apontado por Cordazzo e Vieira (2008), as características do ambiente podem limitar as experiências lúdicas quando não oferecem condições adequadas

para o brincar. Então, a ausência de alternativas recreativas em períodos chuvosos restringe as oportunidades de interação e lazer das crianças, evidenciando a necessidade de estratégias e espaços que garantam a continuidade das experiências lúdicas independentemente das condições climáticas.

Em síntese, os resultados observados indicam que a restrição do uso do celular no espaço escolar pode favorecer o aumento das interações sociais entre as crianças, momentos de convivência em grupo, brincadeiras e maior aproximação entre os próprios alunos durante o recreio. A ausência dos dispositivos móveis parece ter contribuído para maior ocupação dos espaços escolares, valorização das brincadeiras tradicionais e ampliação das experiências corporais e sociais das crianças. Além disso, percebeu-se que esse espaço precisa de investimento, em materiais lúdicos e infraestrutura da escola, para que o recreio possa proporcionar experiências mais significativas, inclusivas e enriquecedoras para o desenvolvimento social, emocional e integral das crianças.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa teve como objetivo analisar as práticas de lazer das crianças matriculadas em uma escola pública da cidade de Limoeiro (PE) durante o recreio escolar após a implementação da Lei 15.100/2025 que proíbe o uso de aparelhos celulares no ambiente escolar. Com os resultados obtidos, é possível examinar que o recreio é um ambiente de suma importância para o desenvolvimento integral dos estudantes, um local que se refere em experimentar brincadeiras lúdicas e interações sociais.

Mesmo diante da adversidade, as crianças são capazes de ressignificar o recreio e o local, brincando com brincadeiras populares, tradicionais, de atividade de movimentos entre outras. Fazendo assim, um resgate das brincadeiras sem o uso do celular por perto. O brincar é fundamental no desenvolvimento infantil como Kishimoto (2011) destaca que o brincar é uma atividade essencial na infância, pois permite que a criança explore o mundo, socialize-se e desenvolva habilidades físicas, cognitivas e afetivas.

O estudo mostra algumas restrições estruturais na escola, como limitação do corredor, o pátio ser a céu aberto, a quadra por ser em uma área externa da escola e a ausência de matérias durante o recreio. Por tanto, é fundamental reconhecer o papel da escola na organização, para que possa desenvolver ações que favoreçam diferentes formas de brincar e que valorize esse momento o recreio que é um espaço de aprendizagem, convivência e desenvolvimento infantil.

Por fim, a importância desta pesquisa para a área da Educação Física e da Educação Escolar de maneira geral, é contribuir para futuras reflexões sobre o recreio escolar como um espaço de socialização, aprendizagem e de desenvolvimento de maneira integral, sem o uso do celular por perto. Logo os resultados obtive que a ausência do uso do aparelho celular favoreceu maiores interações sociais, estimulando brincadeiras e convivências entre os alunos. Além disso, é importante salientar que o estudo foi realizado em apenas uma escola pública da cidade de Limoeiro (PE), com 5 visitas observacionais durante o recreio de 20 minutos.

REFERÊNCIAS

ARRUDA, Leyllane Renata. **O uso do celular por crianças na primeira infância: oportunidades e risco**. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/30660>. Acesso em: 25 jul. 2025.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BRASIL. Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025. Dispõe sobre a proibição do uso de celulares durante o recreio nas escolas públicas. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 13 jan. 2025. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2025/lei-15100-13-janeiro-2025-796892-publicacaooriginal-174094-pl.html>. Acesso em: 16 jul. 2025.

BRASIL. **Parecer CNE/CEB nº 2, de 2003**. Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 anos. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2003. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br>. Acesso em: 16 jul. 2025.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. Caracterização de brincadeiras de crianças em idade escolar. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Porto Alegre, v. 21, n. 3, p. 365-373, 2008.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Limoeiro**: panorama. Rio de Janeiro: IBGE, [s.d.]. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pe/limoeiro/panorama>. Acesso em: 27 maio 2026.

IVONILDA, Raquel Flores. Um olhar sobre a importância do brincar e a repercussão do uso da tecnologia nas relações brincadeiras na infância. **Research, Society and Development**, Vargem Grande Paulista - SP, v. 9, n.9, e326997368, 2020. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/7368/6480>. Acesso em: 25 jul. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MINAYO, Maria Cecília de Souza; DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2013.

NAGUMO, Eduardo; TELES, Leonardo F. O uso do celular por estudantes na escola: motivos e desdobramentos. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, Brasília, v. 97, n. 246, p. 356–371, ago. 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbeped/a/wBpRPnRRcmCBtZrh99VZbTC>. Acesso em: 16 jul. 2025.

NEUENFELDT, Derli Juliano. **Recreio escolar: espaço para “recrear” ou necessidade de “recriar” este espaço**. Lajeado: Univates, 2005. Disponível em: <https://univates.br/media/editoria/livros/recreio-escolar.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2026.

NOGUEIRA, Gisele Maria. Cultura de pares e cultura lúdica: brincadeiras na escola. **Poiésis - Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação**, Tubarão, v. 9, n. 15, p. 117–131, 2015.

PERNAMBUCO (Estado). **Decreto nº 48.557, de 26 de dezembro de 2019**. Institui o Regimento Escolar Unificado Substitutivo das Unidades Escolares da Rede Estadual de Ensino do Estado de Pernambuco. Recife: Governo do Estado de Pernambuco, 2019. Disponível em: <https://legis.alepe.pe.gov.br/texto.aspx?id=48557&tipo=TEXTORIGINAL>. Acesso em: 16 jul. 2025.

REI, Mariana Santos. **Brincar na escola: dar voz às crianças**. 2022. Relatório final de estágio (Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico) – Escola Superior de Educação de Viseu, Instituto Politécnico de Viseu, Viseu, 2022.

SARMENTO, Manuel Jacinto. Imaginário e culturas da infância. **Cadernos de Educação**, Pelotas, n. 21, p. 51–69, jul./dez. 2003.

SILVA, Daniela de Castro; HOMRICH, Marcele Teixeira. Brincadeiras e brinquedos na atualidade: breve contribuição articulando a infância e a escola. **Reflexão e Ação**, Santa Cruz do Sul, v. 18, n. 2, p. 198–213, 2010.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

ZANIN, Aline Aparecida. Jogos da cultura popular nas aulas de Educação Física escolar. **FIEP Bulletin**, [S. l.], v. 86, n. 1, p. 112, 2017.

APÊNDICE A – TABELA DE DADOS COLETADOS

Pesquisadora:			Escola:				
Sessão de Recreio			1	2	3	4	5
Data			/ /	/ /	/ /	/ /	/ /
Tempo disponível para o recreio							
Número de crianças no recreio							
Nível de escolaridade							
Interação Social	Não interação	Solitária					
		Paralela					
	Número parceiro	Grupo					
		Feminino					
		Masculino					
Brinquedo	Cognitivo						
	Social						
	Motor						
	Sem brinquedo						
Atividades	Popular						
	Faz de conta (Simbólicas)						
	Jogos de Regras						
	Esportivas/ Movimentos						
	Cooperativas						
	Descupado						
	Observando						
	Conversando						
Lendo							
Explorando							

Fonte: Adaptado de CORDAZZO e colaboradores (2008).

APÊNDICE B - DECLARAÇÃO DE USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

DECLARAÇÃO

Declaro que ferramentas de inteligência artificial generativa foram empregadas neste trabalho exclusivamente como instrumento de apoio, sem substituição da minha análise crítica e autonomia intelectual. A Plataforma Google Tradutor foi utilizada para transcrever a tradução do resumo em português para o inglês. E o chat Gpt para uso de normas gramaticais