



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS - UFAL**  
**CAMPUS ARAPIRACA**  
**CURSO – PEDAGOGIA LICENCIATURA**

**NATHALIA SILVA FERREIRA**

**BRINCAR COMO EXPERIÊNCIA DE CULTURA**

**ARAPIRACA**  
**2023**

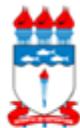
NATHALIA SILVA FERREIRA

**BRINCAR COMO EXPERIÊNCIA DE CULTURA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Universidade Federal de Alagoas, *Campus* de Arapiraca como pré-requisito para a obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Fabio Hoffmann Pereira

ARAPIRACA  
2023



Universidade Federal de Alagoas – UFAL  
*Campus Arapiraca*  
Biblioteca Setorial *Campus Arapiraca* - BSCA

F383b Ferreira, Nathalia Silva  
Brincar como experiência de cultura [recurso eletrônico] / Nathalia Silva Ferreira. –  
Arapiraca, 2023.  
34 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Fábio Hoffmann Pereira.  
Trabalho de Conclusão de Curso – (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade  
Federal de Alagoas, *Campus Arapiraca*, Arapiraca, 2023.  
Disponível em: Universidade Digital (UD) – UFAL (*Campus Arapiraca*).  
Referências: f. 33-34.

1. Educação. 2. Desenvolvimento infantil. 3. Cultura. I. Pereira, Fábio Hoffmann. II.  
Título.

CDU 37

Bibliotecário responsável: Márcio Thiago dos Santos Albuquerque  
CRB - 4 / 2052

Nathalia Silva Ferreira

Brincar como experiência de cultura

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC,  
apresentado ao curso de Pedagogia, na  
Universidade Federal de Alagoas – UFAL,  
*Campus* Arapiraca, como requisito parcial à  
obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientação: Prof. Dr. Fábio Hoffmann Pereira

Data de aprovação: 04/08/2023

**Banca Examinadora:**

Documento assinado digitalmente  
 FABIO HOFFMANN PEREIRA  
Data: 04/08/2023 12:27:15-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Dr. Fábio Hoffmann Pereira  
Universidade Federal de Alagoas  
*Campus* de Arapiraca  
(Orientador)



---

Profa. Me. Cláudia Cristina Rêgo Almeida  
Universidade Estadual de Alagoas  
*Campus* I – Arapiraca  
(Examinador Externo)

Documento assinado digitalmente  
 JANAILA DOS SANTOS SILVA  
Data: 04/08/2023 11:03:48-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Profa. Dra. Janaíla dos Santos Silva  
Universidade Federal de Alagoas  
*Campus* de Arapiraca  
(Examinador Interno)

## **Agradecimentos**

A Deus, que me permitiu alcançar meu objetivo, durante a trajetória nos estudos e por ter concedido saúde e determinação para não desanimar durante a realização deste trabalho.

Aos familiares e amigos por todo apoio e auxílio durante todo o processo até aqui.

Ao querido Prof. Dr Fabio Hoffmann, por ter sido meu orientador e ter desempenhado tal função com maestria.

Não posso deixar de agradecer a minha mãe Selma Santos, meu pai Gilvan Lins, meus irmãos Geovana Lins e Gabriel Lins, meu companheiro Lucas Leandro, que esteve ao meu lado e me deu apoio, as quem compõem meu trio de amigas cleyce Monyelle, Jessica Moraes por toda união e a minha amiga Jessyanne Lima que me acompanhou nesse processo.

Às pessoas com quem convivi ao longo desses anos de curso, participando, direta ou indiretamente do desenvolvimento deste trabalho e que me incentivaram, certamente tiveram impacto na minha formação acadêmica e enriqueceram o meu processo de aprendizado.

*Já agora ninguém educa ninguém,  
como tampouco ninguém se educa a si mesmo:  
os homens se educam em comunhão,  
mediatizados pelo mundo. (Paulo Freire)*

## Resumo

Este trabalho tem como objetivo investigar e compreender a relação entre o brincar e a cultura, explorando como o ato de brincar se configura como uma experiência cultural significativa para as crianças. A pesquisa baseou-se em uma revisão bibliográfica abrangente, envolvendo estudos sobre brincar, cultura e desenvolvimento infantil. O brincar está intrinsecamente ligado à cultura, sendo uma forma de as crianças interagirem com as tradições, os valores e os costumes de sua comunidade. Por meio das brincadeiras, as crianças apropriam-se de elementos culturais, construindo sua identidade e se inserindo no contexto social. Por fim, o estudo ressalta a importância de valorizar e promover o brincar como experiência de cultura nas práticas educativas. Educadores, pais e sociedade em geral devem ser encorajados a reconhecer a relevância do brincar como uma atividade fundamental no desenvolvimento infantil, proporcionando um ambiente propício para a vivência de diferentes manifestações culturais e o fortalecimento das identidades individuais e coletivas.

**Palavras-chave:** brincar; cultura; infância; criança; educação.

## **Abstract**

This work intends to investigate and understand the relations between play and culture, exploring how the act of playing is configured as a significant cultural experience for children. This study was based on a comprehensive literature review, involving studies on play, culture and child development. The play is intrinsically linked to culture, being a way for children to interact with the traditions, values and customs of their community. Through the play, children appropriate cultural elements, building their identity and inserting themselves in the social context. Finally, the study emphasizes the importance of valuing and promoting play as a cultural experience in educational practices. Educators, parents and society in general should be encouraged to recognize the importance of playing as a fundamental activity in child development, providing an environment conducive to experiencing different cultural manifestations and strengthening individual and collective identities.

**Keywords:** play; culture; childhood; child; education.

## Lista de ilustrações

Figura 1 – Jogos infantis, Pieter Bruegel.....	13
Figura 2 – Palhacinhos na gangorra, Candido Portinari .....	14
Figura 3 – Futebol, Candido Portinari .....	14
Figura 4 – Menino brincando com ximbra, escultura em bronze na Praia do Forte, Ivan Cruz .....	14
Figura 5 – Cama de gato e perna de pau, Ivan Cruz.....	14
Figura 6 – Amarelinha, técnica mista, Sandra Guinle .....	15
Figura 7 – Carrinho de rolimã, técnica mista, Sandra Guinle .....	15
Figura 8 – Exemplos de brinquedos estruturados .....	28
Figura 9 – Exemplos de brinquedos não-estruturados .....	28

## Sumário

<b>1</b>	<b>Introdução .....</b>	<b>09</b>
<b>2</b>	<b>Brincar através do tempo .....</b>	<b>12</b>
<b>3</b>	<b>Influências portuguesa, africana e indígena nas brincadeiras infantis brasileiras.....</b>	<b>17</b>
<b>4</b>	<b>Brincar e cultura .....</b>	<b>21</b>
<b>5</b>	<b>Brincadeiras e brinquedos.....</b>	<b>25</b>
<b>6</b>	<b>Considerações finais: Brincar na escola.....</b>	<b>29</b>
	<b>Referências .....</b>	<b>33</b>

## 1 Introdução

Atividades que envolvem brincar podem ser observadas em todas as culturas humanas. Nas sociedades ocidentais contemporâneas, parece ser um dos elementos que definem o que é ser criança (SARMENTO, 1997). Se considerarmos brincar a partir de uma perspectiva histórica e social, perceberemos que o ser humano se manifesta através de tal feito desde a pré-história. Podemos observar elementos lúdicos associados a grandes movimentos da humanidade, destacando-se em pinturas rupestres, nas práticas de dança e celebração, nas lutas e na caça, em práticas esportivas entre outros.

Se séculos atrás, a brincadeira e os jogos faziam parte do cotidiano de todas as pessoas, hoje, essas atividades são consideradas infantis, próprias das crianças. Brincar assume formas diferentes em cada região, se expressa de formas particulares dependendo da cultura. Brincar é uma atividade que está atravessada por elementos de classe social, de pertença étnica e racial, das relações de gênero.

Nos estudos da Educação, o brincar e a brincadeira infantis já são amplamente pesquisados e debatidos, quase sempre do ponto de vista de referenciais teóricos ligados à Psicologia, com destaque para a Psicologia Cognitiva de Jean Piaget e para a Psicologia Histórico Cultural, fundada por Lev Vigotski. Este trabalho tem o objetivo de apresentar uma discussão sobre o brincar como um elemento e uma experiência de cultura. Assim, pretendemos, aqui, trazer uma reflexão sobre como as Ciências Sociais podem contribuir para compreender a experiência de brincar das crianças e sobre a importância de que a escola garanta momentos de brincadeira como forma de que a criança possa se apropriar de sua cultura e desenvolver-se socialmente.

Lançamos mão de um estudo a partir de referenciais teóricos difundidos no Brasil e, em especial, que fazem parte das indicações bibliográficas da disciplina *Jogos, Recreação e Brincadeiras*, do curso de Pedagogia do *Campus* Arapiraca da Universidade Federal de Alagoas. No curso de Pedagogia, a disciplina propõe uma discussão sobre o jogo e as brincadeiras do ponto de vista da antropologia e da psicologia como conhecimento e procedimento de cuidar, educar e ensinar, considerando-se os princípios socioeducativos do jogar e brincar (UFAL, 2018), oferecida para o sexto período do curso e dividida em três unidades temáticas: a. Brincar como experiência de cultura; b. Desenvolvimento humano pela brincadeira

e c. Brincar na escola.

O artigo está organizado em três seções. A primeira seção apresenta que, à medida que avançamos no tempo, é importante valorizar tanto as brincadeiras tradicionais quanto as inovações que surgem. O brincar é uma forma de conexão com o passado, preservando tradições e fortalecendo laços culturais. Ao mesmo tempo, é uma oportunidade de explorar novas possibilidades e se adaptar às mudanças. Portanto, independentemente da época em que vivemos, o brincar continua a ser uma atividade fundamental para crianças e adultos. É uma maneira de celebrar a infância, construindo memórias preciosas que atravessarão gerações, unindo pessoas através do tempo e proporcionando momentos de alegria e aprendizado para todos aqueles que se permitem brincar. Fazemos, também, uma discussão sobre as influências portuguesa, africana e indígena nas brincadeiras infantis brasileiras.

A segunda seção trata de como o brincar e a cultura são elementos intrinsecamente entrelaçados, que desempenham um papel fundamental na vida das crianças e na formação das sociedades. Através do ato de brincar, as crianças exploram, apropriam-se e manifestam suas percepções sobre a cultura e a sociedade, desenvolvendo sua identidade e senso de pertencimento. Cada sociedade possui suas próprias brincadeiras tradicionais, que são transmitidas de geração em geração. Essas brincadeiras são um reflexo dos valores e costumes de uma comunidade específica. Elas podem incluir jogos de rua, canções, danças, histórias e lendas que são transmitidos oralmente ao longo do tempo, é importante ressaltar que o brincar não se restringe apenas às influências culturais externas. Ele também é uma forma de expressão individual e criativa, permitindo que as crianças desenvolvam suas próprias narrativas e construam significados a partir de suas experiências pessoais.

Nas considerações finais, refletimos sobre o brincar na escola e como ele pode ser uma poderosa ferramenta educacional para promover o desenvolvimento integral das crianças, dando destaque para o desenvolvimento social. Na escola, o brincar desempenha um papel fundamental na aprendizagem, estimulando a criatividade, a imaginação, a curiosidade e o pensamento crítico. Através das brincadeiras, as crianças podem experimentar diferentes papéis, resolver problemas, tomar decisões e aprender a lidar com conflitos. Além disso, o brincar na escola

também promove a socialização e a construção de relacionamentos saudáveis entre as crianças.

Brincadeiras em grupo incentivam a cooperação, a comunicação e a empatia, habilidades essenciais para a vida em sociedade. Ao refletirmos sobre o brincar na escola, é fundamental reconhecer e valorizar seu potencial educativo. É um convite para que a escola seja um espaço de descoberta, criatividade e aprendizagem significativa, onde o brincar seja parte integrante do processo educativo.

## 2 Brincar através do tempo

Em tempos muito antigos, brincar era atividade coletiva. Envolve não apenas as crianças, mas também pessoas adultas de toda a comunidade. Os jogos e as brincadeiras faziam parte do cotidiano social, especialmente nos dias de folga, sendo também algo presente e intrínseco à realidade infantil. Hoje em dia, é possível observarmos que quando as crianças brincam, elas reproduzem alguns aspectos do seu cotidiano e da sua realidade. Essa reprodução, como veremos mais adiante, nunca é uma cópia da realidade, mas uma interpretação das percepções infantis (CORSARO, 2011).

Em todos os tempos, as crianças brincaram. É possível identificar ao longo da História que muitas brincadeiras vivenciadas hoje em dia estão presentes em histórias e obras artísticas, como, por exemplo, na obra do pintor belga Pieter Bruegel, *Jogos Infantis*. A pintura, datada do ano de 1560, mostra o cotidiano de uma comunidade de camponeses envolvidos em diversas brincadeiras. O artista retrata muitas atividades lúdicas comuns na Europa do século XVI e que podemos reconhecer nos tempos atuais: Pula mula, cabra-cega, pular corda, pião, perna de pau, cabo de guerra, entre outras.

Na pintura de Bruegel não é possível identificar quem é criança e quem não é. Isso porque as crianças eram retratadas, segundo Philippe Ariès (1981), com as mesmas formas e feições dos adultos. Segundo o autor, as crianças participavam das mesmas situações sociais que os adultos. Hoje em dia, temos uma clara distinção entre os mundos infantis e o mundo dos adultos: programas de TV, produtos, locais para frequentar e atividades para desenvolver. No entanto, a ideia de que as crianças possuem particularidades que as distinguem dos adultos e o conhecimento sobre elas veio com o advento da Modernidade, especialmente com os movimentos intelectuais que ficaram conhecidos como Iluminismo.

As brincadeiras representadas na obra através da pintura de Pieter Bruegel são tão variadas, indo desde as mais quietas às mais agitadas (e até, de certa forma, agressivas, como passar por um túnel de amigos e ser atingido por diversos golpes). É possível notar que em todo o ambiente, há um grupo de pessoas brincando e se divertindo, e todo esse aspecto notável é retratado através da composição do movimento dos corpos nos traços artísticos.

Figura 1 – *Jogos infantis*, Pieter Bruegel, acervo do Museu de História da Arte (Kunsthistorisches Museum), Viena, Áustria



Fonte: <https://www.bruegel2018.at/von-wimmelbildern-und-kinderspielen/> (1560)

Ainda hoje, as brincadeiras estão presentes no repertório de artistas contemporâneos, que também dedicaram-se ou têm se dedicado a retratar as experiências das crianças em atividades lúdicas. Um desses artistas foi Cândido Portinari, paulista que dedicou sua vida ao registro da cultura do nosso país. As crianças foram algumas de suas maiores inspirações, representadas em diversas brincadeiras, como futebol, pipa, ioiô e etc. Os quadros de Portinari expressam muitas emoções e sentimentos variados, conseguindo imprimir à tinta o movimento das brincadeiras. Dotado de uma percepção única da vivência das crianças com as brincadeiras, certa vez, ele mesmo disse:

Figura 2 – *Palhacinhos na gangorra*, 1957, óleo sobre madeira compensada



Fonte: <http://www.ccs.saude.gov.br/portinari/experimento05.php> (1957)

Figura 3 – *Futebol*, 1935, óleo sobre tela



Fonte: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa10686/candido-portinari/obras> (1935)

"Sabem por que que eu pinto tanto menino em gangorra e balanço? Para botá-los no ar, feito anjos" (SÃO PAULO, 2022).

Outros artistas também têm as crianças e suas brincadeiras como elementos importantes de suas obras. Ivan Cruz é artista fluminense cujo tema central de sua obra são as brincadeiras de crianças na rua. Cruz possui esculturas espalhadas em sua cidade natal, Cabo Frio, e também possui inúmeras telas pintadas a óleo.

Figura 4 – *Menino brincando com ximbra*, escultura em bronze na Praia do Forte (Cabo Frio, RJ)



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Ivan\\_Cruz,\\_esculturas\\_na\\_Praia\\_do\\_Forte,\\_em\\_Cabo\\_Frio.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Ivan_Cruz,_esculturas_na_Praia_do_Forte,_em_Cabo_Frio.jpg) (2014)

Figura 5 – Releitura da obra *Cama de gato e perna de pau*, óleo sobre tela



Fonte: <http://domardarosa.blogspot.com/2012/06/releitura-da-obra-cama-de-gato-e-perna-de-pau.html?m=1> (2012)

A paulista Sandra Guinle também tem sua obra dedicada aos movimentos infantis, além da temática da maternidade. Suas esculturas retratam meninas e meninos brincando sozinhos e em grupos. Uma característica marcante do trabalho de Guinle é a presença de meninas nas brincadeiras de rua e coletivas. Apesar de presentes no trabalho de outros artistas, as meninas são subretratadas em brincadeiras de rua.

Imagem 6 – *Amarelinha*, técnica mista



Fonte: <https://www.sandraguinle.com/cenasinfantis> (2006)

Imagem 7 – *Carrinho de rolimã*, técnica mista



Fonte: <https://www.sandraguinle.com/cenasinfantis> (2003)

Como podemos ver nas imagens das figuras 1 a 7, várias brincadeiras e jogos perpassaram séculos entre Pieter Bruegel e os artistas brasileiros contemporâneos. O fato de conseguirmos identificar em uma pintura feita há mais de 450 anos brincadeira que ainda são conhecidas no século XIX é um indicador de que há algo nos jogos e nas brincadeiras que passa de geração para geração, aprendido pelas gerações mais jovens e que é partilhado socialmente entre adultos e crianças. Por isso, defendemos que brincar constitui-se, entre outras coisas, como uma experiência de cultura.

### **3 Influências portuguesa, africana e indígena nas brincadeiras infantis brasileiras**

A contribuição cultural de vários povos para a cultura brasileira pode ser notada em todas as áreas, como a música, as danças, a religiosidade, a culinária, a arte, a linguagem e as formas de se expressar etc. Mesmo que envolto em grandes tensões<sup>1</sup>, a contribuição dos povos originários, dos europeus portugueses e dos povos africanos exerce influência direta sobre nossos modos de relacionamento, nossas práticas corporais e nossos costumes, etc e, entre eles, no brincar.

Algumas brincadeiras observadas hoje em dia, jogadas por crianças brasileiras foram trazidas para o Brasil a partir da chegada dos povos europeus e africanos a partir do século XVI. Tizuko Morchida Kishimoto (2014b) recupera a influência das culturas indígenas, portuguesa e africana nos jogos e brincadeiras infantis brasileiras. Algumas delas parecem ter sido reinventadas, enquanto outras parecem ter sido transmitidas sem modificações.

Um exemplo é a brincadeira conhecida como “cinco marias”, jogo que tem origem num costume da Grécia antiga e que chegou até o Brasil pelos portugueses. Kishimoto descreve a particularidade da brincadeira da seguinte maneira:

As cinco marias, no Cariri, região nordestina do país, são chamadas de jogo do xibiu. Os tentos com que as meninas jogam não são pedrinhas, como em Fortaleza e outros lugares, mas de coco de macaúba, palmeira da região. O fruto, com casca dura e quebradiça, é recoberto de polpa amarela, cheirosa e pegajosa, de sabor muito apreciado pela meninada. Quando a macaúba seca ao sol ou quando é ruminada e expelida pelo gado, forma o xibiu, que serve para os bilros das almofadas de rendas e como tento. Conforme a quantidade dos tentos que se pegam na mão empalmada ou outras manobras com a mão, as denominações variam: bota-mão (todos os tentos) pinga (pegar todos, um a um); ouvinho (curvar a mão antes de jogar), paia (curvar a mão e passar o tento); chuveiro (juntar os 12 tentos na mão), dedinho (pedras entre os dedos da mão (...)). O brincar com xibiu mostra o vigor da cultura caririense. (...) Brincar com pedra ou saquinhos recheados com feijão, arroz ou pedrinhas

---

<sup>1</sup> Este trabalho não desconsidera que os processos de ocupação do território brasileiro pelos portugueses tenha se dado a partir do genocídio de populações indígenas, que levaram ao extermínio de várias etnias, bem como não desconsidera que o tráfico e a escravização de pessoas africanas tenha deixado profundas cicatrizes sociais e econômicas para esses povos, se tornando parte estruturante da sociedade brasileira. No entanto, este trabalho procura ressaltar os elementos culturais que a presença indígena, africana e portuguesa tenham deixado como legado na transmissão de jogos e de brincadeiras ao longo dos séculos.

acompanhada de versinhos é prática de vários países (KISHIMOTO, 2014c, p. 98-99).

As cinco marias é um exemplo de brincadeira que parece ter sido adaptada no Brasil e em diferentes regiões do país, diferente do “jô-ken-pô”, que tem origem chinesa, mas seu nome vem do japonês “jan ken”. Aqui no Brasil, é conhecida como “pedra, papel ou tesoura” e não houve alteração na prática. No Brasil, em algumas regiões, é comum a expressão “janken-pô” ou “jô-quem-pô!” antes de iniciar uma partida.

Os povos indígenas também possuem cultura das brincadeiras. Kishimoto, alerta que, no entanto, nem todas as brincadeiras originariamente indígenas sejam para diversão. Arco e flecha, por exemplo, que para nós é um brinquedo, quando produzido para a criança, é considerado treino de caça. Normalmente os brinquedos são confeccionados por pessoas das aldeias e alguns desses jogos foram incorporados às culturas vindas de outros povos, como a peteca, estilingue, *tobdaé* (semelhante ao jogo de queimada, mas com peteca), entre outras.

Os elementos mais antigos da cultura brasileira provavelmente são heranças dos povos indígenas originários, visto que habitavam o país antes da invasão e introdução à força de costumes dos portugueses. Os portugueses introduziram elementos como festividades, ritmos e instrumentos musicais e literatura que se impuseram na cultura brasileira. Uma das brincadeiras europeias trazidas ao nosso país é “cara ou coroa”, jogo dos sacos (corrida com sacos). Algumas das brincadeiras introduzidas pelos portugueses advêm do fato das navegações, terem possibilitado o contato com diversas culturas e, assim, o intercâmbio de brincadeiras de outros lugares do mundo, como amarelinha, ximbra (ou bolinha de gude), pipa (ou papagaio, ou pandorga, ou outros vários nomes pelo Brasil), pião e etc. Após a conquista do território brasileiro pelos europeus, os portugueses passaram a escravizar povos indígenas e africanos.

A presença da cultura ancestral é altamente eficaz e real, utilizamos desses movimentos trazidos a nós e desenvolvido com o passar do tempo no dia-a-dia e principalmente na cultura infantil do brincar, e isso contribui com o reconhecimento da criança como seres da cultura e da natureza, uma vez que muitos dos brinquedos originalmente foram construídos através de elementos naturais, e muitas das brincadeiras podem e devem ser feitas ao ar livre, em contato com a natureza, e

permitindo ao indivíduo um desenvolvimento pessoal maior através desse contato.

Depois dos povos originários, o grupo a estar no Brasil foram os portugueses, que fizeram diversas viagens marítimas com o intuito de se apossar das riquezas do país, e dessa maneira eles trouxeram forçadamente novos conceitos de sociedade, religião e economia, com essas viagens e troca de conhecimentos cada povo trazido ao país e feito parte dessa miscigenação trouxe também suas habilidades e costumes, sua cultura, como dança, pintura, confecção, esporte, e técnicas em geral. Para Tizuko Morchida Kishimoto, “compreender a origem e o significado dos jogos tradicionais infantis requer a investigação das raízes folclóricas responsáveis pelo seu surgimento” (KISHIMOTO, 2014b, p. 14). Em outro texto, a autora explica que a tradição preserva a brincadeira tradicional, que inclui a popular, mas nem toda brincadeira popular é tradicional (KISHIMOTO, 2014c, p. 38). Por popular, entendemos “povo”, ou seja, as brincadeiras que o povo, de forma ampla e geral, são brincadas. Algumas brincadeiras, apesar de tradicionais, exigem materiais e, algumas vezes, materiais caros ou difíceis de serem encontrados, o que faz com que, apesar de tradicional, não seja uma brincadeira popular. Kishimoto conclui que “é pela antiguidade, persistência, anonimato e oralidade que se caracterizam as brincadeiras da tradição infantil (KISHIMOTO, 2014c, p. 93).

Outra forte influência vem das populações negras africanas. Observando que mesmo sem uma exatidão nos números de escravizados, é possível destacar as regiões onde alguns elementos dessa cultura persistem. No entanto, no período escravocrata não havia estudos e nem pessoas interessadas nos jogos infantis, por isso fica a incógnita quanto às brincadeiras de origem africana.

As crianças recém-chegadas ao Brasil provavelmente difundiram entre elas o repertório de suas brincadeiras. Jogos puramente verbais talvez tenham encontrado barreiras na linguagem, dificultando o processo de transmissão. Consta que nos primeiros tempos usava-se misturar negros de diferentes localidades e línguas para impedir rebeliões. Com o passar do tempo, muitos jogos se descaracterizaram porque negros nascidos no Brasil já sofriam as influências recíprocas da cultura africana, portuguesa e indígena (KISHIMOTO, 2014b, p. 28).

A autora também destaca a miscigenação de cultura nos engenhos de açúcar, na qual pelo costume de as escravas cuidarem das crianças das famílias ricas, houve a mistura de costumes negros e portugueses, pela influência negra na criação dessas crianças brancas.

Há também a influência indígena nos jogos tradicionais infantis, que através da sua maneira de criar o brinquedo com recursos naturais, encontra-se no brasileiro o apreço por jogos e brinquedos que sejam representações de animais além das brincadeiras na natureza, para os indígenas esses brinquedos, podem ser considerados como elementos de religiosidade, mas ainda assim, tornou-se característico da cultura brasileira.

A compreensão das brincadeiras e a recuperação do sentido lúdico de cada povo dependem do modo de vida de cada agrupamento humano, em seu tempo e espaço. Daí emerge a imagem que se faz da criança, seus valores, seus costumes e suas brincadeiras (KISHIMOTO, 2014b, p. 65).

Apesar das tentativas de extermínio tanto dos povos originários quanto de suas culturas, o Brasil possui hoje uma identidade cultural diversa e plural. As crianças estabelecem contatos com esses elementos culturais, dos quais se apropriam e, dessa maneira, é possível que as crianças cresçam e se desenvolvam em uma cultura variada de brincadeiras e possibilidades. As brincadeiras vão assim passando de geração em geração, por vezes mantendo as brincadeiras originais ou realizando modificações.

As brincadeiras têm diversas origens e culturas que são transmitidas por diferentes maneiras de participação, e possuem o encargo de conceber e cultivar a convivência e contato entre as crianças instituindo regras, critérios e sentidos. Os jogos tradicionais proporcionam experiências e boas sensações aos indivíduos, mas não é pertinente limitar dessa maneira. Com as brincadeiras, a criança expressa sua forma de compreender o mundo, desenvolvendo atividades que refletem os elementos que fazem parte da sua realidade como, por exemplo, castigar a boneca como sendo uma representação de alguém próximo que ela considere malvada ou que, na experiência de brincar, tenha feito um comportamento inapropriado.

#### 4 Brincar e cultura

Brincadeiras e brinquedos são historicamente moldados pela cultura na qual as crianças estão inseridas. Conseqüentemente, as atividades lúdicas são para edificar a relação da criança com o mundo onde vive. Essa conexão não é passiva e reflete as contradições que existem nos círculos sociais, por isso chamamos **interação**. Audrey Curtis (2006) relata o costume das mães com os bebês maias (povo originário da região onde hoje fica parte do México e Belize), envolvidos em faixas que os prendiam às mães e ficavam impossibilitados de brincar, o que se assemelha ao costumes das mães africanas que carregam “seus bebês em tipoias, sobre os quadris ou as costas e, com isso, as crianças conseguem liberdade para se movimentar e brincar com algum objeto também preso ao corpo da mãe.

Para a Curtis, percepções e expressões de jogos estão intimamente ligadas a crenças e valores sociais e também são uma expressão da própria cultura: “Os efeitos culturais do ambiente familiar não podem ser ignorados, pois têm uma considerável influência sobre os padrões posteriores do comportamento e do brincar da criança” (CURTIS, 2006, p. 41).

Curtis destaca que a “independência” da criança africana inicia-se por volta dos dois anos de idade, quando a mesma tem liberdade de explorar em segurança o vilarejo onde mora e, dessa maneira, consegue encontrar recursos com os quais pode brincar e construir seus próprios brinquedos. Para a autora, é possível que as crianças consigam uma boa representação do brincar sem os mais desenvolvidos brinquedos, visto que elas mesmas utilizam sua imaginação para criar brinquedos e inventar brincadeiras. Mesmo que essas crianças não tenham brinquedos construídos especificamente para brincadeiras pré-definidas, os materiais que elas usam permitem que desenvolvam várias atividades.

A autora contrapõe essa criatividade (poder de criação) de crianças africanas aos modos de brincar em países altamente industrializados, como Estados Unidos e vários países europeus. A autora chama a atenção que, nesses países, como parte dos processos de educação de crianças, é comum que tenham rotinas limitadas no campo da brincadeira, visto que para essas cultura o brincar é considerado como desperdício de tempo. Em contrapartida, nessas culturas geralmente são oferecidas às crianças atividades organizadas pelos adultos e sem liberdade de escolha, além de brinquedos industrializados e projetados com finalidades de estimulação

em áreas específicas do desenvolvimento infantil.

Curtis relata um estudo desenvolvido na França e que comparou interações sociais entre mães e bebês de famílias africanas imigrantes (ou refugiadas) e francesas nativas. Nesse estudo, segundo Curtis, a as famílias africanas davam grande importância ao comportamento motor e social do bebê: “As crianças precisam aprender, desde tenra idade, o seu papel na estrutura social, observar a posição de parentesco e reconhecer a ordem de nascimento dos irmãos” (CURTIS, 2006, p. 41). Assim, conclui Audrey Curtis, as crianças africanas estabeleciam mais contato físico com suas mães do que as crianças francesas.

A palavra *infância* vem do latim e tem sua etimologia na junção do verbo *fari* (falar) e a negação (*in*). Em tempos passados, acreditava-se que as crianças não fossem capazes de se expressarem por meio da fala, sem habilidades para a comunicação e explicitação de desejos e sentimentos de maneira lógica e racional como podiam os adultos, essa consideração é ultrapassada, tal qual o pensamento de que a brincadeira não representa um momento relevante. Tendo em vista o reconhecimento das crianças como sujeito histórico, através de suas descobertas pessoais e da realidade que o cerca pelo brincar, na qual constantemente o envolve em momentos de construção, essas experiências constituem um repertório de conhecimentos que faz com que as crianças sejam capazes de experimentar e se relacionar com a sociedade.

No filme *Território do Brincar* (Brasil, 2015) é documentada uma proposta de infância que traz à tona costumes de brincadeiras no Brasil. No documentário dirigido por Renata Meirelles e David Reeks, crianças estão inseridas em espaços próprios de suas casas e suas comunidades, utilizando de materiais, pessoas, imaginação, sons e o que tiverem disponível para vivenciar sua experiência de cultura com o brincar. O filme mostra crianças de culturas e classes sociais distintas: comunidades tradicionais indígenas, ribeirinhas, crianças moradoras de favelas, de condomínios, entre outras. Em todas as atividades, o filme mostra as crianças brincando das mesmas brincadeiras, sendo possível notar muitas semelhanças, mas também diferenças nas formas de construir brinquedos ou nas regras dos jogos.

*Território do Brincar* apresenta crianças brincando na terra, com brinquedos industrializados ou brinquedos artesanais feitos a partir da natureza. São modos de brincar trazem o propósito para a narrativa do filme com as realidades das crianças e seus costumes. O filme mostra experiências únicas que compõem a

cultura da infância, mostrando a diversidade e pluralidade de formas de brincar, dependendo das disposições culturais e materiais com as quais as crianças podem se apropriar.

Tanto Kishimoto quanto outros autores e autoras discutem que as brincadeiras são desenvolvidas pelas crianças a partir de condições materiais com as quais as crianças se deparam no meio onde vivem. Assim, as crianças inventam brincadeiras com brinquedos fabricados (e algumas vezes subvertem as formas pré-determinadas de alguns brinquedos), inventam brincadeiras com objetos do seu cotidiano próximo, como roupas, acessórios de cabelo ou vestuário, utensílios de cozinha, objetos que seriam facilmente descartados, como potes, tampas, caixas de papelão, e também com elementos encontrados na natureza, como terra, areia, conchas, folhas, flores, gravetos, etc.

Maria Walburga dos Santos estudou jogos, brinquedos, brincadeiras, narrativas, cantigas e expressões lúdicas do dia a dia que remetem à ancestralidade e que persistem na luta e no direito (SANTOS, 2016) em uma comunidade quilombola contemporânea.

Nas brincadeiras, as crianças recriam, ou melhor, reproduzem situações que observam em suas interações com pessoas mais velhas, em especial situações do mundo adulto. Ao reproduzirem essas situações, as crianças o fazem dando sua própria interpretação das situações que reproduzem na brincadeira (CORSARO, 2002). Em seu trabalho, a autora revela formas de brincar que estão presentes no cotidiano de crianças na comunidade de Bombas, interior do Estado de São Paulo, identificando e catalogando as práticas brincantes de crianças e adultos, meninos e meninas.

Santos observa que, na comunidade estudada, existem quatro categorias, sendo elas brinquedos; jogos e brincadeiras; narrativas; e manifestações lúdicas (divertimentos), levando em conta que a comunidade quilombola traz a convivência e solidariedade entre seu povo, que buscou viver livre, longe da escravidão e com dignidade. Assim, as atividades lúdicas em geral explicitam suas leituras de mundo e fazem interação com a memória da região com objetivo na permanência, preservação e produção de cultura no Brasil. Nesse sentido, Maria Walburga dos Santos destaca que

o lúdico vai além das relações entre as crianças, perpassando jovens e adultos, por meio das canções, histórias, jogos, brinquedos e

narrativas que são veículos de tradições, transgressões, inovações do universo de qualquer sociedade e que refletem representações do saber histórico e cultural da comunidade (SANTOS, 2017, p. 72).

Dessa maneira o brincar numa comunidade quilombola, assim como as brincadeiras apresentadas no filme *Território do Brincar*, mostra características de brincadeiras universais e ao mesmo tempo características únicas, visto que há similaridade nas brincadeiras em outros locais assim como características próprias vivenciadas no território da comunidade, que são determinadas pelo contato (ou não) com elementos da natureza, pelo poder aquisitivo financeiro, pela apropriação do repertório de possibilidades de brincadeiras que são transmitidos de geração para geração.

## 5 Brincadeiras e brinquedos

Pesquisas recentes no campo da Educação têm indicado que as crianças constituem-se como “sujeitos que dizem sobre suas experiências, que elaboram sentidos acerca dos diferentes objetos investigados em relação às suas infâncias, à sua educação e aos seus modos de viver e produzir culturas” (DANTAS, 2023, p. 9). As concepções atuais sobre criança refletem-se também em documentos de orientação curricular, como as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil e a Base Nacional Comum Curricular, que trazem a ideia de que definem a criança como

sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009).

Podemos dizer que parece haver consenso de que brincar faz parte das vidas das crianças e delas espera-se que desenvolvam atividades de brincadeira (SARMENTO, 2011). Diante da dificuldade conceitual em definir e diferenciar *brincadeira* de *jogo*<sup>2</sup>, adotamos neste trabalho ambos como sinônimos e preferimos o uso do termo “brincadeira”.

Como sujeitos sociais, as crianças participam do compartilhamento e apropriação da cultura, desenvolvendo culturas de pares. Os pares infantis são entendidos como “a coorte ou o grupo de crianças que passa seu tempo junto quase todos os dias” (CORSARO, 2011, p. 127) e, ao passar tempo juntas, as crianças as crianças estabelecem interação presencial, na qual as crianças criam “um conjunto estável de atividades ou rotinas, artefatos, valores e preocupações” (CORSARO, 2011, p. 128), isto é, as crianças criam e partilham culturas de pares.

---

<sup>2</sup> De acordo com Giles Brougère, “para que uma atividade seja um jogo é necessário então que seja tomada e interpretada como tal pelos atores sociais em função da imagem que têm dessa atividade” (BROUGÈRE, 1998, p. 22). Numa tentativa de diferenciar brincadeira de jogo, podemos considerar que em quaisquer atividades lúdicas há uma cultura compartilhada entre as pessoas envolvidas no jogo (nomes de objetos e instrumentos, repertório vocabular, ações, regras etc) . As atividades que envolvem performar os jogos seriam brincadeiras. Alguns jogos, ou seja, algumas brincadeiras requerem objetos com os quais jogar (sejam objetos estruturados ou não estruturados). A esses objetos, damos o nome de brinquedos. São questões que envolvem os termos conceitualmente mas também sua apropriação cultural quanto aos idiomas: *jeu*, em francês (idioma nativo do autor Giles Brougère), é usado tanto para jogo quanto para brincadeira. Em português, comumente usamos o termo jogo para designar brincadeiras que envolvem regras definidas em amplamente compartilhadas socialmente, enquanto o termo brincadeira designa as ações que envolvem a imaginação, a ludicidade e cujas regras são subjetivas ou sem caráter fixo e rígido como as regras dos jogos.

William Corsaro afirma que a socialização é um processo de apropriação, reinvenção e reprodução, na qual as crianças envolvem-se com a cultura: “É por meio da produção e participação coletivas nas rotinas que as crianças tornam-se membros tanto de suas culturas de pares quanto do mundo adulto onde estão situadas” (CORSARO, 2011, p. 128). É nessas interações que as crianças reproduzem os modos de vida em que vivem: brincam de bonecas, reproduzindo as situações da maternidade ou da docência, entre outras brincadeiras; brincam de carrinhos, reproduzindo as leis e as normas sociais para o trânsito de veículos; brincam de polícia e ladrão, reproduzindo situações de perseguição e fuga.

Em todas as situações de brincadeira, William Corsaro nos alerta que a reprodução nunca é fiel à realidade. Para o autor (CORSARO, 2011), a socialização vai além de um esforço de adaptação e internalização da cultura. A noção de socialização, que geralmente é associada a uma concepção individual e progressiva por parte da criança, quase sempre ignora que haja “aspectos inovadores e criativos da participação infantil na sociedade” (CORSARO, 2011, p. 31). Considerando que nas brincadeiras as crianças trazem inovação e criação cultural a partir da sua percepção, o autor propõe a ideia de “reprodução interpretativa”:

O termo *reprodução* inclui a ideia de que as crianças não se limitam a internalizar a sociedade e a cultura, mas *contribuem ativamente para a produção e mudanças culturais*. O termo sugere que crianças estão, por sua própria participação na sociedade, *restritas pela estrutura social existente e pela reprodução social* (CORSARO, 2011, p. 31-32, grifos do autor).

Assim, entendemos que as brincadeiras possuem um componente importante de reprodução da sociedade. Ou seja, as crianças brincam a partir dos elementos culturais que conhecem. As crianças buscam em seu repertório linguístico e material elementos para reproduzirem situações que conhecem e observam nas relações sociais que vivenciam. Essa reprodução, no entanto, nunca é fiel: ela sempre possui um componente interpretativo, ou seja, originário a partir das percepções infantis, das formas como as crianças compreendem e entendem as relações sociais e como o mundo cultural é organizado:

Quando falo em brincar sociodramático, refiro-me ao brincar no qual as crianças produzem colaborativamente atividades de “faz-de-conta” que estão relacionadas com experiências das suas vidas reais, por oposição aos jogos de fantasia baseado em narrativas de ficção. (CORSARO, 2002, p. 115)

O vínculo de outras crianças nas brincadeiras é de extrema importância para que o indivíduo passe pela aceitação de contato estabelecendo os vínculos sociais, e reconhecendo os direitos e participações, trazendo ao brinquedo o significado de pertencente a cultura, e assim o brincar e o brinquedo se tornam parte indispensável de toda a fase desenvolvimento, para que a criança entenda e desfrute na sua infância do benefício de poder interagir com os demais indivíduos, com a natureza e com os objetos e brinquedos, dessa maneira a brincadeira irá transpor costumes, métodos e conceitos, sendo ela dominante no desenvolvimento para a expressão do faz de conta, a obtenção das regras e composição do conhecimento.

O brinquedo é considerado objeto cultural. Walter Benjamin, filósofo alemão (1892-1940), conta que anteriormente ao século 19 não havia fabricantes de brinquedos. Os brinquedos eram feitos por artesãos, geralmente a partir de madeira ou estanho e não tinham necessariamente as crianças como destino. A partir do século 18, impulsionado no século 19, o desenvolvimento dos conhecimentos da ciência sobre as crianças faz com que os brinquedos passem a povoar o universo infantil. Carrinhos e bonecos de madeira, soldadinhos de chumbo (feitos de estanho), bonecas de cera, porcelana e de tecido passam a fazer parte de prateleiras e dos quartos das crianças.

Giles Brougère (2010) explica que o brinquedo possui um valor simbólico, ou seja, as crianças podem dar-lhes funções conforme manipulam os brinquedos. Os brinquedos são os objetos com que as crianças brincam. Eles podem ser estruturados, ou seja, produzidos especialmente para uma determinada brincadeira, mas também podem ser não-estruturados, ou seja, objetos que não foram, inicialmente, fabricados para serem usados em situação de brincadeira mas que adquirem funções a partir dos símbolos que as próprias crianças lhes criam ou inventam.

Imagem 8 – Exemplos de brinquedos estruturados



Fonte: Colagem a partir de resultados do *Google Imagens*

Imagem 9 – Exemplos de brinquedos não-estruturados



Fonte: Colagem a partir de resultados do *Google Imagens*

## 6 Considerações finais: brincar na escola

As crianças formam seus pensamentos e costumes de acordo com os lugares aos quais pertencem, a partir das relações que estabelecem. Os ambientes de vida inundam as experiências das crianças através do meio familiar, midiático, escolar, cultural (CORSARO, 2011). Maria Carmen Silveira Barbosa explica que

as crianças fundam suas culturas a partir dos modos como participam dos mundos naturais e simbólicos com os quais interagem. Assim, a vida cotidiana das crianças e a diversidade dos mundos sociais em que elas vivem é um aspecto central para compreender as possibilidades das culturas da infância (BARBOSA, 2014, p. 651).

O historiador e linguista holandês Johann Huizinga (1872-1945) faz uma interessante e importante reflexão sobre o caráter lúdico que constitui o ser humano. O autor explica que as atividades lúdicas são performadas também pelos animais, logo, afirma “o jogo é fato mais antigo que a cultura” (HUIZINGA, 2000, p. 7). Ocorre, no entanto, que a ludicidade é inerente ao ser humano. É pela ludicidade que os seres humanos se conectam afetivamente, pelo riso, pela brincadeira, pela imaginação compartilhada. É a ludicidade que nos permite desenvolver nossas formas de comunicação (incluindo o desenvolvimento da linguagem), é pela ludicidade dos jogos que compreendemos a organização do mundo a partir de regras e normas de convivência e também podemos criar e apreciar arte.

A cultura contemporânea é híbrida, e nessa junção, surgem mais espaços culturais, na qual as crianças com seus pares e grupos transmitem e até mesmo criam culturas, acrescentando novos elementos, adaptados às suas gerações e realidades.

O jogo existe dentro de um sistema e cada local interpreta de uma maneira, é um tipo de cultura própria do brincar e a especificidade da cultura de cada ser, as relações sociais do indivíduo é o que proporciona o contato e “apropriação” da cultura lúdica através do contato com brincadeiras consideradas novidade naquele meio, desde o primeiro contato com a mãe, levantando a ideia de que é vigente do cotidiano da criança o contato com a cultura e dessa maneira com autonomia e estímulos o indivíduo se apropria da mesma. Essa cultura é adquirida brincando, momento esse na qual a criança deposita suas significações, e através de suas interações com o meio em que está inserida é que há a estruturação de suas

brincadeiras, a criança absorve cultura até mesmo em observar as demais, e dessa maneira seu acervo por assim dizer de brincadeiras cresce, possibilitando a criança experiências com as observações e participações com seus colegas, desenvolvendo as competências dos envolvidos em todas as suas esferas como psicológicas e físicas, desafiando o indivíduo e proporcionando a ele um vislumbre de suas capacidades.

O brincar não tem sexo, não tem hierarquia social nem barreiras culturais. Quando crianças e jovens divulgam suas formas de brincar, comunicam-se e divertem-se, ampliam sua cultura e contribuem para tecer o fio dessa cadeia, prática que gera um registro da memória, que, pela transmissão da oralidade, projeta o jogo para o futuro (KISHIMOTO, 2014a, sp).

É comum que com todas as responsabilidades do dia a dia na vida adulta, o sujeito não separe tempo para brincar, descontraír, vivendo sempre tenso com suas atribuições e com tempo curto para qualquer coisa que fuja dessa realidade, mas é verdade que a brincadeira descontraída e não infantilizada para o adulto é benéfica, ela pode contribuir de diversas maneiras no seu cotidiano, inclusive aliviando o estresse e as preocupações, visto que relaxa a mente com descontração, aumentando a qualidade de vida, e a depender da brincadeira pode até trazer mais benefícios, tendo em vista que o brincar alcança as áreas de desenvolvimento humano, áreas essas que também podem ser trabalhadas na fase adulta, do físico, mental, emocional, cognitivo, social. Essas são habilidades que nem todos os sujeitos dominam, e que de forma divertida pode ser trabalhada, pois através da brincadeira, trabalhamos com a criatividade e com isso é possível descobrir e perceber coisas novas ao redor, seja uma brincadeira sozinha ou compartilhada.

O filme *Tarja Branca: A Revolução que Faltava* nos leva à reflexão a respeito do brincar na infância e como a brincadeira pode ou não existir na vida adulta. O filme é um documentário a partir de depoimentos de pessoas com variadas profissões e de vários lugares no mundo e que são de diferentes gerações. Considerada coisa de criança, a brincadeira tem ligação com o mundo adulto e seu comportamento. O título do filme é instigante, visto que é muito comum alguns adultos utilizarem de remédios tarja preta por diversos fatores que adoecem o sujeito principalmente na fase adulta, e traz o paralelo metafórico da tarja branca, indicando que brincar talvez seja um medicamento natural a ser incluído na rotina de vida das pessoas.

Brincar é uma atividade essencial da vida humana, não apenas por seus aspectos psicológicos da afetividade e do desenvolvimento, mas também por sua forte ligação à cultura e a transmissão geracional da cultura. Tizuko Morchida Kishimoto avalia que as brincadeiras estão presentes na escola, principalmente, em três tipos de situações: “(1) recreação; (2) uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares; e (3) diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis” (KISHIMOTO, 2011, p. 31). Em geral, na escola as crianças brincam no horário dos intervalos ou recreios, ou então como forma de premiação por bom comportamento, quando sobra tempo depois de todas as tarefas. Quando não é uma ferramenta metodológica para o trabalho pedagógico, a brincadeira ainda é vista, na escola, como diversão e como oposição ao trabalho sério que o estudo exige.

Sabidamente, a organização do ambiente e a disposição de materiais, brinquedos, espaços e sujeitos é disparadamente um grande fator para possibilitar a criação das culturas infantis (BARBOSA; HORN, 2008). O presente estudo procurou analisar o brincar como uma experiência de cultura. Discutiu-se que brincar possui historicidade, sendo a brincadeira transmitida de geração para geração e algumas brincadeiras existem há séculos. Também discutiu-se que as brincadeiras incorporam elementos culturais das culturas em termos de materiais para brincar, personagens a serem interpretados nas brincadeiras e falas ou rituais lúdicos.

Também discutiu-se o papel das crianças na criação, invenção e produção cultural, que é realizada nas interações com adultos e com pares. É nas interações que as crianças apropriam-se e inventam elementos culturais importantes e é nas brincadeiras que as crianças tornam-se sujeitos da cultura, especialmente pelos processos de reprodução interpretativa.

Concluiu-se que a brincadeira em todas as fases da vida, desde a infância até a vida adulta, favorece a cooperação, o estabelecimento de vínculos afetivos, o controle social das emoções, o desenvolvimento da autonomia, entre outros aspectos. O brincar como experiência de cultura auxilia na organização do contato da criança com seu meio social e no desenvolvimento de suas habilidades. Todas essas brincadeiras que fazem parte das vidas das crianças podem ser reconhecidas como cultura. Elas permitem que compreendamos seu olhar sobre o mundo, suas capacidades diversas, seus gostos e seu desenvolvimento em vários aspectos. A escola deve, então, dar oportunidade para que as brincadeiras

façam parte do cotidiano das crianças e não apenas permitir que brinquem quando não há mais nada (de sério) a fazer ou como prêmio pelo bom comportamento.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. Culturas infantis: contribuições e reflexões. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 14, n. 43, p. 645-667, set./dez. 2001

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Deliberação CNE/CEB n. 5, de 17 de dezembro de 2009**. Fixa as diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília: Ministério da Educação, 2009. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=2298-rceb005-09&category\\_slug=dezembro-2009-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=2298-rceb005-09&category_slug=dezembro-2009-pdf&Itemid=30192). Acesso em: 10 set. 2022.

BROUGÈRE, Giles. A criança e a cultura lúdica. *In*: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2017.

CORSARO, William. A reprodução interpretativa no brincar ao “faz-de-conta” das crianças. **Educação, Sociedade e Culturas**, Porto, n. 17, p. 113-134, 2002. Disponível em: <https://www.fpce.up.pt/ciie/revistaesc/ESC17/17-5.pdf>. Acesso em: 13 abr. 2023.

CURTIS, Aldrey. O brincar em diferentes culturas e em diferentes infâncias. *In*: MOYLES, Janet (coord). **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006. p.39-49.

DANTAS, Elaine Luciana Sobral. Sobre textos que mobilizam outros estudos em defesa das infâncias e construídos com as crianças. *In*: ANJOS, Cleriston Izidro; ARAÚJO, Luciana Aparecida; PEREIRA, Fábio Hoffmann (org). **Pesquisas com, sobre e para crianças**. São Carlos: Pedro & João, 2023. p. 9-12.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. A cultura lúdica como parte da cultura da infância. **Mimeo**, 2014a. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4386586/mod\\_resource/content/1/A%20cultura%20l%C3%BAdica%20como%20parte%20da%20cultura%20da%20inf%C3%A2ncia.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4386586/mod_resource/content/1/A%20cultura%20l%C3%BAdica%20como%20parte%20da%20cultura%20da%20inf%C3%A2ncia.pdf). Acesso em: 13 nov. 2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais infantis**: O jogo, a criança e a educação. 18. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2014b.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. **Espacios en Blanco – Revista de Educación**, Buenos Aires, v. 24, n. 1, p.81-106, 2014c. Disponível em: <http://www.scielo.org.ar/pdf/eb/v24n1/v24n1a07.pdf>. Acesso em: 26 fev. 2023.

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

MOYLES, Janet *et al.* **A excelência do brincar**: A Importância da Brincadeira na Transição entre Educação Infantil e Anos Iniciais. Porto Alegre. Artmed, 2005.

SANTOS, Maria Walburga dos. Felicidade guerreira: brincar no quilombo. *In*: KISHIMOTO, Tizuko Mochida; SANTOS, Maria Walburga dos (org). **Jogos e brincadeiras – Tempos, espaços e diversidade**: Pesquisas em Educação. São Paulo: Cortez, 2016. p. 43-75.

SÃO PAULO. Governo do Estado. Secretaria de Cultura e Economia Criativa. Museu Casa de Portinari. **Portinari por ele mesmo**. Programa educativo. Portinari em frases. 2022. Disponível em: [https://www.museucasadeportinari.org.br/cultura\\_em\\_casa/portinari-em-frases-11/](https://www.museucasadeportinari.org.br/cultura_em_casa/portinari-em-frases-11/). Acesso em: 10 mar. 2023.

SARMENTO, Manuel Jacinto. A reinvenção do ofício de aluno e de criança. **Atos de Pesquisa em Educação**, Blumenau, v. 6, n. 3, p. 581-602, 2011. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/36733>. Acesso em: 30 nov. 2022.

TARJA Branca: A Revolução que Faltava. Direção: Cacau Rhoden. Produção: Juliana Borges. Maria Farinha Filmes, 2014. 80 min.

TERRITÓRIO do Brincar. Direção: David Reeks; Renata Meirelles. Produção: Maria Farinha Filmes e Ludus Videos, 2015. 90 min.