

## BRINCADEIRAS TRADICIONAIS PARA ALÉM DO TEMPO: CONTRIBUIÇÕES AO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

### TRADITIONAL GAMES BEYOND TIME: CONTRIBUTIONS TO CHILD DEVELOPMENT

### JUEGOS TRADICIONALES MÁS ALLÁ DEL TIEMPO: CONTRIBUCIONES AL DESARROLLO INFANTIL

Ana Karoline Pereira do Nascimento<sup>1</sup>

Antonio Ageu Nascimento Feitosa<sup>2</sup>

Caio de Melo Silva<sup>3</sup>

Francisco Matheus da Conceição Bezerra<sup>4</sup>

Maria Francisca Moreira dos Santos<sup>5</sup>

Ramon Lima de Sousa<sup>6</sup>

**RESUMO:** Esse artigo buscou discutir a importância de jogos e brincadeiras da nossa cultura lúdica tradicional para o desenvolvimento infantil. Desse modo, ao longo do trabalho, serão postas as contribuições do brincar no desenvolvimento infantil, além do direito ao brincar, abordado em estudos de Piaget (1971), Vygotsky (1998), Brougere (2010). O trabalho adota uma abordagem qualitativa por meio de entrevistas semiestruturadas com 4 participantes, nascidos entre os anos de 1946 a 1964, ou seja, que fazem parte da geração conhecida como “Baby boomers”. Com os dados obtidos foi possível conhecer jogos e brincadeiras que marcaram a infância nesta época, comparando semelhanças e diferenças entre as respostas de cada um dos entrevistados, bem como, perceber a importância das mesmas como marco social, cultural e pessoal de cada um destes sujeitos. Nas análises nos deparamos com importantes elementos para a reflexão sobre as brincadeiras tradicionais, também conhecemos de certo modo, um pouco da infância dos “Baby boomers”.

520

**Palavras-chave :** Ludicidade. Brincadeiras. Baby boomers.

**ABSTRACT:** This article sought discuss the importance of games and games from our traditional recreational culture for child development. Thus, throughout the work, the contributions of playing to child development will be posted, in addition to the right to play, addressed in studies by Piaget (1971), Vygotsky (1998), Brougere (2010). The work adopts a qualitative approach through semi-structured interviews with 4 participants, born between 1946 and 1964, that is, part of the generation known as “Baby boomers”. With the data obtained, it was possible to learn about games and games that marked childhood at this time, comparing similarities and differences between the answers of each of the interviewees, as well as realizing their importance as a social, cultural and personal milestone for each of these subjects. . In the analyses, we came across important elements for reflecting on traditional games, also known in a way, a little bit of the childhood of the “Baby boomers”.

**Keywords:** Playfulness. Games. Baby boomers.

<sup>1</sup>Graduada em Pedagogia. Universidade Federal do Delta do Parnaíba.

<sup>2</sup>Graduado em Pedagogia. Universidade Estadual do Piauí.

<sup>3</sup>Graduado em Pedagogia. Universidade Federal do Delta do Parnaíba.

<sup>4</sup>Graduado em Pedagogia. Universidade Federal do Delta do Parnaíba.

<sup>5</sup>Graduada em Pedagogia. Universidade Federal do Delta do Parnaíba.

<sup>6</sup>Graduado em Pedagogia. Universidade Federal do Delta do Parnaíba.

**RESUMEN:** Este artículo buscó discutir la importancia de los juegos y juegos provenientes de nuestra tradicional cultura recreativa para el desarrollo infantil. Así, a lo largo del trabajo se destacarán los aportes del juego al desarrollo infantil, además del derecho a jugar, abordados en estudios de Piaget (1971), Vygotsky (1998), Brougere (2010). El trabajo adopta un enfoque cualitativo a través de entrevistas semiestructuradas a 4 participantes, nacidos entre 1946 y 1964, es decir, parte de la generación conocida como “Baby boomers”. Con los datos obtenidos se pudo conocer acerca de los juegos y juegos que marcaron la infancia en esta época, comparando similitudes y diferencias entre las respuestas de cada uno de los entrevistados, así como darse cuenta de su importancia como hito social, cultural y personal para cada uno de estos sujetos. En los análisis encontramos elementos importantes para la reflexión sobre los juegos tradicionales, también conocemos, en cierto modo, un poco sobre la infancia de los “Baby boomers”.

**Palabras clave:** Ludicidad. Juegos. Baby boomers.

## INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras são atividades inerentes à infância. O ato de brincar é de suma importância para o desenvolvimento integral da criança, uma vez que contribui para a criatividade, autonomia, nos processos de interação e comunicação entre as crianças, possibilitando melhor socialização entre as mesmas e com o meio que as cerca. Em outras palavras, é através dos jogos e das brincadeiras que a criança desenvolve-se social e culturalmente.

Por isso mesmo, autores como Kishimoto e Coelho defendem a ideia de um ensino lúdico por meio de brincadeiras e jogos, buscando um desenvolvimento mais amplo da criança por meio da ludicidade. Tal processo já é inserido dentro do universo infantil desde o momento em que a criança consegue ter a capacidade de utilizar os objetos que a cercam para desenvolver uma brincadeira, ação como essa que vai gerar aprendizado significativo e insubstituível, dando compreensão do espaço que a cerca e de como aquele momento irá contribuir para o seu desenvolvimento. Para isso, Luckesi (2014, p. 13) menciona:

Ludicidade não é um termo dicionarizado. Vagarosamente, ele está sendo inventado, à medida que vamos tendo uma compreensão mais adequada do seu significado, tanto em conotação (significado), quanto em extensão (o conjunto de experiências que podem ser abrangidas por ele).

De modo geral, as brincadeiras fazem parte da rotina e da realidade infantil desde muito cedo, são atividades dotadas de aspectos culturais que espelham a sociedade e época na qual cada criança está inserida, assim, também se modificam e aprimoram-se de acordo com as mudanças sociais. Partindo disso, é necessário compreender como o lúdico contribui no desenvolvimento das crianças, assim, é de suma importância entender como se constituem os jogos e as

brincadeiras ao longo das décadas, buscando perceber sua influência na construção da identidade de diferentes gerações.

Didonet (1994) enfatiza que todas as culturas, desde as mais antigas, produziram e utilizaram brinquedos, e que eles são produtos culturais os quais refletem as características de uma época, de uma sociedade e de um grupo específico. Além de serem constituídos pelos valores e crenças da cultura em que estão inseridos e, por sua vez, influenciam a forma como as crianças percebem e interpretam o mundo à sua volta (Didonet, 1994 apud Coelho et al, p. 94).

De acordo com isso, o presente trabalho busca trazer à tona a importância da ludicidade no processo de desenvolvimento dos sujeitos de uma única geração. Para isso, parte da análise de entrevistas realizadas em um trabalho exigido dentro da disciplina de “Educação e Ludicidade” do curso de Pedagogia da UFDPAr, de onde buscou-se identificar e analisar jogos e brincadeiras que constituem nossa cultura lúdica tradicional a partir dos relatos dos entrevistados.

De modo mais específico, participaram quatro adultos nascidos entre os anos de 1946 a 1964, identificados durante o trabalho por meio de siglas (P<sub>1</sub>, P<sub>2</sub>, P<sub>3</sub> e P<sub>4</sub>) que fazem parte da geração conhecida como “*Baby boomers*”, assim como é classificada em estudos realizados por Novaes (2018).

Com os dados obtidos foi possível conhecer jogos e brincadeiras que marcaram a infância nesta época, comparando semelhanças e diferenças entre as respostas de cada um dos entrevistados, bem como, perceber a importância das mesmas como marco social, cultural e pessoal de cada um desses sujeitos.

A partir disso, dados como os apresentados dentro desse trabalho trouxeram à tona reflexões importantes e necessidades de discussões pertinentes no que tange o brincar na vida de um ser humano. Por isso, o presente artigo visa discutir a importância de jogos e brincadeiras da nossa cultura lúdica tradicional para o desenvolvimento infantil, onde autores como Bourscheid e Turcatto (2017), Piaget (1971), Wajskop (2012), Vygotsky (1998), Brougère (2010), apontam ideias e conceitos centrais quando se busca falar sobre brincadeira e como ela contribui para os aspectos de tal desenvolvimento.

Além disso, ainda é abordado o direito ao brincar, que ganha um grande reforço quando olhamos para O Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990), a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) e a Constituição Federal (BRASIL, 1988), sendo exemplos de marcos legais para que o brincar nunca sai do cenário infantil.

Apresentamos ainda uma metodologia baseada em entrevistas semiestruturadas com a geração “*Baby boomers*”, com perguntas voltadas precisamente para o tempo em que vivenciavam o processo de brincar na infância. Os resultados e discussões vem expor tais perguntas e discutir sobre cada uma delas de acordo com as respostas apresentadas pelos entrevistados.

Desse modo, o trabalho traz a análise dos dados obtidos durante as entrevistas, onde são postas as perguntas e respostas coletadas, bem como colocações sobre as mesmas, semelhanças, diferenças e entre outros fatores. Por fim, conclui-se com os aprendizados e percepções obtidas durante esse momento, além de serem elencados pontos sobre a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança.

## 2. AS CONTRIBUIÇÕES DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Sabe-se que o ato de brincar assume um papel primordial no desenvolvimento integral dos sujeitos, possibilitando contato com a realidade através dos aspectos interativos, que são essenciais durante a construção da identidade do indivíduo. Na perspectiva de Bourscheid e Turcatto (2017, p. 03), a brincadeira é uma atividade fundamental uma vez que prepara a criança para a vida em sociedade “através do contato físico e social que possui, agregando conhecimento e compreendendo como funciona o mundo e as coisas à sua volta”.

523

Durante a brincadeira a criança constrói seu próprio mundo, criando infinitas possibilidades através do faz de conta, o que contribui para a mobilização de suas capacidades de imaginação e criatividade. De modo mais específico, para Piaget (1971, p. 67), “quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui”. Diante deste fato, compreende-se o brincar como uma atividade livre, uma vez que “[...] as crianças podem pensar e experimentar situações novas ou mesmo do seu cotidiano, isentas das pressões situacionais” (Wajskop, 2012, p. 37), permitindo que as mesmas se expressem de forma autônoma, compreendendo aspectos voltados a sua identidade e a realidade que as cerca.

Frente a este contexto, os estudos de Vygotsky (1987) enfatizam a importância do exercício de “faz de conta” — característico do ato de brincar — como um método facilitador do desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança. Segundo o autor:

O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos (Vygotsky, 1987, p.37).

Em outras palavras, compreende-se a relação entre a brincadeira e os aspectos sociais, culturais e interativos que a criança constrói sistematicamente durante a infância. A esse respeito, Brougère (2010) destaca a relação entre o brincar e a cultura. Para a autora, durante a brincadeira a criança desenvolve laços socioculturais, se relacionando de forma direta com estes, através dos pressupostos que a mesma reproduz. De modo sucinto, tem-se a relação entre a brincadeira e a construção da identidade cultural e social do sujeito, considerando a relevância desta atividade durante a fase em que a criança descobre o mundo que a cerca.

A brincadeira deve fazer parte do cotidiano da criança e em todos os seus espaços de convívio, sendo um direito assegurado em importantes normativas, como o Estatuto da Criança e do Adolescente. Desse modo, cabe destacar a importância dos jogos e brincadeiras durante o processo de ensino-aprendizagem, especialmente durante a etapa da educação infantil, onde a criança passa a ter seus primeiros contatos com diferentes espaços e pessoas. A prática da ludicidade, onde os jogos e as brincadeiras são utilizados como recurso metodológico, vem a contribuir diretamente no desenvolvimento cognitivo das crianças, considerando que as crianças aprendem durante o brincar. De acordo com Bourscheid e Turcatto (2017, p.11 ),

524

Introduzir os jogos e as atividades lúdicas na escola é de extrema importância, pelas fundamentais características que estes proporcionam. A memória, a linguagem, a atenção, o desenvolvimento de habilidades, a afetividade, a convivência, o respeito. O brincar é uma necessidade humana, a criança desenvolve suas potencialidades e adquire conhecimentos brincando.

Dessa forma, é evidente a interdependência entre a brincadeira e o desenvolvimento da criança em todos os âmbitos. Brincando a criança expressa sentimentos, interage com o meio, conhece sua realidade e se constitui como um indivíduo ativo e pertencente a este meio. De tal forma, esta atividade deve fazer parte da vida da criança durante todos os momentos.

## 2.1. O Direito Ao Brincar

O brincar é uma das facetas fundamentais para o desenvolvimento humano, especialmente na infância, onde assume um papel na construção do crescimento integral e saudável do indivíduo. Partindo desta premissa, o direito ao brincar transcende a mera atividade lúdica, sendo benéfica para o social, psicológico e físico das crianças. Carlos Drummond de Andrade, em uma das suas várias e célebres frases, afirma que “brincar com crianças não é

perder tempo, é ganhá-lo”, tal afirmativa ressoa profundamente na discussão sobre a importância do direito ao brincar como um dos pilares para o desenvolvimento humano, especialmente durante a infância. Esta visão leva a análise das afirmativas do brincar de forma direta ou indireta dentro da legislação e documentos normativos que buscam assegurar às crianças seus direitos. O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a Constituição Federal (CF88) são exemplos de marcos legais que reconhecem e valorizam a importância do brincar para a promoção do bem-estar, desenvolvimento educacional e garantia dos direitos das crianças.

Esses dispositivos legais compreendem o brincar não apenas como uma atividade lúdica, mas como uma experiência rica e multifacetada que se entrelaça às dimensões sociais e educacionais. Com relação a este fato, a Constituição Federal (BRASIL, 1988), art. 227º estabelece que “é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer [...]”, sendo evidente a necessidade de trabalho cujo entre o social e o legislativo para assegurar as condições e promover a promoção de práticas contribuintes ao ser. Ao destacar o brincar como meio essencial para as experiências de aprendizagem, com primórdio na educação infantil a BNCC, por exemplo, reconhece que através das brincadeiras, as crianças exploram o mundo, desenvolvem habilidades importantes e constroem conhecimentos de maneira significativa, segundo a BNCC (BRASIL, 2018), é direito de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL, 2018, p. 36).

O entendimento do brincar como um veículo para a expansão da liberdade e criatividade infantil é crucial, ao fornecer espaços para as crianças onde possam imaginar, criar e explorar possibilidades, o brincar se estabelece como um pilar importante para o desenvolvimento mais amplo do indivíduo. Como o brincar promove um desenvolvimento integral do indivíduo, prontamente também tem suas bases legais fora dos dispositivos educacionais. O ECA (BRASIL, 1990), no seu capítulo II, art. 16º, inciso IV, categoriza “brincar, praticar esportes e divertir-se” como direitos fundamentais à liberdade. Além disso, a lei da primeira infância estabelecida no Estatuto, define no Artigo 5º o brincar como uma das áreas prioritárias para a formulação de políticas públicas, reconhecendo a importância do brincar, mas também o destaca

como um eixo para o desenvolvimento de políticas que assegurem o bem-estar e a evolução saudável da criança. Além disso, o art. 17º do ECA, determina:

A União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios deverão organizar e estimular a criação de espaços lúdicos que propiciem o bem-estar, o brincar e o exercício da criatividade em locais públicos e privados onde haja circulação de crianças, bem como a fruição de ambientes livres e seguros em suas comunidades.

Neste contexto, a sociedade, os governos e as instituições educacionais devem trabalhar conjuntamente para remover as barreiras, promovendo o acesso universal ao brincar e reconhecendo como um direito inalienável e essencial para o desenvolvimento do indivíduo. Assim, ao refletirmos sobre a importância das leis e documentos normativos que valorizam o brincar, é fundamental reconhecer que a legislação não apenas protege um direito, mas também promove uma visão de educação e de sociedade que valoriza o desenvolvimento integral da criança.

É imperativo que continuemos a valorizar e a promover o brincar, assegurando que cada criança possa explorar ao máximo seu potencial e sua capacidade de sonhar, criar e transformar o mundo à sua volta. Dessa maneira será reconhecido a riqueza e a profundidade de tal atividade humana, celebrando como um dispositivo para a descoberta, aprendizagem, crescimento e criador de memórias na formação do ser.

## 2.2. O Brincar nas Diferentes Gerações

O brincar é essencial na infância, pois possibilita o desenvolvimento de uma vida feliz e plena no que se refere ao desenvolvimento afetivo, físico, cognitivo das crianças, isto é, dos sujeitos brincantes. Nesse entendimento, as memórias de uma criança que brincou na infância transcendem e refletem lembranças na fase adulta.

Certamente, as brincadeiras e os brinquedos utilizados mudam com o passar do tempo, nas diferentes gerações. Contudo, essas mudanças não alteram sua essência. Por exemplo, pessoas mais velhas dirão que nas brincadeiras de bonecas era comum utilizar sabugos de milho, de pano, carrinhos eram produzidos manualmente de lata de sardinha, isso muito relacionado às questões financeiras. E recorrendo aos dias atuais os brinquedos, por exemplo, uma boneca, carros de brinquedo e outros atrativos para as crianças já são fabricados e renovados constantemente na indústria, inclusive, de modo realista. Ou seja, a estrutura de brincar, das brincadeiras de boneca, de carro e outros permanece, porém, diferente das gerações anteriores

que eram bonecas de sabugo de milho, mas que cumpriam o mesmo efeito das bonecas da atualidade, “cuidar”, “da comidinha”.

As músicas, cirandinhas mudam a forma das letras, outras permanecem iguais de modo que ocorre um “reconto”, de novos modos de brincar e das brincadeiras. Nesse cenário:

[...] Percebendo que os brincares se desenvolvem de maneiras muito similares de uma geração para outra, podemos perceber que há uma resignificação das mesmas por parte dos infantes. Conseguimos notar que há uma alteração na valorização dos jogos. A brincadeira do passado já não é mais a mesma, é outra com um diferente significado, mesmo que haja em sua raiz resquícios do que já foi criado anteriormente (Moreira, 2017, p.26).

Além disso, é importante enfatizar o quanto a sociedade é dinâmica, dessa forma, se modifica ao longo do tempo. Nesse viés, Barbosa, Hunger e Pereira (2007, p.132) destacam acerca do brincar e as influências da indústria de consumo que “a industrialização do brincar e a presença de jogos cada vez mais individualizados” com o advento das transformações na sociedade percebe-se uma diferença no brincar das gerações passadas e a atual. Nas gerações anteriores o costume de brincar era mais em uma perspectiva em coletivo, nas ruas, no quintal de casa, muito disso elencado pela ausência de tecnologias, assim como das transformações oriundas da sociedade capitalista que constitui-se diferente de hoje. Dessa forma, o brincar, e as brincadeiras encontram-se mais individualizadas, isto é, nos jogos de celulares, jogos online apreciados dentro de casa, no quarto, na sala. Dessa forma, é notória a diferença do brincar no decorrer das gerações, e principalmente nas narrativas das gerações mais velhas.

527

Considerando as modificações acerca das mudanças do brincar ao longo do tempo em diferentes gerações, compreende-se que as mudanças ocorrem por questões muito voltadas das transformações econômicas de uma época para outra, mas que de certa forma as estruturas/raízes//resquícios de brincadeiras, ou seja, a forma do brincar ainda transcende as gerações, por mais que vivenciamos uma sociedade cada vez mais tecnológica.

## MÉTODOS

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de natureza básica de natureza qualitativa. Segundo Minayo (2001, p.22) a abordagem qualitativa contempla “questões muito particulares [...] com um nível de realidade que não pode ser quantificado”. Desse modo, “[...] abrange uma pluralidade de pontos de vista epistemológicos e teóricos e pressupõe uma grande variedade de técnicas e uma multiplicidade de objetos pesquisados” (Rhoden, Zancan, 2020, p. 3).

No que concerne aos procedimentos técnicos foi realizado um estudo exploratório, que tende a garantir maior conhecimento acerca do problema de pesquisa. Na perspectiva de Gil (2002, p.41) as pesquisas exploratórias “têm como propósito proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses”.

Como instrumento de coleta de dados utilizamos a entrevista semiestruturada, que consiste num “encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações a respeito de determinado assunto, mediante uma conversação de natureza profissional” (MARCONI; LAKATOS, 2003, p. 195). De modo específico, a entrevista seguiu um roteiro preestabelecido, contando com 5 questões que buscaram identificar aspectos relevantes ao problema de pesquisa.

Participaram quatro adultos nascidos entre os anos de 1946 a 1964, ou seja, que fazem parte da geração conhecida como “Baby boomers”, identificados por meio de siglas (P<sub>1</sub>, P<sub>2</sub>, P<sub>2</sub> e P<sub>4</sub>), conforme mostra o quadro abaixo:

**Quadro 1:** Dados dos sujeitos

IDENTIFICAÇÃO	DATA DE NASCIMENTO/ IDADE	GÊNERO
P <sub>1</sub>	22/11/1964 (58 anos)	Feminino
P <sub>2</sub>	10/04/1962 (61 anos)	Feminino
P <sub>3</sub>	23/06/1958 (65 anos)	Feminino
P <sub>4</sub>	12/10/1953 (70 anos)	Masculino

**Fonte:** Elaborado pelos autores (2023).

Com os dados obtidos foi possível conhecer jogos e brincadeiras que marcaram a infância nesta época, comparando semelhanças e diferenças entre as respostas de cada um dos entrevistados, bem como, perceber a importância das mesmas como marco social, cultural e pessoal de cada um destes sujeitos.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Durante as entrevistas, realizamos diversos questionamentos voltados a saber os tipos de brincadeiras e jogos mais comuns durante a infância dos entrevistados.

Partindo disso, quando questionados a respeito de suas brincadeiras favoritas, por meio da pergunta “Quais brincadeiras você mais gostava de brincar?”, os entrevistados trazem brincadeiras tradicionais, tendo em conformidade a ludicidade e a coletividade, o que podemos observar no quadro abaixo:

**Quadro 2:** “Quais brincadeiras você mais gostava de brincar?”

ENTREVISTADOS	RESPOSTAS
P1	Que eu gostava de brincar... Ciranda, que é “ciranda-cirandinha vamos todos cirandar (risos)... As cantigas de roda. Pega-pega, o “mancha”, jogar baralho e “jogar pedrinhas”, dominó, esses jogos assim... Amarelinha, pega a bandeira e as bonecas... de pano, as “cambotinhas”. E também tinha a brincadeira de casinha, a gente fazia as casinhas com areia e fingia ser a casa das bonecas, com “comidinhas” que eram “matos”, “pedrinhas” e pula corda e bambolê também.
P2	Eu gostava de brincar de boneca, casinha, pula-pula, de roda, de cordinha... Era o que eu brincava. Ah... E também tinha cai dentro do poço, boneca, que era o nome que a gente dava pro que vocês conhecem hoje como amarelinha e a mancha que é o pega-pega.
P3	Gostava de nadar no rio, andar na areia com as amigas em noite de lua cheia, de brincar de balanço, gostava de fazer piquenique com as amigas e as bonecas.
P4	Gostava muito de brincar com carrinho de lata de sardinha.

**Fonte:** Entrevista realizada pelos autores (2023).

Nessa perspectiva, partindo do entendimento do brincar enquanto linguagem infantil, com a análise dos relatos é possível perceber enfaticamente que o brincar é uma construção que faz parte do desenvolvimento e do imaginário humano desde a sua fase de infância e que permanece nas memórias e construções dos adultos, nesse sentido, evidencia-se com a escrita de Kishimoto (1994) a estrutura do brincar é universal, ou seja, mudam os recursos, mas permanece a estrutura do brincar. Isto é, muitas brincadeiras citadas pelos entrevistados possuíam recursos diferentes dos que são observados hoje como, por exemplo, bonecas de sabugo de milho, e como o passar do tempo essas estruturas de brinquedos, cantigas mudaram, mas continuam no mesmo sentido do brincar.

A brincadeira presente e descrita pelos entrevistados ainda aponta a forte presença da cultura lúdica expressa por Kishimoto (1994), que menciona em seus estudos como sendo uma cultura híbrida pois trata-se de uma recreação exercida pelo público infantil. Por sua vez, além das brincadeiras – onde predomina a vontade da criança em brincar –, é visível a presença dos

jogos na qual contrastam e dividem as cenas com suas regras predominantes dentro das atividades tanto de forma explícita e implícita. Assim, podemos perceber a distinção existente nas diversas respostas, com brincadeiras e jogos sendo potencializadores dos desenvolvimentos infantis desde muitos anos anteriores, mas sempre com a cultura lúdica presente nos esquemas brincantes para o processo de diferenciação das regras.

Além disso, observamos algumas brincadeiras citadas comumente, como o “pega-pega” ou “mancha”, como apontam os sujeitos P<sub>1</sub> e P<sub>2</sub>. Assim, percebemos como essas brincadeiras, embora ainda bem conhecidas nos dias de hoje, sofreram modificações, inclusive em sua nomenclatura, também destacando a sua importância e o fato de ser comum a diferentes gerações, permitindo aos sujeitos criar, imaginar, fazer de conta, e conseqüentemente, contribuindo diretamente no processo de aprendizagem, uma vez que promove o experimentar,, utilizar, equivocar-se e o aprender (Vygotsky; Leontiev, 1998, p.23), ou seja, onde a criança constrói seu próprio mundo.

No que se refere aos jogos, observa-se uma postura divergente entre boa parte dos entrevistados quanto ao questionamento “E os jogos? Quais deles você jogava com mais frequência?”, conforme evidencia o quadro abaixo:

**Quadro 3:** “E os jogos? Quais deles você jogava com mais frequência?”

ENTREVISTADOS	RESPOSTAS
P <sub>1</sub>	Que eu lembre... dama, baralho e dominó. Gostava muito de jogar damas com minha irmã, lembro bastante, e também o jogo de baralho... o jogo do burro, o “21”, que íamos pegando as cartas e fazendo a soma, se desse 21 batíamos e o jogo de “9 cartas”, que não lembro como jogava.
P <sub>2</sub>	Dominó e dama... Eram da minha época. Aí também tinha “castanha”, que eu jogava mais com o meu irmão. Você faz um triângulo e bota a castanha dentro e pega e joga pra tirar... Quem tirar mais ganha.
P <sub>3</sub>	Não jogava nenhum tipo.
P <sub>4</sub>	Jogava bola várias vezes.

**Fonte:** Entrevista realizada pelos autores (2023).

Nessa perspectiva, observamos diferentes concepções dos jogos, onde o mesmo apresenta um importante papel e é evidenciado de forma clara nas respostas dos participantes P<sub>1</sub> e P<sub>2</sub> e como uma atividade meio que despropositada do brincar, como percebe-se nas

respostas dos participantes P<sub>3</sub>, quando diz não praticar nenhum jogo e na do P<sub>4</sub>, quando destaca somente “jogar bola”.

Dessa forma, percebe-se uma certa disparidade entre o brincar e jogar na concepção dos sujeitos. Nesta perspectiva, conforme enfatiza Kishimoto (2001), o que pode diferir os dois atos são as regras presentes nos jogos, uma vez que a brincadeira se caracteriza por ser uma atividade “livre”. No entanto, cabe considerar também o importante papel do jogo para o desenvolvimento da criatividade, esta que ocorre principalmente por conta da utilização/descoberta das regras (Bruner, 1978, 1986, 1983, 1976 Apud Kishimoto, 1994).

Ainda analisando os dados obtidos com as entrevistas, identicamente através do questionamento “Que tipos de brinquedos você tinha?”, algumas semelhanças nas respostas de boa parte, enfatizando a construção de brinquedos utilizando os mais diversos materiais, o que podemos observar no quadro 4:

**Quadro 4:** ‘Que tipos de brinquedos você tinha?’

ENTREVISTADOS	RESPOSTAS
P <sub>1</sub>	Bonecas, de pano, de plástico e “as cambota”, não sei qual o nome delas, tinham até um nome que não lembro agora... Os bambolê, as panelinhas. E tinha os que a gente inventava... As cordas para pular...A gente usava corda de amarrar rede.
P <sub>2</sub>	Eu tinha bonecas de pano, eu não podia comprar outras... E eu fazia brinquedos, vou lhe dizer... Eu usava caixa de remédios, caixas de fósforo pra fazer sofás, geladeiras... As caixas de remédio, fazia camas... Todos os utensílios pra dentro da minha casa que eu brincava, minha casa imaginária e as latas de sardinha meu irmão fazia carros pra gente brincar. Tinha umas latas que a gente fazia panelas... Que eram as latas de mortadela.
P <sub>3</sub>	Bonecas de sabugo de milho.
P <sub>4</sub>	Carrinho de lata de sardinha, baladeira e cavalo de palha de Carnaúba.

**Fonte:** Entrevista realizada pelos autores (2023).

Em consonância com as falas dos sujeitos, o brinquedo, em si, surge como suporte que contribui para a composição do imaginário infantil. Dessa forma, não necessariamente o brinquedo vai surgir com o viés de imitação, por exemplo, o carrinho de lata de sardinha, citado por dois entrevistados, surgiu e decorre do fruto da imaginação de como aquele brinquedo construído será utilizado pela criança na sua atividade de brincar.

A boneca de “sabugo” e a utilização de outros materiais como as caixas de remédio, citadas nas respostas dos sujeitos P<sub>2</sub> e P<sub>3</sub> mostram o brinquedo ligado ao ato de brincar, sendo um objeto utilizado durante a brincadeira como um instrumento que desenvolve na criança a capacidade de “escolher, imitar, dominar, adquirir competências, enfim de ser ativo em um ambiente seguro, o qual encoraje e consolide o desenvolvimento de normas e valores sociais” (Horn, 2004, Apud Medeiros; Monteiro; Ferreira, 2019. p. 4).

A partir da análise das respostas emitidas pelos entrevistados, é possível perceber sua liberdade no processo do brincar, ou seja, diz respeito à criança em ação, com a utilização de sua própria imaginação como um potencializador da brincadeira. Ao longo de tudo o que foi apresentado, tem uma forte menção acerca da brincadeira tradicional, pois é visível dentro das falas as práticas de construção de brinquedos com materiais domésticos ou com objetos encontrados no nosso dia a dia com facilidade. Kishimoto (1993) nos mostra que é pela antiguidade, persistência, anonimato e oralidade que se caracterizam as brincadeiras da tradição infantil (Apud Hubert, 1983; Kishimoto, 1993). Com isso, muitos desses utensílios viravam carrinhos, bonecas e entre outros brinquedos feitos manualmente pelos brincantes.

Em se tratando dos espaços onde costumavam realizar essas atividades ou seja, os espaços em que costumavam brincar, as respostas nos trazem locais diversos, como dentro de casa, no quintal e escola, o que mostra a independência do local, uma vez que o brincar é um ato livre, podendo ser realizado em qualquer espaço, dependendo somente do desejo e da imaginação da criança. Ainda nessa perspectiva, os relatos mostram a disparidade entre a infância dessa época, e a infância de hoje, considerando que esses espaços — rua e quintal — são cada vez menos utilizados como espaços do brincar.

Os diversos espaços onde desenvolvem-se as atividades lúdicas e brincadeiras têm total importância no desenvolvimento social, cultural e emocional da criança, uma vez que proporcionam situações imaginárias que contribuem no desenvolvimento cognitivo e facilitam no processo de interação entre os indivíduos e com o meio (Medeiros; Monteiro; Ferreira, 2019).

Por fim, sendo questionados sobre as cantigas e rodas ou parlendas marcantes de sua época, boa parte dos entrevistados trazem cantigas conhecidas até os dias atuais, de modo especial “Ciranda-cirandinha” e isso podemos observar no quadro 6:

**Quadro 5:** “Você conhece ou se recorda de alguma cantiga de roda ou parlenda? Qual(is)?”

ENTREVISTADOS	RESPOSTAS
P1	De roda, tinha a Ciranda-cirandinha, Teresinha de Jesus (canta a música), a do caranguejo... “Fui na espanha, buscar meu chapéu azul e branco da cor daquele céu...”, o “bom barquinho” e tinha outra também que falávamos o nome dentro da roda, mas não lembro agora. São essas que eu lembro.
P2	Eu lembro de todas! Principalmente a da lagarta pintada (lagarta pintada quem foi que te pintou...) e também a “dança da carrapeta” ( a dança da carrapeta é uma dança regulada, quem põe o joelho no chão, quem faz o amor chorar...) e muitas outras.
P3	Somente a música da Ciranda-cirandinha.
P4	A música Ciranda-cirandinha.

**Fonte:** Entrevista realizada pelos autores (2023).

As cantigas e parlendas fazem parte da infância e do folclore de nosso país, marcam gerações e culturas. Através destas desenvolve-se o brincar, a audição, a linguagem, a memória, sendo, em algumas vezes, fundamentais durante a realização de atividades lúdicas. Tendo como base as respostas dos entrevistados, conhecemos um pouco algumas das cantigas de roda típicas em sua época de infância, como as apresentadas pela entrevistada P2.

No entanto, também foram destacadas em todos os relatos, exemplos de cantigas e parlendas bem conhecidas e que até os dias de hoje fazem parte da infância de crianças das novas gerações, como a “ciranda-cirandinha”. Desse modo, atentando-se a este fato, cabe considerar a riqueza cultural por trás destes elementos, que tornam-se evidentes com essa transmissão de geração a geração.

Desta forma, considera-se seu papel cultural, uma vez que as cantigas de roda “favorecem as brincadeiras e interações das crianças no encontro e confronto com o mundo em que vivem mediadas pelas suas linguagens” (Santana; Mateus, 2022, p. 9). e contribuem diretamente para o divertimento e perpetuação dos costumes tradicionais, além de contribuir no desenvolvimento da criança como um todo, assim como as outras formas do brincar.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, em suma, a partir da análise das entrevistas realizadas com o intuito de identificar e analisar jogos e brincadeiras que constituem a cultura lúdica tradicional da geração conhecida como “*Baby boomers*”, tornou-se evidente a contribuição do brincar no

desenvolvimento infantil, uma vez que possibilita a interação, a criatividade, a autonomia e promovem a satisfação e o divertimento.

Os relatos em si, demonstram as disparidades e semelhanças evidentes entre as formas de se compreender e vivenciar as atividades lúdicas, dentro de diferentes realidades sociais e culturais, ou seja, em décadas anteriores, o que nos possibilitou compreender de forma direta como as brincadeiras vem modificando e passando por transformações juntamente com a sociedade.

De todo modo, as brincadeiras descritas pelos entrevistados marcam sobretudo os costumes de uma época, o que proporciona uma série de questionamentos (quais as brincadeiras marcaram nossa infância? e quais as marcam a infância das crianças de hoje em dia?), bem como uma série de reflexões, principalmente a importância de se conhecer esse processo do brincar para se compreender a forma como a criança vê e interage com o mundo que a cerca.

Partindo disso, as entrevistas possibilitaram um resgate de memórias, propiciando aos participantes lembrar um pouco de sua infância, sentir um pouco de nostalgia conforme relataram suas experiências (algumas vezes tímidos, outros já mais extrovertidos) que trouxeram uma riqueza plural em todos os pontos, desde os brinquedos produzidos com diversos materiais (dando destaque aos “carrinhos com lata de sardinha”) e as diversas brincadeiras citadas.

534

Nas análises nos deparamos com importantes elementos para a reflexão sobre as brincadeiras tradicionais, também conhecemos de certo modo, um pouco da infância dos “Baby boomers”. Por fim, os jogos, brinquedos e brincadeiras, chamam atenção pela riqueza cultural, e sobretudo evidenciam a necessidade do resgate destes elementos nos dias atuais, principalmente como instrumento potencializador do desenvolvimento da criança e como uma forma de aproximar diferentes gerações e valores sócio-culturais.

## REFERÊNCIAS

<sup>1</sup> BOURSCHEID, S.; TURCATTO, J. **A importância do brincar no desenvolvimento infantil.** In: Semic, 2017.

<sup>2</sup> BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura.** 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

<sup>3</sup> BRASIL. [Constituição (1988)]. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.

<sup>4</sup> BRASIL. **Lei 8.069, de 13 de julho de 1990.** Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 16 jul. 1990.

- 5 BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- 6 BARBOSA, N. M. C.; HUNGER, D. A. C. F.; PEREIRA, V. A. O brincar em diferentes gerações: compartilhando experiências e atividades lúdicas na prática educativa. **Revista Brasileira de Ciências do Envelhecimento Humano**, [S. l.], v. 4, n. 2, 2007. DOI: 10.5335/rbceh.2012.132.
- 7 COELHO, L. S. et al. “Território do brincar – diálogo com as escolas”: repensando o cotidiano escolar a partir do brincar livre: rethinking everyday school life from free play. **Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade**, v. 12, n. 03, 2023.
- 8 GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- 9 KISHIMOTO, T. M. **Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil**. Espacios en blanco. Serie indagaciones, n. 24, p. 81-105, 2014.
- 10 KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1996.
- 11 KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. Perspectiva, [S. l.], v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994. DOI: 10.5007/0x.
- 12 LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade**, v. 3, n. 2, 12 set. 2014.
- 13 MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2003.
- 14 MEDEIROS, M. A. F; MONTEIRO, E. C.; FERREIRA, M. F. A importância dos espaços e brinquedos na educação infantil: a ludicidade e seus desafios. In: Congresso Nacional de Educação, 6., 2019, Campina Grande. **Anais [...]** Campina Grande: Realize, p. 1-12.
- 15 MINAYO, M. C. S (org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- 16 MOREIRA, Márjori de Lima. **Nos caminhos da infância: estudo de produção de sentidos no universo de jogos, brinquedos e brincadeiras de diferentes gerações**. 2017.
- 17 PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- 18 RHODEN, J. L. M; ZANCAN, S. A perspectiva da abordagem qualitativa narrativa de cunho sociocultural: possibilidade metodológica na pesquisa em educação. **Educação**, vol. 45, p. 1-22, 2020.
- 19 SANTANA, M. C; MATEUS, J.C. **A importância das cantigas de roda para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças na educação infantil**. Goiânia: Repositório ifgoiano, 2022.
- 20 VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

21 VYGOTSKY, L.S; LEONTIEV, A.. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Edusp,1998.

22 WAJSKOP, G. **Brincar na educação infantil: uma história que se repete**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2012.