

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

A importância do brincar
no desenvolvimento da infância
uma análise geracional

MAYRA RIBEIRO MARTINS

JUIZ DE FORA
2025





MAYRA RIBEIRO MARTINS

**A importância do brincar no desenvolvimento da infância
UMA ANÁLISE GERACIONAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Jader Janer Moreira Lopes.

JUIZ DE FORA
2025





Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Ribeiro Martins, Mayra.

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO DA INFÂNCIA : UMA ANÁLISE GERACIONAL / Mayra Ribeiro Martins. --

2025.

66 p.

Orientador: Jader Janer Moreira Lopes

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação, 2025.

1. Infância. 2. Desenvolvimento. 3. Gerações. 4. Brincadeiras. 5. Criança. I. Janer Moreira Lopes, Jader, orient. II. Título



Dedico este trabalho à minha família pelo amor imensurável



Agradecimentos

Agradeço por este trabalho de conclusão de curso primeiramente a Deus, que sempre segurou a minha mão e me apoiou nos momentos mais desafiadores da graduação, sempre me acolheu e me ofereceu acalento e bençãos em momentos de ansiedade e agonia. Gostaria de agradecer também a toda a minha família, sou extremamente abençoada por ter sido agraciada com pais e avós tão bons e companheiros, tenho a plena ciência que a ajuda de vocês foi substancial para esse processo. Agradeço a minha mãe, uma mulher forte e batalhadora, aquela que sempre me apoiou e me deu forças para seguir, aquela que quando eu chegava cansada das aulas estava ali com uma comida saborosa e uma boa conversa para me acolher. Quero agradecer também ao meu pai, companheiro e meu cavalheiro e escudeiro fiel, me acompanhou e me ajudou em todos os momentos, me apoiando em cada pequena conquista e me mostrando o que é ser forte. Saibam que tenho vocês como a minha maior inspiração. Gostaria de agradecer a minha irmã, minha melhor amiga, aquela que sempre me acompanhou em todos os desafios na graduação, me ajudou a produzir materiais pedagógicos para os estágios, escutou os meus choros e desabafos e sempre esteve comigo em todas as ocasiões, eu te amo muito, minha sincera gratidão por ter me acompanhado até aqui.

Agradeço também aos meus avós, tão carinhosos e afetuosos comigo. Nos momentos em que me senti fraca, incapaz, perdida, vocês me mostraram a direção e me ajudaram a encontrar o caminho certo. À minha avó, a minha mais sincera gratidão e admiração, a senhora sabe que a tenho como uma segunda mãe, não sei expressar em palavras o quanto eu te amo e o quanto sou grata por tudo que a senhora já fez e faz por mim. Ao meu avô, sou grata por ter me proporcionado os melhores anos que uma neta poderia ter, sei que o nosso tempo foi curto aqui na Terra, mas tenho certeza que o senhor segue me protegendo e cuidando de mim aí do céu, me dando forças e me abençoando. A verdade vovô, é que o senhor sempre estará vivo em meu coração, seguindo comigo para onde quer que eu vá, tenho certeza que o senhor está orgulhoso de mim da mesma forma que eu também estou do senhor, obrigada por ter sido uma inspiração vovô, obrigada pelo privilégio de ser sua neta, eu sempre vou te amar.

Por fim, aos professores que passaram por minha vida, em especial aos da graduação, obrigada pela colaboração construtiva em minha vida acadêmica e pessoal. Agradeço também aos meus familiares e amigos que estiveram e compartilharam comigo desse processo acadêmico na Graduação em Pedagogia. Vocês foram cruciais para que eu chegasse até aqui. Obrigada!



Era uma vez
O dia em que todo dia era bom
Delicioso gosto e o bom gosto
Das nuvens serem feitas de algodão
Dava pra ser herói no mesmo dia
Em que escolhia ser vilão
E acabava tudo em lanche
Um banho quente e talvez um arranhão

Dava pra ver
A ingenuidade a inocência cantando no tom
Milhões de mundos e universos
Tão reais quanto a nossa imaginação
Bastava um colo, um carinho
E o remédio era beijo e proteção
Tudo voltava a ser novo no outro dia
Sem muita preocupação

Era uma vez, Kell Smith

Resumo

O presente estudo tem por objetivo central analisar a questão do brincar e das brincadeiras a partir de uma perspectiva geracional e temporal, enfatizando sua importância para o desenvolvimento das crianças no período da infância. Tendo em vista que o brincar configura-se como um direito da criança e um instrumento fundamental para seu desenvolvimento cognitivo, social e emocional, a presente pesquisa busca compreender as maneiras com as quais as brincadeiras infantis evoluíram ao longo do tempo, fortemente influenciadas por transformações sociais, tecnológicas e culturais. Visando tal propósito a pesquisa foi estruturada considerando um referencial teórico pautado em autores que abordam a questão do brincar na infância a partir de uma investigação partindo de suas nuances e também suas origens, como Lev Vigotski e Mary Del Piore. Ademais, também foram realizadas algumas entrevistas com educadoras atuantes na cidade de Juiz de Fora e com estudantes de Pedagogia da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) anonimamente, visando, justamente, um levantamento de dados atuais sobre o brincar além de revisitar determinadas memórias afetivas dessas gerações, com a finalidade de constatar a importância central do brincar na infância, defendendo esse resgate emergente. A análise evidencia a diminuição do espaço e do tempo voltados para o brincar livre na infância contemporânea, que vai de encontro com a mediação constante e evolutiva das mídias digitais e tecnológicas. Sendo assim, constata-se que o resgate e a valorização das brincadeiras tradicionais e do brincar livre na infância estão aptos a contribuir com o enriquecimento das experiências infantis atuais, promovendo, assim, uma infância mais ativa, criativa e integrada às diversas dimensões culturais, sociais e cognitivas de sua formação.

Palavras-chave: brincar; brincadeira; infância; gerações; desenvolvimento infantil; tecnologias digitais.



Abstract

The main objective of this study is to analyze the issue of play and games from a generational and temporal perspective, emphasizing their importance for children's development during childhood. Since play is a fundamental right of the child and a crucial tool for cognitive, social, and emotional development, this research aims to understand how children's games have evolved over time, strongly influenced by social, technological, and cultural transformations. To achieve this, the research was structured around a theoretical framework grounded in authors who address the role of play in childhood, examining its nuances and origins, such as Lev Vygotsky and Mary Del Piore. In addition, anonymous interviews were conducted with educators working in the city of Juiz de Fora and with Pedagogy students at the Federal University of Juiz de Fora (UFJF). The goal was to collect current data on play and to revisit specific affective memories from different generations. The analysis revealed the central importance of play in childhood and advocated for its emerging revival. It also highlighted the diminishing space and time allocated to free play in contemporary childhood, which often clashes with the constant and evolving presence of digital and technological media. Therefore, it can be concluded that the revival and appreciation of traditional games and free play in childhood may enrich children's experiences today, fostering a more active and creative childhood that is integrated into the diverse cultural, social, and cognitive dimensions of their development.

Keywords: play; games; childhood; generations; child development; digital technologies.



Sumário



1	Introdução	9
2	Metodologia	11
3	Apresentação	12
4	Referencial Teórico	13
4.1	Brincar na Perspectiva de Vigotski	13
4.2	O que é Brincar? Uma discussão Geracional	15
5	Ancestralidade da Infância e do Brincar	20
6	Do que as crianças estão brincando	22
7	O valor das brincadeiras na época das tecnologias	26
8	A importância das brincadeiras no planejamento curricular	28
9	Redescobrimo as Brincadeiras	30
10	Considerações Finais	63
11	Referências	64

introdução

“[...] a criança é movida por meio da atividade do brincar.” (VIGOTSKI, 2008, p.36)

A brincadeira sempre ocupou um espaço significativo na minha vivência, tanto quando criança como na adolescência e, agora, também na fase adulta. Acredito firmemente que o brincar carrega consigo uma oportunidade de um aprendizado inovador direcionado para um conhecimento específico, de si, do outro e do mundo. À vistas disso, a minha escolha de tema de pesquisa se deu devido a um interesse pessoal pela compreensão, partindo de uma noção mais ampla da relação do brincar com o desenvolvimento da criança, utilizando como eixo teórico os estudos e análises realizadas sob a perspectiva do psicólogo Lev Vigotski.

A escolha do tema foi influenciada em razão de uma observação constante e minuciosa na minha experiência nas escolas das contribuições da brincadeira para o crescimento pessoal da criança, contribuindo de modo significativo para o desenvolvimento de habilidades fundamentais como maturidade, paciência, sociabilidade, linguagem, criatividade, maturidade, educação emocional e psicomotricidade. Dessa maneira, é notável a forma como as brincadeiras ocupam esse espaço essencial na experiência de vida das crianças, acompanhando-as em boa parte da sua vivência e contribuindo de modo fundamental para seu desenvolvimento. Ademais, a brincadeira teve um espaço muito importante na minha formação, visto que ela é tratada como algo elementar, sendo que ocupa um papel crucial no desenvolvimento da criança, trazendo uma série de processos complexos que acompanham o brincar e o auxiliam no desenvolvimento da infância.

O ato de brincar e as próprias brincadeiras são necessárias para a socialização e principalmente para o desenvolvimento corporal e cognitivo da criança, é a partir dela que a criança enfrenta desafios e conhece a si mesma e os seus próprios limites, é também por meio da brincadeira que as crianças aprendem a lidar com as derrotas e com conflitos de maneira respeitosa e harmônica com outras crianças, preparando-se para a vida cotidiana de maneira mais complexa. Nesse sentido, a brincadeira trata-se, não somente de um simples divertimento, mas também desenvolve questões essenciais para o desenvolvimento da criança e do indivíduo.

Portanto, a partir de um raciocínio lógico, percebe-se que o ato de brincar é extremamente relevante e amplo para a vivência infantil, proporcionando cor à sua experiência de ser criança. Ele está presente em grande parte de suas experiências, ao mesmo tempo que também desempenha um papel educativo. Portanto, a brincadeira pode ser vista como um componente crucial da escola e da educação em geral, desempenhando um papel importante no desenvolvimento infantil e social da criança. Com base nesse conceito, o artigo subsequente procura examinar detalhadamente como a brincadeira e o brincar impactam no desenvolvimento infantil e sua relevância. A discussão teórica é fundamentada na obra de Lev Vigotski, um pensador essencial para a compreensão do desenvolvimento infantil. Logo, podemos considerar a brincadeira uma parte importante da escola e da educação como um todo, sendo ela fundamental no desenvolvimento infantil e social da criança. Partindo dessa ideia, o trabalho em questão busca explorar de maneira mais enfática as maneiras com as quais a brincadeira e o brincar influenciam no desenvolvimento infantil a partir de uma análise geracional destacando a sua importância, baseando a discussão teórica sob à luz de Vigotski e demais autores, essenciais para a compreensão da criança em suas mais diversas áreas.

Posto isso, é notório que, nos tempos atuais, há um distanciamento cada vez maior das crianças com as brincadeiras, devido à disseminação e popularização da tecnologia e dos aspectos que a envolvem na sociedade. As crianças não brincam mais nas ruas, não há mais “queimada”, “pique-pega”, “esconde-esconde” e nem o “futebol”. Os indivíduos estão tão acostumados com as telas que não se preocupam com o vazio que a falta dessas experiências trazem para as crianças, tornando-as mais ansiosas, estressadas e com dificuldades aparentes de socialização. Assim, o presente estudo também visa examinar os princípios teóricos que apoiam o ato de brincar e sua relevância para o crescimento da criança em suas várias fases.

Conclui-se, portanto, que o trabalho em questão posiciona-se como um material de natureza complementar, concebido para enriquecer a prática pedagógica no âmbito das instituições de ensino. Seu propósito fundamental consiste em subsidiar o corpo docente, oferecendo diretrizes e metodologias que facilitem a integração do universo lúdico, composto por jogos e brincadeiras, ao contexto educacional. Essa iniciativa é particularmente relevante diante das características da atual geração de crianças, que se distingue por sua profunda imersão e familiaridade com a tecnologia digital, manifestada pela constante presença de telas e aparelhos celulares em seu cotidiano. Consequentemente, o estudo visa prover os educadores com ferramentas e estratégias eficazes para estabelecer uma conexão mais significativa entre as abordagens pedagógicas e a vivência da infância.



Metodologia

A metodologia empregada no desenvolvimento do trabalho foi pensada com um duplo propósito: primeiramente, estabelecer uma fundamentação teórica e, em segundo lugar, oferecer subsídios práticos para a intervenção pedagógica. A abordagem metodológica central consistiu em uma observação analítica e crítica de referenciais teóricos pertinentes, com o objetivo de elucidar, de modo dinâmico e enfático, a importância das brincadeiras para o desenvolvimento integral das crianças na fase da infância. Para corroborar as análises teóricas e as discussões apresentadas, a pesquisa adotou uma abordagem complementar de coleta de dados qualitativos, por meio da realização de entrevistas anônimas com profissionais da educação e com alguns jovens discentes do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Vale salientar que as perspectivas e experiências compartilhadas pelos entrevistados sobre o universo lúdico foram cruciais para enriquecer os argumentos teóricos desenvolvidos.

A relevância prática desta metodologia se manifesta no tópico “Redescobrimo as Brincadeiras”, que foi estruturado como um catálogo didático do brincar. Este recurso foi elaborado com o intuito de capacitar o corpo docente, permitindo-lhes consultar e resgatar brincadeiras adequadas para aplicação em contexto de sala de aula. A intenção deste catálogo e à metodologia como um todo é fomentar uma maior aproximação das crianças com uma dinâmica mais lúdica e interativa, tanto em suas interações com os colegas quanto com o espaço escolar. Tal estruturação metodológica se alinha à necessidade de estabelecer uma conexão significativa com a realidade da atual geração de estudantes, que se distingue por sua profunda imersão com o universo digital.

Nessa perspectiva, o trabalho a ser apresentado se baseou em determinada base teórica para sua construção, explorando materiais e autores enriquecedores com o intuito de ampliar o debate sobre a importância das brincadeiras na vivência das crianças, abordando teorias e teóricos de modo estratégico e fundamental para o entendimento da temática. Ademais, o trabalho em questão tem o objetivo de funcionar como um material didático para educadores, visando a plena integração e valorização do brincar e das brincadeiras no cotidiano da infância.



Apresentação

O presente trabalho de pesquisa dedica-se a explorar o valor presente na atividade do brincar para o desenvolvimento integral das crianças no período da infância, sob uma perspectiva que contempla a questão da ancestralidade e a rica bagagem cultural das brincadeiras, tópico que será discutido no decorrer do trabalho. A questão problema central que motivou este estudo reside na iminência e no impacto direto da era digital sobre a realidade e a vivência da infância contemporânea. Observa-se que as tecnologias digitais, com sua constante presença de telas e aparelhos celulares no cotidiano de crianças e jovens, têm, muitas vezes, obstruído a vivência plena do que significa ser criança. Os videogames, computadores e aparelhos celulares têm ocupado um papel de destaque na sociedade atual. Nesse âmbito, essa imersão tecnológica da atual geração de estudantes, distinguida por sua profunda familiaridade com o digital, torna crucial o resgate das brincadeiras tradicionais como forma de enriquecer o processo de desenvolvimento da infância.

Diante deste cenário, este trabalho foi construído como um material de natureza complementar e didática, com o objetivo primordial de subsidiar o corpo docente das instituições de ensino. Pretende-se prover aos educadores diretrizes, metodologias e um recurso prático, tal como um catálogo didático do brincar, que os capacite a consultar e resgatar brincadeiras adequadas para a sala de aula. Dessa forma, o estudo visa facilitar a integração do universo lúdico ao contexto educacional, resgatando essas brincadeiras contribuindo para uma maior conexão das crianças com elas mesmas e também com o ambiente em que as rodeia. A imperatividade de permitir que as crianças vivenciem plenamente sua infância, engajando-se em atividades e ambientes propícios ao brincar, constitui um pilar fundamental para o desenvolvimento infantil integral. O ato de brincar é reconhecido como uma componente crucial e inseparável da experiência de ser criança, contribuindo significativamente para sua formação e para o desenvolvimento de uma maneira geral.

Nesse sentido, o resgate dessas brincadeiras e práticas como forma de contribuir para o enriquecimento da infância torna-se essencial, especialmente no que se refere ao processo intrínseco e vital educacional, sendo responsabilidade social e pedagógica garantir essa aplicação. A concepção do estudo aborda a questão geracional, reconhecendo uma ancestralidade em relação às brincadeiras, que merecem ser lembradas e aplicadas nas escolas, dada sua riqueza experiencial e suas contribuições notórias para o desenvolvimento infantil. Sendo assim, o objetivo central do trabalho é justamente subsidiar educadores a resgatarem esse caráter nostálgico da brincadeira, promovendo a reinserção do lúdico no cotidiano infantil.

Referencial Teórico

4.1 O brincar na perspectiva de Vigotski

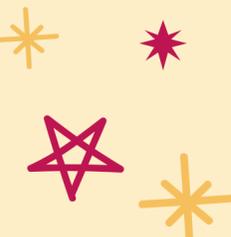
Para a construção do referido trabalho foi utilizado, primordialmente, o material do psicólogo e pesquisador Lev Vigotski como base central, buscando compreender e destrinchar seu pensamento acerca das brincadeiras, relacionando-o com as discussões tecidas por outros teóricos. Partindo do pensamento do referido teórico em relação ao texto “A Brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança”, Vigotski propõe uma reflexão de como a brincadeira consiste em um fenômeno fundamental para o desenvolvimento psicológico das crianças, essencialmente no período pré-escolar.

O autor destaca que, a atividade do brincar dá origem a uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP), ou seja, um espaço onde a criança pode alcançar níveis mais avançados de pensamento e comportamento ao se engajar em atividades que vão além de suas capacidades atuais, na qual o aprendizado ocorre além dos estímulos imediatos, mas dentro das possibilidades mediadas pela interação social e cultural. Esse avanço notável é possível pois, ao brincar, a criança experimenta situações que a auxiliam na internalização de conceitos e habilidades ainda em formação, trabalhando com desafios internos e externos que potencializam essas capacidades.

Considerando os aspectos subjacentes do texto, percebe-se que o teórico aborda uma percepção pautada no ideal da brincadeira partindo da perspectiva do brincar atrelada ao desenvolvimento psíquico da criança. Posto isso, o autor discute essa questão sob duas abordagens centrais partindo do período pré-escolar, a brincadeira como processual e o papel que esse brincar exerce, ambos sob a perspectiva do desenvolvimento infantil. Para além disso, Vigotski ainda argumenta que a brincadeira não se limita a ser apenas uma atividade presente no desenvolvimento da criança, mas constitui a linha central que orienta e impulsiona seu crescimento integral. Nessa ótica, compreende-se que, no contexto das escolas de educação infantil, a brincadeira desempenha um papel primordial, não apenas como parte da rotina, mas como um elemento estruturante do processo de aprendizagem e da construção das capacidades cognitivas, sociais e emocionais das crianças.

De acordo com o exposto, é evidente que, por meio do brincar, a criança não apenas explora e compreende aspectos sobre si mesma e sobre os outros, mas também desenvolve habilidades essenciais para a vida em sociedade. A brincadeira possibilita que a criança lide com questões essenciais, como a expressão e o controle das emoções, a vivência de situações de vitória e derrota, além de promover a socialização, fortalecendo vínculos e aprendendo a respeitar regras e perspectivas sociais. Ainda quanto a este ponto, observa-se que a conceituação de brincadeira possui uma problemática, ela é entendida como “critério de satisfação que ela propicia à criança” (VIGOTSKI, 2008, p. 24). Lev Vigotski atribui destaque para essa questão, pois há outras formas muito mais intensas em que é proporcionada a satisfação a figura da criança.

O autor tece uma discussão sobre a relatividade existente nesse processo, destacando que a satisfação relacionada à brincadeira se torna relativa pois só há este processo quanto o resultado da brincadeira é favorável à figura da criança, como acontece nos esportes ou competições.



Dado isso, há uma insatisfação considerável quando a criança se depara com um resultado desfavorável (derrota) que também pode ser associado ao sentimento de frustração e ao próprio desenvolvimento, pois é a partir deste ponto que a criança aprende a ganhar e também aprende a perder, atrelando esse processo a questões ligadas a socialização, empatia e as amizades da criança.

Na brincadeira, a criança cria uma situação imaginária. deve ser adotado para distinguir a atividade do brincar dentro do grupo geral de outras formas de atividade da criança. Isso torna-se possível em razão da divergência, que surge na idade pré-escolar, entre o campo visual e semântico. (VIGOTSKI, 2008, p.26)

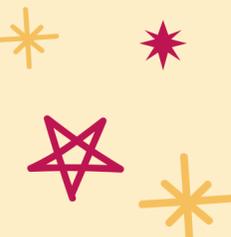
Em outra passagem, o autor destaca a importância do faz-de-conta (imaginação) para esse processo de desenvolvimento da criança, explicitando que há uma diferenciação entre o campo semântico e o visual que levam a criança a distinguir o brincar de outras atividades através da imaginação. Ao refletir sobre o texto, nota-se que o psicólogo aborda a questão das regras na brincadeira, tratando sobre a autorregulação. Nesse viés, ele afirma que nas brincadeiras, a criança aprende a lidar com essas regras e normas sociais que remetem àquela brincadeira específica, mesmo que de forma implícita.

Qualquer brincadeira com situação imaginária é, ao mesmo tempo, brincadeira com regras e qualquer brincadeira com regras é brincadeira com situação imaginária. Parece-me que essa tese está clara. (VIGOTSKI, 2008, p.28)

Por essa razão, quando uma criança brinca de “escola”, ela precisa agir de acordo com o papel de professor ou aluno, controlando seus impulsos para manter a coerência do jogo, contribuindo para o desenvolvimento do autocontrole, da disciplina e da capacidade de planejamento das ações. Desse modo, é possível concluir que, através do brincar, a criança também aprende muito sobre as regras que decorrem da própria situação imaginária, ou seja, a criança se comporta conforme a situação é apresentada.

“É comum nas suas brincadeiras ficcionais as crianças assumirem papéis referentes às posições sociais existentes na sociedade; papéis relacionados à família, de professor, médico, cozinheiro, garçom, policial, entre outros” (BORBA, Ângela, 2009, p.103)

Sob essa ótica, percebe-se que a brincadeira está intimamente ligada às normas implícitas que regem o processo do brincar, estabelecendo uma relação intrínseca entre elas. Essas normas e a brincadeira se complementam, pois uma depende da outra para que a atividade lúdica se concretize e adquira significado para a criança, promovendo aprendizado e desenvolvimento. Nesse contexto, a liberdade existente na brincadeira torna-se ilusória, pois mesmo quando a criança está brincando, ela está seguindo regras decorrentes da própria situação imaginária.



No que se refere às regras, como já foi destacado, embora pareça uma atividade meramente livre, a brincadeira contém regras implícitas. Conforme mencionado anteriormente, esse paradoxo entre liberdade e restrição favorece o desenvolvimento do pensamento lógico e da compreensão de normas sociais. A partir disso, quando a perspectiva do brincar, atrelada ao contexto da escola, é posta em contexto, percebe-se que a brincadeira ocupa um espaço muito mais amplo do que o docente tem em mente, não é um simples brincar por brincar, mas trata-se de uma linha definitiva de desenvolvimento da criança, na qual ela aprende sobre diversas esferas da vida social, além de estimular a formação de conceitos abstratos e o domínio sobre o próprio comportamento, desenvolvendo o autocontrole.

Destarte, o autor, em uma análise minuciosa sobre a brincadeira e o desenvolvimento psíquico infantil, enfatiza que essa atividade vai muito além do simples entretenimento, Vigotski a considera uma prática fundamental para o crescimento da criança nas suas várias instâncias, funcionando como um ambiente privilegiado para o desenvolvimento de habilidades psicossociais complexas. Ademais, a brincadeira também trata-se de um espaço para o desenvolvimento de muitas funções psicológicas superiores como linguagem, pensamento abstrato, autocontrole, atenção voluntária e a memória lógica. No momento em que uma criança se envolve em uma brincadeira estruturada, ela organiza seu pensamento de forma a alcançar objetivos específicos, mesmo que simbólicos, como “construir uma casa” com blocos, “cozinhar” utilizando terra ou “vender” produtos em um mercado imaginário. Essas simples ações exigem um determinado planejamento, resolução de problemas e criatividade, habilidades fundamentais para o desenvolvimento cognitivo infantil.

Sob esse prisma, Lev Vigotski argumenta que a brincadeira é um meio pelo qual a criança articula e transforma sua relação com o mundo, impulsionando-a para novas formas de desenvolvimento. Nessa lógica, a brincadeira não consiste em somente um reflexo do que a criança já aprendeu, mas também um impulso que a projeta para níveis mais complexos de aprendizado e compreensão. Sendo assim, o brincar cumpre um papel central no processo de humanização e no desenvolvimento pleno das potencialidades articuladas na infância, trabalhando com diversas nuances diretamente relacionadas a este desenvolvimento.

4.2 O que é Brincar? Uma discussão Geracional

Acredito que a prática do brincar tem relação direta com as memórias que envolvem a infância. Todos os indivíduos possuem recordações marcantes do período da infância, gostos, cheiros, sensações e brincadeiras que marcaram a sua própria história. Nesse contexto, o brincar assume significados diversos, pois o sentido atribuído a ele é individual a cada pessoa, época e realidade, isto é, o que é brincar para uma pessoa que nasceu em 1990 não necessariamente é brincar para uma que nasceu em 2020 uma vez que há uma distância e uma divergência geracional considerável. Nesse âmbito, é possível refletir sobre as nuances sociais, históricas e tecnológicas que influenciaram de modo significativo nas brincadeiras quando pensamos na sua relação geracional.

Quando criança, as brincadeiras da minha época eram, em sua maioria, nas ruas, e aconteciam todos os dias da semana quando voltávamos da escola, após o almoço, as crianças se reuniam nas ruas e começavam a brincar de Queimada, Pique-pega, Pique-bandeira, Pique-esconde, Bete, dentre várias outras que marcaram a geração. No entanto, quando coloca-se em discussão o brincar atual das crianças, percebe-se que há um domínio e uma influência marcante das tecnologias nesse processo, influenciando consideravelmente o desenvolvimento e a vivência da própria infância.

Nesse contexto, torna-se necessário abordar uma discussão geracional, isto é, explorar a bagagem cultural e ancestral no que se refere ao brincar, buscando atribuir um caráter mais interativo e experiencial na vivência da infância. Pensando nessa lógica, a escritora e historiadora brasileira Mary Del Piore organiza um material enriquecedor que busca traçar a história das crianças, e conseqüentemente da infância, no contexto brasileiro. No capítulo denominado “Brincando na História”, elaborado pela autora Raquel Zumbano Altman, as particularidades do brincar são amplamente exploradas a partir de uma análise temporal e histórica dos brinquedos e brincadeiras. Em primeira análise, Altman explora a relação do bebê com o espaço e os indivíduos, logo nos seus primeiros momentos de vida, evidenciando que essas relações configuram como “[...] os primeiros brinquedos do bebê (ALTMAN, 1999, pág.231). Nesse sentido, nessa sessão inicial do capítulo, Altman destaca a importância dessa relação da criança com o espaço, seu corpo e com os indivíduos que a rodeiam, definindo esses aspectos como suas primeiras formas de brincar. Essa característica inicial da criança tem íntima relação com a questão da imaginação e da descoberta. Dessa forma, pode-se constatar que esse contato da criança com as primeiras instâncias da vida, seu corpo, o espaço e sua família, configuram uma maneira de descobrir e explorar o mundo ao seu redor, iniciando o processo imaginativo e preparando a criança para a atividade do brincar.

Em seguida, Altman traz atenção para a natureza como objeto brinquedo, destacando as tribos indígenas brasileiras como ancestrais nesse ramo, utilizando-as como exemplo para destacar questões atreladas a utilização da natureza como brinquedo pensando na sua objetificação e materialização, citando as bonecas feitas de barro, as quais imitavam feições de mulheres adultas, ressaltando o processo de construção dessas bonecas e enfatizando a sua importância ancestral e sua significatividade naquele contexto social. Ademais, as diversas descrições acompanhadas de imagens ilustrativas destes brinquedos evidenciam como o brinquedo, e o próprio brincar, citado mais detalhadamente no decorrer do capítulo, estão atrelados a um ideal de cultura e, principalmente, a um ideal de sociedade. A autora realiza uma descrição detalhada de como esse brincar era realizado e qual a sua intencionalidade quando colocado o contexto social em que àquelas crianças estavam inseridas, ilustrando a característica ancestral e geracional das brincadeiras.

“[...] As bonecas indígenas não foram transmitidas à cultura brasileira, mas os índios carajás, no Rio Araguaia, mantiveram a tradição, fazendo as próprias meninas seus “licocós” de barro, com grandes nádegas, grandes seios, numa imitação de mulher adulta e talvez grávida.” (ALTMAN, 1999, p.232)

Os meninos seguiam a mesma lógica, de acordo com o exposto por Altman, seguiam os aspectos culturais e geracionais de seus ancestrais e de sua família, manifestando aspectos culturais enriquecedores até na construção de brinquedos utilizando materiais da natureza. Essa reprodução de aspectos culturais pelos indígenas pode ser refletida nos aspectos que envolvem a construção da infância na sociedade contemporânea. A diferença central, é que, antes era mais centrado em questões ancestrais e repletas de significados, como a construção das bonecas ou dos remos, ambos citados e descritos no capítulo elaborado por Altman. No cenário vigente, essa relação está traduzida em consumo desnecessário fomentado pela concepção capitalista e neoliberal intrincada no corpo social. No entanto, como ocorre nas tribos nativas, existem formas de resgatar essas brincadeiras utilizando a ancestralidade como ponto central, assim como fazem os indígenas.

Um exemplo disso é a brincadeira “Cama de Gato”, famosa entre as crianças brasileiras, mas que teve suas origens nas tribos indígenas, atribuindo um caráter ancestral e geracional para essa brincadeira. A Cama de Gato é só uma exemplificação das centenas de brincadeiras que podem ser exploradas com as crianças da geração atual, como forma de resgatar a infância e propiciar uma vivência enriquecedora. Além das brincadeiras, podem-se resgatar alguns costumes antigos, que também eram utilizados pelos indígenas, como a produção de brinquedos, como as bonecas e as petecas, dando ênfase também para a experimentação dos jogos.

“Com fios entrelaçados nos dedos das mãos, constróem figuras de folhas, rabo de papagaio, aranhas, peixes, conforme fantasia sua imaginação infantil. [...] Muitas vezes utilizam os dentes para desfazer as figuras, desenredar o fio ou retirá-lo de um dedo e passá-lo a outro. Nada mais que a cama-de-gato das crianças de hoje.” (ALTMAN, 1999, p.236)

Altman cita o exemplo da cama-de-gato pensando na realidade social do ano de 1999, época em que as crianças ainda ocupavam as ruas e que as brincadeiras ocupavam a centralidade do processo da infância. Pensando na sociedade atual, percebe-se que isso está se perdendo pouco a pouco, as mídias digitais têm ocupado um espaço central na infância, tornando as crianças reféns de propagandas, brinquedos descartáveis feitos de um plástico cada vez mais inferior, redes sociais e tecnologias digitais. Nesse contexto, pode até ser um pouco utópico pensar nessas brincadeiras e brinquedos retomando a centralidade do processo de ser criança. No entanto, é preciso considerar que as crianças seguem sendo crianças, seguem ansiando por brincadeiras e pelo próprio brincar, elas só não conhecem essas formas de divertimento. Por essa razão, torna-se necessário reaproximar as crianças da atual geração a este contexto mais dinâmico da brincadeira, por meio das escolas e do incentivo das famílias, afinal trata-se de uma responsabilidade social e urgente.

A autora também destaca a influência portuguesa nesse processo, elucidando uma espécie de intercâmbio do brincar, destacando o misto cultural, isto é, a intercessão de várias culturas e várias formas e denominações de brincadeiras que se entrelaçam dando origem a ancestralidade do brincar nacional. Em meio a essas culturalização, estão os povos indígenas, os portugueses, recém chegados

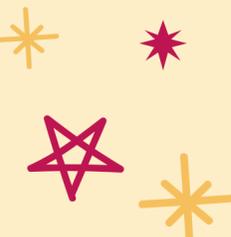
e o povo negro. Vale ressaltar que essa interação não foi homogênea e nem empática, pelo contrário, foi marcada por situações de crueldade extrema direcionada aos indígenas e aos negros, utilizados, muitas das vezes como brinquedos pelas crianças e famílias portuguesas. É de suma importância destacar que “[...] Os jogos e as brincadeiras estimulam a criatividade ao mesmo tempo que contribuem para a formação do caráter integral da criança.” (ALTMAN, 1999, p.243). Refletindo sobre esse destaque realizado pela autora, percebe-se como as brincadeiras são importantes para a construção pessoal da criança, não se trata de uma simples ação sem fundamento, mas sim de um desenvolvimento constante de várias habilidades e características psicossociais relacionadas ao caráter e a vida adulta dessa criança. Essa interação entre essas divergentes culturas, mesmo marcada por intensa crueldade, deu a luz a nossa cultura nacional de maneira geral, influenciando nos costumes, nas danças, nas religiões, na culinária, na língua e também na infância, gerando uma nação detentora de uma infância mista e enriquecedora, com uma ampla variedade de brincadeiras e de modos de brincar, isto é, gerando uma ancestralidade.

Ao crescer, o menino branco recebe como companheiro de brincadeiras um curumim indígena e depois um *muleque* negro que para tudo serve: de amigo, de cavalo de montaria, de burro de liteira, de carro de cavalo em que o barbante serve de rédea e um galho de goiabeira, de chicote. (ALTMAN, 1999, p.243)

Posteriormente, Altman enfatiza uma série de jogos e brincadeiras oriundas de diversas culturas, explicando sua funcionalidade e citando suas variações conforme as culturas. A autora expõe, em sequência, diversas brincadeiras, incluindo parlendas e as tão aclamadas brincadeiras de roda, destacando sua origem geracional pertencente à cultura oral da população brasileira. Dentre as várias brincadeiras, destacam-se os pegas, a ciranda, cabra-cega e os brinquedos clássicos, como pião, bolinha de gude, boneca, papagaio (pipa).

Os jogos coletivos vão se multiplicando, acrescidos também, e principalmente, pelo folclore das imigrações, com a inclusão de jogos tradicionais que atravessam fronteiras e gerações. (ALTMAN, 1999, p.251)

Por fim, a autora apresenta uma discussão pautada no caráter mercadológico do brinquedo, tecendo um parecer histórico sobre esse tema. Em consonância, a autora destaca a influência europeia nesse processo, expondo como nos séculos XVIII e XIX as famílias socioeconomicamente privilegiadas começaram a consumir estes produtos brinquedo oriundos das indústrias corporativas em expansão. Esses brinquedos imitavam objetos do cotidiano dos adultos em miniaturas, porém, com os avanços industriais, eles tornam-se cada vez mais detalhistas e maiores. Nesse contexto, essas indústrias começaram um processo de expansão, migrando para o âmbito brasileiro. Em um piscar de olhos as crianças já estavam imersas nesse universo mercadológico, que foi amplamente disseminado pela mídia daquela época.



Nessa conjuntura, os objetos brinquedo ficaram cada vez mais populares entre as crianças e foram sendo constantemente aperfeiçoados, com destaque para “[...] os carrinhos de madeira, as bonecas de materiais cada vez mais sofisticados, os trenzinhos de metal” (ALTMAN, 1999, p.253). Esses vários objetos começaram a ocupar o espaço das brincadeiras e dos brinquedos mais clássicos citados anteriormente, tomando também, o espaço da imaginação e da criatividade, contribuindo para “[...] o desejo de ter, dificultando o prazer de inventar, construir.” (ALTMAN, 1999, p.254). Além dos brinquedos disseminados pelo processo mercadológico, também há uma forte influência do avanço das indústrias nesse processo, destruindo campos e espaços, impossibilitando a atividade do brincar. Sendo assim, esses objetos, como destaca a autora, vieram em detrimento da capacidade imaginativa da infância, auxiliando a implementação e estabilização do modelo capitalista na sociedade.

As crianças e a infância continuaram existindo, as crianças continuaram brincando com seus brinquedos, e as brincadeiras seguiram ocupando um espaço significativo da vivência infantil. No entanto, é inegável que essa influência mercadológica na infância tem causado malefícios cada vez mais consideráveis. Como já foi citado anteriormente, a geração atual, nomeada como a geração hiperconectada, que nasceu nesse contexto tecnológico e digital, está sendo amplamente impactada com esse processo mercadológico e capitalista. Os objetos brinquedo, antes físicos e inofensivos, na atualidade estão em uma tela de celular, em um aplicativo, em um site, nos quais em todas as hipóteses a criança perde a infância na frente de um computador ou aparelho, controlada e até hipnotizada por aquele sistema. Observa-se que as crianças vêm se tornando progressivamente dependentes dos meios digitais de comunicação e entretenimento, incorporando-os à sua rotina de forma quase indissociável, como se fossem extensões de si mesmas. Tal adesão precoce e intensa ao universo virtual tende a obscurecer as inúmeras possibilidades criativas e formativas proporcionadas pelas brincadeiras e pelos brinquedos concretos, elementos fundamentais da experiência lúdica infantil. Essa infância marcada pela digitalização excessiva tem gerado impactos significativos no desenvolvimento das habilidades sociais e cognitivas das crianças, comprometendo interações presenciais, a capacidade de concentração, a resolução de conflitos e outras competências essenciais para a convivência e o aprendizado.

Portanto, diante desse cenário alarmante de afastamento progressivo das práticas lúdicas tradicionais, o resgate de brincadeiras e brinquedos populares assume um papel de relevância incontestável no contexto da infância contemporânea. Tais práticas não devem ser vistas apenas como meras formas de entretenimento, mas como instrumentos pedagógicos e culturais profundamente enraizados na formação integral da criança. Nesse sentido, as brincadeiras possuem o potencial de ativar o imaginário infantil, favorecendo a criatividade, a expressão simbólica e a capacidade de abstração, ao mesmo tempo em que promovem o desenvolvimento de competências socioemocionais e cognitivas, como a concentração, a atenção, a socialização, o equilíbrio e o respeito às regras coletivas. Dessa maneira, reacender o brincar não é apenas um gesto de valorização da cultura infantil, mas configura-se como um compromisso ético e social, que demanda esforços conjuntos da família, da escola e da sociedade para garantir às crianças experiências significativas, que contribuam efetivamente para seu pleno desenvolvimento.

Ancestralidade da infância e do brincar

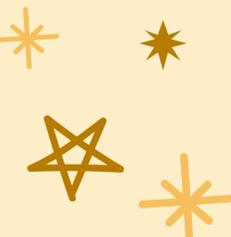
Na contemporaneidade, a concepção do brincar frequentemente evoca modalidades do brincar clássico, tais como jogos de perseguição (pique-pega), de ocultação (esconde-esconde), o manuseio de artefatos simbólicos (carrinhos, bonecas), e as interações virtuais (jogos online), entre outras manifestações lúdicas da atualidade. Entretanto, uma análise aprofundada da gênese e, sobretudo, da ancestralidade do brincar, revela que a atividade lúdica emana da própria subjetividade infantil no processo de cognição do universo circundante, vinculada a dimensões afetivas. Na alvorada do desenvolvimento humano, a criança constitui, em si mesma, seu principal instrumento lúdico, conforme postulado por Altman (1999), que afirma que a criança é seu próprio brinquedo. Desse modo, os vínculos afetivos estabelecidos com o núcleo familiar são transfigurados em manifestações lúdicas, assim como a interação com o ambiente natural e as inerentes descobertas nele contidas são percebidas como experiências lúdicas. Dessa maneira, constata-se que as inovações e estímulos provenientes do espaço no qual a criança está imersa configuram-se como o núcleo da atividade lúdica nos estágios iniciais da primeira infância.

“No ciclo da vida sempre há de ser assim. No começo, a criança é seu próprio brinquedo, a mãe é seu brinquedo, o espaço que a cerca, tudo é brincadeira.” (ALTMAN, 1999, p. 231)

Esta ancestralidade, conforme destacada por Raquel Zumbano Altman em sua contribuição à obra de Mary Del Priore, encontra-se primordialmente conectada a questões relacionadas a brasilidade cultural indígena. A autora destaca que as brincadeiras e os objetos-brinquedos ancestrais indígenas frequentemente eram relacionados aos afazeres da vida adulta, configurando, dessa forma, uma modalidade de imitação e preparação para a futura atuação do indivíduo no contexto comunitário. Dessa maneira, considerando tais informações, percebe-se que a questão do brincar no contexto nacional apresenta vínculos com o pensamento tecidos por Vigotski, que pontua a questão da projeção realizada pela criança da vida adulta no contexto da brincadeira a partir da reprodução de ações pertencentes a uma certa ideia de sociedade, como o brincar de casinha, de escola ou de polícia. Tratam-se de imitações da realidade vivida pela figura da criança que é manifestada através da brincadeira.

“As meninas acompanham as mães, principalmente nos afazeres que cabem às mulheres indígenas: cuidar de plantações, colher e trazer legumes em suas canastras, cozer a mandioca, fazer a farinha, cuidar dos irmãos a quem carregam às costas numa tipoia, balançar a rede.” (ALTMAN, 1999, p.234)

A ancestralidade do brincar revela-se intrinsecamente conectada às particularidades culturais indígenas do Brasil. Nesse contexto, Altman (1999) oferece percepções significativas ao destacar os jogos ancestrais de comunidades como os índios macus, uma etnia amazonense.



Nesses jogos e brincadeiras, a imitação de animais figurava como um elemento central. Exemplos paradigmáticos incluem o Jogo do Jaguar e o Jogo do Uiraçu, que emergiram da realidade cotidiana vivenciada pelas crianças indígenas. Tais modalidades lúdicas transcendem a mera diversão, constituindo-se como manifestações de uma história, um passado e uma profunda ancestralidade, e frequentemente simulavam afazeres adultos, desempenhando um papel crucial na preparação para a inserção e atuação do indivíduo no seio de sua comunidade.

“Por meio dos jogos a criança, em todos os tempos, estabelece vínculos sociais, ajustando-se ao grupo e aceitando a participação de outras crianças com os mesmos direitos. Aprende a ganhar, mas também a perder. Acatando regras, propondo e aceitando modificações, aprende a apoiar o mais fraco e a consagrar o vitorioso. Ao sair-se bem, torna-se confiante e seguro. Quando perde se aborrece, mas enfrenta a realidade. Participa e é eliminado, como parte do jogo. Assim aprende a agir como “ser social” e cresce. Os grupos infantis são grupos de iniciação para a vida por intermédio da experiência e em contato direto com o meio social em que vivem. Mesmo sendo situações vividas de forma elementar, elas antecipam e preparam, passando pelos diversos estágios culturais, para a vida adulta” (ALTMAN, 1999, p.240)

Com base neste viés, portanto, as brincadeiras revelam uma significativa importância social e ancestral, visto que exploram, de maneira eficiente e constante, a realidade vivenciada por sociedades à vistas de reproduzir e preparar a criança para o contexto social em que ela está inserida. Em outra passagem, como já mencionado, Altman (1999) vai ampliar essa análise ancestral ao propor uma discussão acerca do Intercâmbio do Brincar, tratando da questão interacional entre crianças indígenas e crianças portuguesas, promovendo o “[...] encontro das raças e com ele o intercâmbio das tradições e das brincadeiras (ALTMAN, 1999, p.242)”.

A partir das análises desenvolvidas, torna-se evidente a relevância da ancestralidade lúdica para o desenvolvimento contemporâneo das brincadeiras e a necessidade imperativa de seu resgate. Torna-se fundamental considerar o legado geracional e cultural do brincar como um elemento enriquecedor para o cotidiano infantil, visando não apenas uma ampla valorização e ativação das práticas lúdicas no contexto da infância, mas também a concretização de um resgate cultural crucial, permitindo que as crianças compreendam uma parcela significativa de sua própria trajetória histórica e identitária. O resgate dessa ancestralidade pode ser efetivado em múltiplos contextos, como o ambiente escolar e familiar. No âmbito da família, por exemplo, a participação ativa dos pais é incentivada ao oferecerem às crianças alternativas de entretenimento que transcendam as telas digitais. Essa iniciativa não apenas promove uma maior interação intrafamiliar, mas também solidifica a valorização da herança ancestral do brincar. Em última instância, este processo culmina em uma maior apreciação da história cultural inerente às brincadeiras, conferindo-lhes significatividade e um valor afetivo considerável.



Do que as crianças estão brincando?

Como exposto anteriormente, a maioria das crianças dessa Geração Alpha possuem um novo brincar, um tipo de brincadeira que difere das tradicionais brincadeiras de rua, tão populares em épocas anteriores. No que se refere a essa questão, torna-se necessário propor uma discussão plausível, buscando explorar e compreender quais brincadeiras são essas e de que forma elas se relacionam com o desenvolvimento infantil e com a vivência da infância. A denominada 'Geração Alpha', de acordo com Gelpi et al. (2023) trata-se das crianças que nasceram a partir de 2010, consiste no público hiperconectado que nasceu imerso nesse universo tecnológico e digital, impactando significativamente no desenvolvimento infantil e conseqüentemente nas brincadeiras. É primordial enfatizar que essa geração foi introduzida ao contexto digital muito cedo e que, atualmente, ela é a principal geração que influenciará as próximas, isto é, a tendência é que as futuras gerações, ou seja, as futuras crianças estejam cada vez mais imersas nesse mundo hiperconectado.

“Oliveira (2019) afirma que Alpha é uma geração totalmente do século XXI, composta por indivíduos cheios de possibilidades, com a capacidade de influenciar a sociedade futura por meio de suas interações. Para o autor a geração alpha corresponde aos filhos da geração Y que surgiram a partir de 2010, são crianças que já nascem imergidas nas tecnologias e interagem com as máquinas e dispositivos eletrônicos desde o momento que nascem.” (GELPI et al., 2023)

A partir de um levantamento de dados realizado com educadoras que atuam em instituições escolares públicas e privadas na cidade de Juiz de Fora, foi possível mensurar quais são as brincadeiras populares entre as crianças da geração atual, buscando traçar um paralelo com outros pontos da pesquisa, de modo a construir uma ponte relativista entre as relações digitais e os efeitos na infância atual. A pesquisa foi realizada de maneira anônima com 12 (doze) educadoras de Juiz de Fora discutindo algumas questões centrais que envolvem o brincar a partir de um panorama geracional a partir da plataforma Google Forms.

Foi questionado sobre a localidade em que essas profissionais da educação trabalham. Todas as entrevistadas atuam na cidade de Juiz de Fora, localizada no Estado de Minas Gerais. A maioria das respostas envolveu a rede pública da cidade de Juiz de Fora, mas obtivemos algumas poucas respostas considerando o âmbito privado da educação municipal. É importante realizar esse panorama entre ensino público e privado, visando considerar o caráter econômico-social que envolve a brincadeira, considerando seus aspectos geracionais e ancestrais, será que toda criança de Juiz de Fora brinca da mesma coisa? Considerando as diferentes realidades socioeconômicas e culturais? Como essa diversidade é abordada na escola? Certamente, esses questionamentos configuram e traduzem alguns pontos a se refletir e pensar a partir da pesquisa realizada.

Qual a localidade (cidade, estado e escola) que você trabalha atualmente?

12 respostas

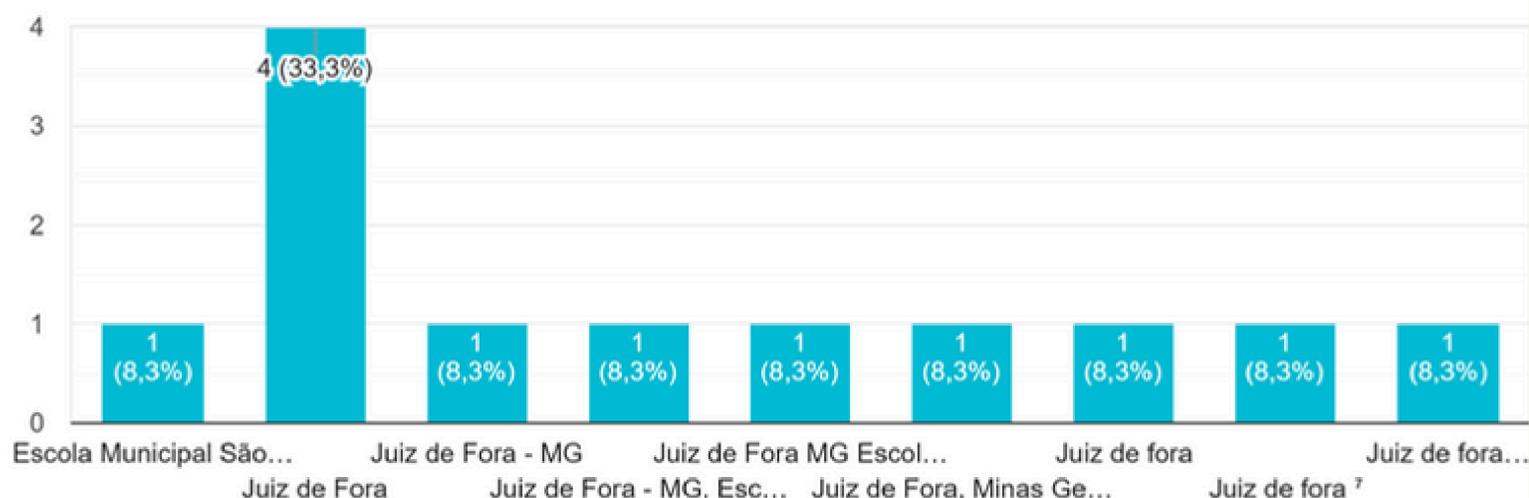


Gráfico sobre a localidade das Entrevistadas - Google Forms, 2025

Em segunda instância, as entrevistadas foram inquiridas sobre o ano em que iniciaram sua docência e os padrões de brincadeira observados entre as crianças naquele período. As respostas variaram entre os anos de 1989 até o ano de 2022, o que foi amplamente positivo para a pesquisa, visto que permitiu abarcar um período consideravelmente significativo da história da sociedade, tornando possível observar e constatar com mais clareza as mudanças e divergências do passar dos anos e das diferentes gerações no que se refere ao brincar e às brincadeiras, além de explorar a influência social e cultural (ancestral) das gerações sob essa perspectiva do brincar. Quanto as respostas sobre o que as crianças brincavam na época, as respostas variaram, mas basicamente giraram no mesmo prisma lúdico, explorando brincadeiras ao ar-livre, coletivas e que propiciavam a interação entre as crianças, desenvolvendo habilidades essenciais como competição, vitória e derrota, organização, ordenação, liderança e trabalho em equipe.

Na época que você começou a trabalhar com a educação, do que as crianças brincavam?

12 respostas

Brincavam de corre-cutia, amarelinha, pique-pega, pular corda, passar anel, "Seu mestre mandou", telefone sem fio, faz-de-conta, cavalo de pau e brincadeiras de roda.

Brinquedos e piques.

Pião, amarelinha, bolinha de gude, queimada, corre cutia, adedanha, pedra papel tesoura

Pique

Corda, amarelinha, passar anel, pique...

Brincavam livremente no parque, com jogos de encaixe, brinquedos estruturados e não estruturados, roda, piques ...

Brincadeiras de roda, pique pega, pique esconde, parquinho, casinha, futebol, brincadeiras grupo.

Pique, queimada, corrida

Pergunta sobre as brincadeiras - Google Forms, 2025



No que se refere às respostas das entrevistadas quanto aos brinquedos utilizados pelas crianças da época em que entraram na docência também há uma diversidade de brinquedos clássicos, mais reconhecidos pelas gerações mais antigas, mas que já ganharam uma espécie de “nova versão” quando pensamos no mundo moderno. A título de ilustração da persistência de premissas lúdicas ancestrais e sua adaptação aos contextos socioculturais contemporâneos, o pião é um exemplo de artefato clássico, central em diversas brincadeiras quando pensamos em tempos mais antigos. Uma de suas modalidades de utilização envolvia competições em duplas ou pequenos agrupamentos, nas quais o critério de vitória era determinado pela maior duração do giro do objeto. Atualmente, observa-se a manifestação desse princípio no que se denomina ‘Beyblades’, que, embora otimizados para a geração presente, preservam a essência da ludicidade ancestral do pião. Adicionalmente, estes são frequentemente acompanhados por arenas específicas, fomentando disputas em pequenos grupos. Essa reconfiguração de brinquedos tradicionais representa uma estratégia eficaz para o resgate de práticas lúdicas, visando mitigar a dependência de interfaces digitais e promover a interação com experiências de jogo concretas e táteis.

Em sequência, quando questionado às educadoras sobre o brincar atual, considerando as crianças da sociedade moderna, as respostas obtidas foram de encontro com os levantamentos realizados na pesquisa em questão. Por meio deste levantamento, foi possível estabelecer que as brincadeiras atuais estão interligadas com as tecnologias, principalmente com os celulares e videogames, transferindo a experiência do brincar para o universo digital.

“Sim, na minha opinião, houve mudanças significativas nas brincadeiras e nos brinquedos desde a época em que iniciei minha carreira na educação. Antes, era comum ver as crianças brincando com liberdade nas ruas, envolvidas em atividades coletivas que estimulavam a convivência, o movimento e a criatividade — algo cada vez mais raro nos dias atuais. Hoje, muitas crianças têm pouco acesso a esses espaços de convivência ao ar livre e estão cada vez mais envolvidas com a tecnologia, com suas interações frequentemente limitadas a ambientes fechados, como o shopping. Diante desse cenário, busco, em minha prática profissional, resgatar e valorizar as brincadeiras tradicionais, como corre-cutia, amarelinha, bolha de sabão, dança das cadeiras, passa anel, cantigas de roda, piques, peteca, entre outras, por reconhecer a riqueza dessas experiências no desenvolvimento social, motor e afetivo das crianças.” Pesquisa Google Forms, 2025

Ao serem questionadas sobre as formas de brincar das crianças na sociedade contemporânea, as educadoras entrevistadas apresentaram percepções que corroboram os dados obtidos ao longo da presente pesquisa. Nesse âmbito, observou-se que o brincar, na atualidade, está fortemente mediado pelas tecnologias digitais, destacando-se o uso frequente de dispositivos como celulares, tablets e videogames. Essa tendência evidencia uma transição significativa da experiência lúdica tradicional para o ambiente virtual, o que, embora traga fortes estímulos e possibilidades, também impõe desafios no que se refere ao desenvolvimento integral da criança.

O resgate cultural e ancestral das brincadeiras tradicionais pode ser efetivado através da releitura e modernização de práticas lúdicas clássicas, tomando como exemplo a relação entre o pião e o beyblade. Tal abordagem consiste em atualizar elementos do brincar tradicional de modo a torná-los mais atrativos às gerações atuais, sem, contudo, descaracterizar seus fundamentos pedagógicos e socioculturais. Ao adaptar essas brincadeiras ao universo contemporâneo, claramente influenciado por estímulos tecnológicos, busca-se promover uma reconexão das crianças com manifestações lúdicas que fazem parte do patrimônio cultural da infância. Posto isso, observa-se que essa estratégia contribui significativamente para o desenvolvimento integral da criança, uma vez que contempla aspectos motores, emocionais e sociais, ao mesmo tempo em que valoriza a dimensão simbólica e afetiva do brincar. Dessa forma, o resgate das brincadeiras tradicionais, em diálogo com a contemporaneidade, torna-se uma ferramenta educativa relevante no contexto do desenvolvimento da infância e do brincar contemporâneo.

Sendo assim, torna-se responsabilidade social e pedagógica que a escola estimule esse brincar, como forma de resgatar essas práticas lúdicas tradicionais possibilitando que a criança vivencie o que é ser criança e o que é brincar verdadeiramente, possibilitando uma riqueza de experiências à criança. É notório que o mundo passou por mudanças, mudanças estruturais, sociais e digitais, mas isso não pode impactar a vivência do brincar da criança. Este mesmo mundo tornou-se mais perigoso e cada vez mais emergente, por isso, muitas das vezes, a única oportunidade que a criança tem de brincar é na escola. Faz-se necessário um apelo aos profissionais da educação para que reconheçam e valorizem o brincar como parte fundamental do desenvolvimento infantil.

“Brinquedos sofisticados, engenhos nunca antes imaginados, atraem as crianças sempre àvidas pela descoberta. A tela da TV, o monitor do computador, passam a fazer parte do mundo infantil. Mas, na memória de quem foi criança e viveu de brincar, estão bem arquitetados os momentos de uma infância feliz e as brincadeiras e os brinquedos tradicionais renascem a cada dia, dando novas oportunidades àqueles que começam a descobrir o mundo.” (ALTMAN, 1999, p.256)



O valor das brincadeiras na época das tecnologias

O brinquedo e a brincadeira, em si, sempre foram empregados com um certa intencionalidade centralizada em um determinado contexto e ideal de sociedade. Nos tempos mais antigos, como já foi explorado neste trabalho, as brincadeiras se baseavam em encontros nas ruas, nos quais várias crianças eram reunidas para explorar um mundo de brincadeiras. No entanto, com a evolução da sociedade e das mídias digitais há uma modificação constante desse brincar. Na contemporaneidade, não vemos mais crianças brincando nas ruas, interagindo entre si, pelo contrário, estamos observando crianças cada vez mais solitárias, desgastadas, imersas e controladas pelas tecnologias.

Diante desse cenário, a lógica consistente de que o mundo passa por mudanças estruturais, sociais e também tecnológicas torna-se evidente, e, em meio a essas mudanças, tudo está suscetível a transformações, inclusive a infância. Entretanto, o que é inviável é seguirmos observando calados, imóveis e isentos um processo de apagamento da infância e uma adultização cada vez mais intensa. As crianças estão imersas em um universo digital cada dia mais perigoso, com as redes sociais isentas de uma responsabilidade inerente à segurança e ao bem-estar dessas crianças. Quando as mídias não as atingem diretamente, as atinge de modo oculto, instigando o capitalismo recorrente, fazendo com que os brinquedos e as brincadeiras se façam cada vez mais descartáveis. Os brinquedos, antigamente repletos de significado e afeto, hoje são um objeto de consumo controlado pelo sistema capitalista. As brincadeiras seguem a mesma lógica, sendo dominadas pelas chamadas “trends” da internet, que incentivam, novamente, o consumo exacerbado, o desperdício de insumos e, muitas das vezes, a exposição desnecessária da criança ao mundo digital.

Massificação e solidão são características da globalização da indústria cultural. A mídia modela as posturas e cria necessidades levando ao consumo supérfluo. Isso é feito não só por meio de estratégias de publicidade e marketing, como também por meio de estratégias sublimares que desfilam diariamente em todos os gêneros televisivos. (PACHECO, 2009, p. 30).

Dessa forma, percebe-se que o processo de globalização e imersão do sistema capitalista na sociedade originou uma população controlada e viciada pelos meios de consumo, principalmente as crianças, que estão em um processo de descoberta. No que se refere às telas, é notório que mesmo o público adulto tem se tornado refém delas. A partir disso, nota-se que a questão de uma população controlada pela digitalização não é uma problemática somente da infância, mas sim da sociedade como um todo. Uma família não consegue mais almoçar ou mesmo tomar um café sem a presença das telas, seja a televisão ou o aparelho celular. Nesse contexto, como uma criança irá se sentir incentivada a explorar suas próprias habilidades, o mundo ao redor dela e as mais diversas brincadeiras e modos de ser criança se toda a organização familiar e estrutura da casa é controlada pelos meios digitais?

Posta essa situação, o brincar e as próprias brincadeiras clássicas tornam-se um elemento de fuga desse processo de alienação digital do qual as crianças nascidas nesta geração estão imersas. Nesse contexto, estimular essas brincadeiras significa resistir a esse processo propagado pela disseminação do capital sob as crianças, consiste em permitir que elas vivenciem a infância em sua totalidade, significa devolvê-las à vitalidade do que é ser criança.

Diversão, educação, socialização e comunicação. Esses deveriam ser os tópicos formadores de uma infância saudável. Porém num mundo tão desenvolvido, e com mais novidades surgindo diariamente, torna-se cada vez mais complicado não migrar a infância como conhecíamos para a "Infância do futuro" quase toda (ou toda) automatizada e individualista. (CUNHA, 2011, pág. 194)

Partindo desse âmbito, verifica-se uma progressiva manifestação de individualismo, competitividade acentuada e uma redução da empatia no comportamento infantil. Este processo é constantemente atrelado à digitalização da infância e ao conceito amplamente discutido de "Infância para o Futuro". As famílias demonstram crescente preocupação com a capacitação de seus filhos, desde novos, visando à futura integração em um contexto de mercado caracterizado por uma competitividade exacerbada. Por essa razão, as crianças estão cada vez mais imersas em atividades extracurriculares visando essa capacitação antecipada seguindo uma lógica mercadológica presente até nos processos educativos. No entanto, quando a infância é posta neste papel de preparação, ela perde a sua própria essência do que é ser criança, de brincar, de explorar, de descobrir. O que temos visto nas escolas são crianças ansiosas e estressadas, pois sua essência infantil está sendo sufocada, presa, impedida.

Dessa forma, estimular as brincadeiras para este público é mais do que necessário, mesmo que estas venham com uma modernização, como foi o caso do pião e o beyblade. O importante é garantir que a infância seja devolvida às crianças, que elas possam brincar por lazer, sem se preocupar com números ou performances. É necessário que as crianças sejam crianças com a promoção de atividades espontâneas centradas em um ideal de ludicidade. Em vista disso, em tempos de avanços tecnológicos, principalmente no setor digital e midiático, é essencial tornar a valorização das brincadeiras um assunto em pauta nas famílias e escolas, como forma de preservar e devolver à infância o seu caráter mais intimista, a inocência, a descoberta, a curiosidade e a imaginação com o brincar envolvendo todas essas instâncias. Diante do exposto, pode-se concluir que por mais que essas crianças estejam vivenciando uma geração nova, repleta de inovações e transformações, nos setores midiáticos, na infância, no brincar e até no que é considerado diversão, ser criança ainda significa ser criança. Ser criança significa abrir asas à imaginação, permitir a exploração do corpo e espaço, permitir que a criança se aventure e descubra ambientes e habilidades, criança é sinônimo de vida e liberdade, e não de controle.



A importância das



brincadeiras no planejamento curricular

As escolas consistem em espaços destinados ao ensino, dos quais as crianças passam a maior parte da infância e adolescência. Essa mesma escola acompanha a criança nas demais fases da vida e da infância, contribuindo significativamente para o processo de crescimento pessoal, possuindo um papel central na formação integral do ser humano. Tendo em vista essa responsabilidade social e cultural da escola, percebe-se o valor de explorar, compreender e investir na infância e nas instâncias que ela envolve, como por exemplo, o brincar. Este brincar configura-se como uma das parcelas centrais da infância, se não for a principal. Como exposto anteriormente, é através dele que a criança consegue desenvolver-se em suas mais diversas fases, construindo seu caráter social e aprendendo sobre si mesma, os colegas e também sobre o espaço. Posto isso, será que o brincar e as brincadeiras têm ocupado um papel valorizado no que se refere ao planejamento curricular das escolas? É o que pretende-se explorar nessa sessão.

É notório que a escola e a própria infância têm cada vez mais ocupado uma função preparatória para a vida adulta, com as instituições escolares competindo entre si para constatar quais delas têm os melhores números, os melhores resultados, os métodos de ensino mais avançados, as atividades extracurriculares mais eficientes, dentre outros aspectos. No entanto, para além disso, verifica-se que a infância e a atividade do brincar têm ocupado um papel secundário nas escolas, com as crianças perdendo ‘tempo de parque’ conforme vão crescendo e as responsabilidades aumentando, abrindo portas para uma reflexão substancial, será que, nessa idade, elas têm de ter responsabilidades tão intensas assim? Com base nisso, as crianças, com o passar do tempo, têm sofrido um processo de apagamento da sua vivência infantil, devido a uma sociedade cada vez mais automatizada, aderindo uma constante valorização para a postura e o comportamento da criança em todos os ambientes, inclusive nas escolas.

Vivemos imersos em uma cultura de imobilização, devemos andar devagar, falar baixo e, se possível, permanecer sentados na maioria dos ambientes em que frequentamos. São poucos os lugares em que adultos toleram e estimulam o brincar infantil, sem encará-lo como “bagunça”. (NAVARRO ; PRODÓCIMO, p.634)

Desse modo, as crianças seguem sendo silenciadas e engessadas em diversos contextos sociais, principalmente nas suas casas (ou apartamentos), controladas pelas telas ocasionando a constante obstrução da curiosidade e da descoberta do espaço externo e do próprio corpo da criança. O ponto central dessa discussão é que, essa é a realidade da atual infância, um cenário pautado no controle de seus corpos e gestos, havendo certa limitação de barulho e desorganização, tanto em casa quanto na sala de aula. Entretanto, vale salientar que a criança se desenvolve em meio a essa “bagunça”, ela consiste no aspecto central da descoberta e da curiosidade. Sem o incentivo a esta exploração e descoberta, como a criança pode se desenvolver?

O panorama das escolas tem sido fortemente alimentado por essa cultura de imobilização e comportamento, da qual as crianças têm de permanecer sentadas, em fila, brincar em silêncio, evitando bagunças e desorganizações. Essa realidade assusta e amedronta, visto que é inviável pensar em um ambiente de desenvolvimento infantil ausente de exploração e invenção. Desenvolver-se significa descobrir novos cenários, ambientes, formas, cheiros, gostos a partir da exploração e da invenção, utilizando a capacidade imaginativa presente no período da infância.

Nesse contexto, a organização curricular e pedagógica da escola deve estar atrelada a este caráter de responsabilidade social de garantir a experiência do brincar nas escolas, como forma de propiciar o desenvolvimento de habilidades psicossociais e garantir a experiência da descoberta. Sendo assim, é preciso pensar na escola como um ambiente construído e organizado para propiciar essas atividades e não inibi-las. O papel do professor nesse processo também é substancial, pois é ele que será o mediador desse brincar. É importante evidenciar que a ação do adulto, imerso nesse processo, não deve ser pautada na interrupção da atividade do brincar, mas sim “[...] construir um ambiente que possibilite e estimule a brincadeira. Um professor mediador constrói um ambiente também mediador do brincar. (NAVARRO, 2012, p.638).

À vista disso, o planejamento curricular pedagógico aparece como um centralizador e capacitador desse processo de mediação docente, isto é, inserir o brincar e as brincadeiras nesse plano de ensino significa garantir que a temática seja aplicada com seriedade nas instituições escolares, assegurando uma riqueza nas experiências infantis na escola, além de, certamente, propiciar uma infância mais significativa guiada pela imaginação e experimentação. Com base nisso, o planejamento pedagógico deve certificar a adaptação do ambiente e da rotina escolar, visando viabilizar as experiências do brincar e a vivência das brincadeiras nas escolas, visto que

A importância do ambiente escolar estar adaptado e construído para e com a criança, e suas necessidades como foco, é muito relevante ao se pensar nas possibilidades de mediação do brincar na escola. As salas completamente ocupadas com mesas e cadeiras, que sempre devem estar organizadas da mesma forma, estantes fechadas e brinquedos guardados inibem o brincar. Não só o professor, mas também a equipe escolar, devem estar atentos à disposição de materiais nas salas. (NAVARRO ; PRODÓCIMO, p. 638)

Em síntese, a concepção curricular pedagógica, principalmente pensando em uma realidade escolar centrada nas crianças, deve englobar a atividade do brincar e as brincadeiras, com o objetivo de promover uma infância enriquecedora no que se refere às vivências da criança com seu corpo e espaço, além da sua experiência com os objetos brinquedos. Como destacado por Vigotski (2008), o brincar não é uma atividade neutra, ele possui uma intencionalidade e, principalmente, uma funcionalidade quando se refere a infância, trata-se de uma atividade séria e repleta de possibilidades, que, certamente, deveria ser mais enfatizada pelos planos curriculares institucionais.

Redescobrimo as Brincadeiras

As brincadeiras clássicas no mundo contemporâneo funcionam como uma forma de resistir ao processo de digitalização da infância e da sociedade como um todo. Possibilitar às crianças a vivenciar tais brincadeiras é essencial para garantir um desenvolvimento integral e completo para as crianças. Considerando esse contexto, foi realizada uma pesquisa com jovens adultos na faixa etária de 18 a 35 anos, compreendidos como pertencentes à última geração que vivenciou, de forma mais significativa, as brincadeiras tradicionais durante a infância. O objetivo foi identificar, a partir das memórias afetivas desses sujeitos, quais brincadeiras marcaram suas experiências infantis e quais delas seriam, em sua percepção, enriquecedoras para o contexto educacional contemporâneo.

As contribuições obtidas visam subsidiar práticas pedagógicas que valorizem o brincar como elemento central no processo de desenvolvimento infantil. Tais brincadeiras podem ser incorporadas tanto nos momentos de recreio quanto em espaços especialmente destinados ao lúdico, como as brinquedotecas. A partir dessas narrativas, evidencia-se o potencial das práticas lúdicas tradicionais para fortalecer vínculos sociais, estimular a criatividade e ampliar as possibilidades de aprendizagem no ambiente escolar. Vale ressaltar, ainda, que o presente material servirá como um material didático pedagógico para consulta docente e, visando, sobretudo, a aplicação no contexto educacional.



9.1 Pique-Esconde:

- ★ **Número de Jogadores:** Indeterminado.
- ★ **Materiais:** Não é necessário.
- ★ **Variações e Nomes:** Esconde-esconde, Pique-esconde.



Fonte: Pixabay, 2025.

Como brincar?

Pique-Esconde, também conhecido como “Esconde-esconde”, pode ser brincado tanto em casa quanto em área externa. Nesse jogo, as regras circulam por várias áreas, dependendo do tipo de “Esconde-Esconde” que será brincado. Para brincar de pique esconde, existem várias formas, mas a versão mais comum envolve um participante que fecha, tapa ou venda os olhos para não conseguir ver e constatar onde os outros se escondem. Esse jogador tem a tarefa de procurar os demais. O tempo para que os jogadores se escondam é determinado por uma contagem de números que é estipulada pelo grupo de participantes.

Além da versão tradicional, o pique esconde também pode ser jogado de outras maneiras. Pode haver uma versão em que apenas um dos jogadores se esconde e os outros têm que achá-lo. Outra variação é quando um objeto é escondido e todos tentam encontrá-lo, comumente chamado de Caça ao Tesouro. É possível ainda delimitar o local de esconderijo e dividir os participantes em grupos: alguns irão se esconder enquanto outros deverão encontrá-los. A brincadeira de Pique Esconde revela várias possibilidades no ambiente escolar, devido, principalmente, a sua característica coletiva, demonstrando a versatilidade e adaptabilidade dessa brincadeira, constituindo-se, assim, como uma ótima opção para ser inserida nas escolas.

9.1 Pique-Esconde:

Relato:

“A brincadeira que mais marcou a minha infância foi o pique-esconde. Eu costumava brincar no terreiro da casa de uma vizinha, pois era mais espaçoso, e também na rua da minha prima, onde eu passava as férias. Esses momentos reuniam primos, amigos e vizinhos. O número de participantes variava. Para escolher quem começaria contando, usávamos "zerinho" ou um. A criança escolhida ficava de olhos fechados, encostada em uma parede, poste ou árvore, enquanto contava até um número combinado, geralmente era até 30 ou 40, dando tempo para todos se esconderem. Quando a contagem terminava, o contador gritava "lá vou eu!" e começava a procurar todos. Ao encontrar alguém, corria de volta até o ponto de início e gritava "fulano!" para considerar a pessoa pega. No entanto, se alguém conseguia chegar primeiro e gritava "salvo!", escapava da rodada. Vencia quem conseguia se esconder bem ou chegar salvo sem ser descoberto. Os sentimentos dessa brincadeira envolviam euforia e criatividade para encontrar um lugar difícil de ser achado, uma competitividade divertida para não ser o próximo a contar, além de toda a emoção de correr e se esconder. É muito gostoso ter essas lembranças, pois elas envolvem uma das épocas em que fui mais feliz, uma época em que acumulei memórias afetivas, das quais a brincadeira foi protagonista de muitas delas.” (22 anos - Entrevista, 2025)



9.2 Golzinho:

- * **Número de Jogadores:** 6 ou 10 jogadores.
- * **Materiais:** Bola e gols (marcados com madeira, chinelos ou garrafas pet).
- * **Variações e Nomes:** Golzinho de praia, futebol de rua.



É da sua Época?. [1990] Golzinho de Chinelo. É da sua época: blog, 7 ago. 2012. Disponível em: <https://edasuaepoca.blogspot.com/2012/08/1990-golzinho-de-chinelo.html>. Acesso em: 7 ago. 2025.

Como brincar?

“Golzinho” trata-se de uma brincadeira oriunda do futebol, possuindo diversas semelhanças com o mesmo, podendo ser brincado em qualquer ambiente ou espaço que consiga jogar seis ou dez jogadores. As principais diferenças com o futebol são as regras que regem a brincadeira, sendo adaptadas para o contexto de brincadeira, isto é, versáteis. As regras circulam em dividir os jogadores em dois times, no qual o intuito é acertar a bola no espaço delimitado como gol. Vale ressaltar que esse espaço pode ser delimitado por um par de chinelos, garrafas pet e ou por gravetos de madeira. A brincadeira circula em torno disso, os próprios times delimitam a quantidade de gols necessários para vencer. Por fim, essa brincadeira possui várias nomenclaturas dependendo da região em que ela se encontra, podendo chamar-se Golzinho de Praia, Futebol de Rua ou Futebolzinho. Quando pensamos no contexto escolar, nota-se as maneiras com as quais esse jogo pode ser adaptado a vários ambientes, como a quadra ou o pátio, além de promover uma interação enriquecedora entre as crianças, propiciando a socialização e o sentimento de turma.

9.2 Golzinho:

Relato:

“Golzinho de praia é uma versão informal e divertida do futebol, jogada na areia. Porém, jogávamos nas ruas com poucos jogadores e gols pequenos, sem goleiro fixo. Geralmente jogávamos contra as outras ruas do bairro onde tínhamos amigos. Fazíamos alguns mini campeonatos onde o time que perdia pagava um refrigerante para os colegas. Era um sentimento de competitividade amigável, pois entendíamos que o mais importante era o lazer e o momento com nossos amigos. Apesar do resultado todos saíam ganhando pelo fato da pequena confraternização que fazíamos após a brincadeira. Tenho memórias muito fortes de divertimento com meus amigos nas ruas, nós saíamos todos os dias para brincar de Golzinho. As brincadeiras, de uma maneira geral, marcaram muito o período da minha infância, mas essa com certeza foi a que mais me marcou, foi durante esse brincar de golzinho que fiz a maioria dos meus amigos de infância.” (25 anos - Entrevista, 2025)



Fonte: Pixabay, 2025.

9.3 Amarelinha:

- ★ **Número de Jogadores:** Indeterminado.
- ★ **Materiais:** Giz para desenhar.
- ★ **Variações e Nomes:** Macaca, avião, academia, cademia, sapata, amarelinha, tô-tá, xadrez, macacão, canção, boneca, casco e queimei



Fonte: Pixabay, 2025.

Como brincar?

A amarelinha consiste em uma brincadeira popular que funciona basicamente a partir de riscos no chão, dos quais o objetivo central é criar um desenho com quadrados ou casas contendo numerações crescentes. Este desenho pode ser feito com giz, tinta ou um graveto. Ademais, as amarelinhas atuais podem ter formatos diversos, como caracol, quadrado ou formas geométricas que lembram o corpo de um boneco. A quantidade de casas no desenho também pode variar bastante, mas normalmente vão até 10. A ideia de adicionar numeração aos quadrados que devem ser pulados foi uma inovação das crianças romanas, que adaptaram a amarelinha de um campo de treinamento militar. Para começar a jogar, os participantes utilizam algo pesado, como uma pedra para marcar até que número deve-se alcançar ou qual número (casa) deve ser pulada. O jogo envolve pular a amarelinha saltando, o que pode ser feito com um pé ou com os dois pés, ou até mesmo chutando o objeto. É comum que as palavras "céu" e "inferno" sejam escritas no começo e no final do desenho no chão. No entanto, as crianças também podem usar outras palavras, como "mundo", "sol" e "lua", para essas áreas, que são geralmente locais de descanso ou o início e o fim. Em algumas variações da amarelinha, existem também áreas de descanso nas laterais do desenho, onde os jogadores podem pisar com os dois pés. No contexto da escola, as amarelinhas são ótimas aliadas quando o assunto é divertimento e desenvolvimento.

9.3 Amarelinha:

Relato:

“Me lembro de quando eu era criança e brincava de amarelinha com minhas amigas na rua, nós pedíamos giz de quadro-negro na escola para a professora para podermos brincar tanto no pátio da escola quanto nas ruas em frente de casa. Lembro que fazíamos desafios diversos, tinha vezes que não podíamos pisar em um ou dois números específicos, outras vezes tínhamos que pisar só em números pré-combinados. Tenho uma lembrança de uma vez que nós construímos uma amarelinha gigante na rua, e fizemos um ‘Campeonato de Amarelinha’, todas as crianças do bairro quiseram participar e o prêmio era um brigadeiro da vendinha que tinha aqui na rua. As sensações que essas lembranças me despertam são múltiplas, elas permeiam o campo da nostalgia, fico me lembrando de como a infância naquela época era mais vívida. Fico triste de pensar que existem crianças que nunca experimentaram brincar de amarelinha, muitas só têm essas experiências na escola, o que é problemático se formos pensar em um contexto social. Acho que o sentimento que resume a minha experiência com as brincadeiras é a saudade.” (31 anos - Entrevista, 2025)



Fonte: Pixabay, 2025.

9.4 Elástico:

- ★ **Número de Jogadores:** 3 participantes (no mínimo).
- ★ **Materiais:** Elástico.
- ★ **Variações e Nomes:** Bicicleta, estrelinha, laranjinha, ceuzinho, capoeira, espaguete, chocolate e raspadinha.



Fonte: Pixabay, 2025.

Como brincar?

Elástico trata-se de uma brincadeira tradicional no Brasil, a qual marcou várias gerações. Para iniciar a brincadeira, são necessários, no mínimo, três participantes e um elástico de aproximadamente três metros de comprimento. Primeiramente, as crianças vão amarrar as duas pontas do elástico, deixando-o bem firme para que não se solte durante a brincadeira. Há alguns casos na cultura brasileira, dos quais crianças improvisam esse “elástico” utilizando meias-calças velhas, o que também funciona, mas a primeira opção é mais assertiva. Duas crianças, uma em cada ponta do elástico, ficam distantes uma da outra de modo em que o elástico permaneça esticado formando um retângulo. Em seguida, a terceira criança se posiciona no meio do elástico e pula no vão do retângulo com uma ou duas pernas, a depender do desafio proposto. O ritmo de uma música infantil ou até as sílabas de uma palavra podem determinar a quantidade de pulos da criança que está no meio. É possível incluir mais jogadores, desde que estes revezem no elástico. Pensando no contexto educacional, o elástico é uma ótima opção para aplicação e resgate, visto a sua facilidade prática de aplicação e seu baixo custo no quesito material, possibilitando ampliar os grupos que brincarão em uma turma convencional.

9.4 Elástico:

Relato:

“Na infância, uma das minhas maiores alegrias era brincar de elástico com meus primos. Era quase um ritual: assim que todos estavam reunidos geralmente nas férias ou em algum feriado prolongado o elástico surgia como um convite oficial para começar a diversão. A gente improvisava um espaço no quintal da casa da vó ou na calçada mesmo, e ali passávamos horas naquela brincadeira que, hoje, mora nas minhas melhores lembranças. O elástico era feito por nós mesmos, juntando vários elásticos de costura até formar um retângulo comprido. Prendíamos nas pernas de duas pessoas, que ficavam uma de frente pra outra, e então começava o desafio: quem pulava precisava seguir uma sequência de movimentos específicos, sem errar, enquanto o elástico ia subindo de altura. Começava no tornozelo, depois ia para os joelhos, cintura, axilas e ia até onde desse! Às vezes a gente criava coreografias ou inventava algumas musiquinhas pra acompanhar os pulos. Era simples, mas tinha uma magia ali que nenhuma tecnologia de hoje conseguiria reproduzir. Quando errava, a pessoa saía da rodada e dava lugar a outro. Era comum formar uma fila, e todos respeitavam sua vez mesmo que a ansiedade fosse grande. Em algumas tardes, quando outras crianças da rua queriam participar a gente até dividia em times: um grupo tentava completar todos os níveis enquanto o outro esperava a sua vez, torcendo, rindo e, claro, fazendo piada de quem errava. Mas sempre com carinho. Havia competição, sim, mas ela vinha misturada com cumplicidade e risadas. Era impossível não se sentir feliz naquela bagunça boa. A cada pulo bem sucedido, a gente vibrava como se tivesse vencido um campeonato, todo mundo parava pra assistir. O mais bonito, olhando hoje, era a forma como nos ajudávamos ajustando o elástico, lembrando os passos, dando a mão pra quem quase caía. Não era só uma brincadeira, era construção de laços. Hoje, cada vez que lembro da gente pulando elástico juntos, sinto um aperto bom no peito. Aqueles dias me ensinaram muito mais do que qualquer adulto poderia explicar na época: sobre paciência, amizade, colaboração e alegria nas pequenas coisas. Foram momentos simples, mas que me deixaram lembranças maravilhosas daquelas que o tempo não apaga.” (23 anos - Entrevista, 2025)



9.5 Pular Corda:

- ★ **Número de Jogadores:** Individual ou em grupo.
- ★ **Materiais:** Corda.
- ★ **Variações e Nomes:** Macaco Foi à Feira", "Suco Gelado", "Subi na Roseira", "Com Quem Você Pretende se Casar?" e "Moça Bonita" são algumas das músicas cantadas.



Fonte: Canva, 2025.

Como brincar?

Pular corda sempre esteve presente em muitas infâncias quando pensamos nas gerações brasileiras, acompanhada de várias canções que deixavam a brincadeira ainda mais divertida. Essa brincadeira pode ser brincada individualmente ou em uma turma. Quando uma criança brinca sozinha, ela pode segurar nas suas pontas da corda e ir contando os pulos repetidamente. Quando brincada coletivamente, há algumas maneiras de jogar. Uma delas é amarrar a corda em um poste, quando se têm dois jogadores. Enquanto um bate a corda enquanto canta uma das canções, o outro pula e tenta não ser pego pela corda. Outra forma de brincar é com três jogadores. Nessa versão da brincadeira, dois jogadores seguram cada um em uma extremidade da corda enquanto os outros vão girando-a e cantando a canção. Existem várias canções para brincar de Pular Corda, dentre as mais famosas estão “Qual é a letra?” e “Com quem você pretende se casar”. O mais divertido dessa brincadeira é sua versatilidade quanto ao número de brincadeiras e às músicas cantadas, tornando-a ainda mais divertida e interessante para as crianças. Ao relacioná-la ao contexto escolar, torna-se notória sua versatilidade e aplicabilidade.

9.5 Pular Corda:

Relato:

“Quando eu era pequena tenho a vaga lembrança dos meus amigos todos reunidos, tanto na escola quando nas ruas do bairro, para brincar de pular corda. Fazíamos competições de quem conseguia ficar mais tempo ou alcançar o maior número. Além disso, tínhamos aquelas brincadeiras clássicas de cantar certas músicas enquanto pulávamos. Lembro de quando minha mãe me deu de natal uma corda de pular que acendia uma luz colorida enquanto eu pulava, eu fiquei tão feliz e animada. Tenho a recordação de levá-la para a escola e mostrar e emprestar para todos os meus amigos. Nesse caso só conseguia pular uma pessoa de cada vez, mas mesmo assim era divertido. Ter essas recordações na memória é de uma riqueza imensa, tenho a sensação de ser criança naquela época era mais significativo, a infância tinha mais cara de infância, hoje em dia tenho me assustado cada vez mais com a vivência das gerações futuras, queria que elas experimentasse pular corda, tenho certeza que iam esquecer um pouco dos celulares e jogos eletrônicos.” (27 anos - Entrevista, 2025)



Fonte: Canva, 2025.

9.6 Pique-Pega:

- ★ **Número de Jogadores:** Indeterminado.
- ★ **Materiais:** Não é necessário.
- ★ **Variações e Nomes:** Pega-pegas também é chamado de pira, trisca, picula e manja, em diferentes regiões do país. E pega-pegas, pique-altura, rio vermelho, polícia e ladrão, pega-pegas congela cada macaco no seu galho e são algumas das variações das brincadeiras de pegar.



Fonte: Canva, 2025.

Como brincar?

Essa brincadeira normalmente é dividida entre pegadores e fugitivos. Na versão original há somente um pegador e todos os outros jogadores são fugitivos. O pegador deve contar até determinado número e correr para pegar, isto é, encostar em um dos jogadores. Quando o pegador encosta em um dos fugitivos automaticamente este fugitivo se torna o pegador. O tão famoso “Pique-Pega” trata-se de uma brincadeira bastante versátil e adaptável, o imaginário das crianças já criou várias versões dela ao longo das gerações, das quais o que muda é o jeito de escolher o pegador e algumas regras de adaptação. Um exemplo disso é no pique-congela, no qual as crianças pegadas estão congeladas, ou seja, não podem se mexer. Ou então no pique-altura, no qual só pode ser pega a criança que não estiver em uma superfície alta, seja ela um degrau ou alguma inclinação. Já no polícia e ladrão, os pegadores são um time e os fugitivos outro, o objetivo é pegar todos os fugitivos, dentre várias outras. De toda maneira, as brincadeiras de pegar são protagonistas na infância e podem ser adaptadas de diversas maneiras principalmente para o contexto da escola, visto que tem bastante crianças, além de ter um engajamento considerável das crianças devido à habilidades relacionadas à competição.

9.6 Pique-Pega:

Relato:

“A principal lembrança que tenho da infância é quando brincávamos de pega-pega na rua de casa. As crianças da rua toda se reuniam na reta central que tinha em frente da minha casa, tirávamos zerinho ou um para definir quem seria o pegador e a partir dali era só diversão. Quando cansávamos de brincar de pega-pega normal, mudávamos um pouco as versões, tinha o pique-altura ou pique-congela e às vezes fazíamos de time também, como o polícia e ladrão. De vez em quando mudávamos algumas das regras, se ficasse nas pontas dos pés não podia ser pego, ou quem se abaixasse, enfim, inventávamos várias versões de pega-pega, isso que era o mais divertido. Ter essas lembranças traz um quentinho pro coração, faz bem pra alma de adulto e contribui para uma cultura mesmo. Eu acho que o mundo tem ficado tão corrido, todos com pressa, até as próprias crianças, cada vez mais cobradas precocemente. Acredito que resgatar essas brincadeiras irá contribuir notadamente para trazer vida à infância novamente e contribuir para que as crianças deixem uma condição de sedentarismo mesmo, garanto que a minha infância foi bem mais colorida e vívida por conta das brincadeiras.” (26 anos - Entrevista, 2025)



Fonte: Canva, 2025.

9.7 Palmas:

- ★ **Número de Jogadores:** Dois jogadores.
- ★ **Materiais:** Não é necessário.
- ★ **Variações e Nomes:** "Babalu", "Dom Frederico", "Ponte do Amor", "Soco, Soco, Bate Bate", "Carrocinha de Picolé", "Ana Banana", "Parara Parati", "Popeye", "Coruja" e "Coca-Cola" são alguns dos nomes das músicas cantadas nas brincadeiras de palmas.



Fonte: Canva, 2025.

Como brincar?

As brincadeiras que utilizam as palmas das mãos estão dentre as mais clássicas. A brincadeira segue a seguinte funcionalidade: a dupla ficam frente a frente e começam a cantar alguns versos e imitar os gestos descritos na canção utilizando as palmas das mãos, dessa forma, os participantes recitam esses versos seguindo o que está proposto na letra: mãos para cima, mãos ao lado, tocam o amigo, abaixam e levantam, imitam bichos, viram de costas e tudo mais o que o verso indicar. Há algumas variações da brincadeira que envolvem uma organização em grupos e em rodas, no qual as crianças posicionam-se lado a lado e brincam agrupadas.

Algumas das canções vão se modificando com o passar do tempo e das gerações, mas seguem com a mesma essência. As brincadeiras de palmas fazem parte da essência da infância com músicas clássicas como "Babalu" e "Parara Parati". No contexto das escolas, elas são ainda mais populares devido a interação social entre as crianças nesses ambientes. Dessa forma, fomentar o interesse infantil no que se refere às brincadeiras de palmas é uma forma de incentivar o brincar na infância de maneira dinâmica e simples, visto que é uma brincadeira envolvente que não há necessidade de materiais para realizá-la.

9.7 Palmas:

Relato:

“As recordações que envolvem a minha infância envolvem muitas instâncias, mas o que mais me recordo é estar na quadra da escola brincando de Babalu com minhas amigas. Me lembro de ensinar as outras crianças as músicas e os gestos, na época se tornou uma febre na escola, e fomos agregando elementos à letra da música aos poucos utilizando a nossa própria imaginação, agregando também alguns gestos e elementos a parte da dança da música. Percebo que, hoje em dia, as crianças estão muito ligadas às redes e expostas a conteúdos, muitas das vezes, inadequado para elas. Escuto muitas cantando canções impróprias para a idade delas, o que me traz lembranças da minha infância, como esta, na qual as formas de brincar, as canções e as dinâmicas eram mais centradas na figura da infância. Eu acho que as crianças precisam ser crianças e ter essas experiências do brincar, isso faz falta e, com certeza, fará diferença no desenvolvimento psíquico e motor delas.” (27 anos - Entrevista, 2025)



Fonte: Canva, 2025.

9.8 Cabo de Guerra:

- ★ **Número de Jogadores:** Quatro jogadores (no mínimo).
- ★ **Materiais:** Corda.
- ★ **Variações e Nomes:** Puxa-puxa, pega-corda.



Fonte: Canva, 2025.

Como brincar?

Na brincadeira de Cabo de Guerra, um grupo de, no mínimo, quatro crianças são divididas em dois grupos iguais equivalentes à duas equipes. Essa brincadeira envolve a utilização de uma corda, no qual o objetivo central é puxar a corda totalmente para um dos lados do time. Vence o time que conseguir puxar a corda para o lado correspondente a sua equipe. Essa brincadeira é muito engajada pelas crianças, o que torna uma atividade experiencial agradável e adaptável ao contexto da escola, podendo ser reproduzida no pátio ou na quadra. Além de ser divertida e dinâmica, essa brincadeira, para além de seu caráter intrinsecamente lúdico, contribui para o desenvolvimento de habilidades cruciais, abrangendo a cooperação, o trabalho em equipe e a capacidade física. A relevância dessas competências é substancial durante o período da infância, uma vez que fomentam significativamente tanto o aprimoramento dessas aptidões quanto a socialização e a interação interpessoal entre as crianças. Adicionalmente, a participação em jogos coletivos como o Cabo de Guerra fomenta de maneira expressiva a socialização e a interação interpessoal entre as crianças. No âmbito escolar, a inserção de brincadeiras que exigem colaboração e desempenho em equipe é essencial para o aprimoramento dessas aptidões e para a promoção de um ambiente de interação, inclusão e integração social durante a fase educacional.

9.8 Cabo de Guerra:

Relato:

“Quando falam de infância comigo com certeza o que me vem na mente é o Cabo de Guerra, nós brincávamos muito na escola, brincadeiras com corda eram muito famosas quando eu era criança. A turma era dividida em duas equipes, na época fazíamos meninos contra meninas e até inventávamos nomes para os times, envolvendo grupos infantis famosos da época, como os *Power Rangers*. Era muito divertido, tenho lembranças muito alegres desse período da infância, me faz recordar à alegria e felicidade que eu sentia quando criança, eu era muito ativo e estava sempre me movimentando na escola e também nas ruas de casa. Era um período diferente do que estamos vivendo hoje, mas ainda tenho esperanças de ver as crianças brincando como antigamente, afinal, elas continuam sendo crianças, só precisam ser estimuladas nesse sentido.”
(25 anos - Entrevista, 2025)



Fonte: Canva, 2025.

9.9 Cobrinha:

- ★ **Número de Jogadores:** Indeterminado.
- ★ **Materiais:** Corda.
- ★ **Variações e Nomes:** Pula cobrinha.



LIMERIQUE. Pula cobrinha. Limerique: categoria Pá-pum. Publicado em: 2018. Disponível em: <https://limerique.com.br/pa-pum/pula-cobrinha/>. Acesso em: 7 ago. 2025. Limerique

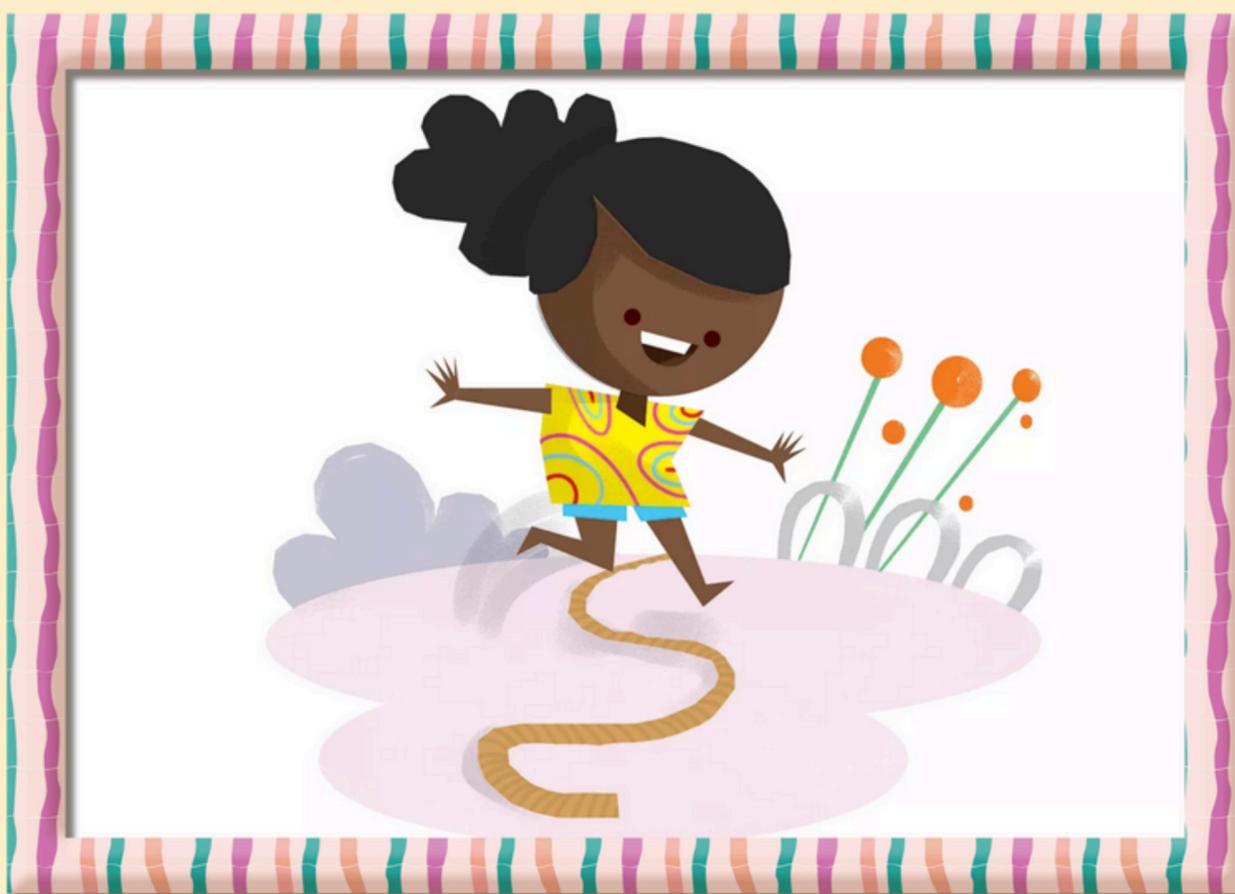
Como brincar?

A brincadeira nomeada de Cobrinha trata-se de uma brincadeira protagonista, principalmente, no período pré-escolar da infância, com o número de jogadores sendo, no mínimo, dois, sendo que um irá movimentar a corda enquanto o outro vai pular. Essa brincadeira segue a seguinte funcionalidade: um dos jogadores faz ondulações com a corda imitando o movimento de uma cobra enquanto o(s) outro(s) jogador(es) pulam de um lado da corda para o outro, como se estivessem fugindo da cobra. Há variações dessa brincadeira, como por exemplo a versão em que dois jogadores seguram a corda nas duas extremidades e vão levantando essa cobra, com os outros jogadores tendo que pulá-la ou passar por baixo dela. O interessante desta brincadeira é a sua capacidade imaginativa e imersiva, no qual as crianças imaginam que estão fugindo ou lutando contra uma cobra, trabalhando habilidades motoras de concentração, impulso e imaginação. Pensando no contexto da escola, percebe-se a adaptabilidade e versatilidade dessa brincadeira, visto que ela necessita só de um material simples mas trabalha com várias habilidades e capacidades imaginativas da criança, principalmente na fase pré-escolar, visto que propõe desafios físicos e tangíveis para a figura da criança.

9.9 Cobrinha:

Relato:

"A cobrinha era o maior sucesso na minha escola. Toda vez que dava intervalo, a gente já corria para pegar uma corda gigantesca que ficava guardada na sala de educação física. Nós sempre pedíamos para a professora ou algum monitor nos ajudar a segurar as pontas e balançar a corda, fazendo aquele movimento que imitava uma cobra se arrastando. Quando começava, era uma alegria. Todo mundo se animava e formava fila para tentar pular de um lado para o outro sem encostar na corda. Tinha quem pulava com estilo, quem se atrapalhava todo e até quem inventava manobras. Era divertido demais! O mais legal era que todo mundo podia participar, não importava se pulava bem ou não, o importante era estar junto, brincar e dar risada. Essas brincadeiras simples deixavam a escola muito mais divertida e fizeram parte dos momentos mais felizes da minha infância." (22 anos - Entrevista, 2025)



RICO, Rosi. 3ª Brincadeira: Olha a cobra! Explore o uso de cordas. Nova Escola, 23 dez. 2019. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/18793/3-brincadeira-olha-a-cobra-explore-o-uso-de-cordas>. Acesso em: 7 ago. 2025.

9.10 Bete:

- ★ **Número de Jogadores:** 4 jogadores (2 duplas).
- ★ **Materiais:** 2 tacos, 2 casinhas (pequenos tripés de madeira ou latinhas de alumínio vazias), uma bola de tênis ou de meia, um giz para desenhar no chão.
- ★ **Variações e Nomes:** Taco.



FUNDAÇÃO BANCO DO BRASIL. Brincadeira de criança, como é bom. GIFE: Notícias, 08 abr. 2019.
Disponível em: <https://gife.org.br/brincadeira-de-crianca-como-e-bom/>. Acesso em: 7 ago. 2025.

Como brincar?

Bete é uma brincadeira muito conhecida na infância mais clássica e tradicional no Brasil, a brincadeira funciona, basicamente, como um Beisebol americano, porém com algumas diferenciações. Sua nomenclatura varia de região para região, mas costuma permanecer em Bete ou Taco. Para brincar, são necessários alguns materiais básicos como os tacos, uma bola de tênis (ou de meia) e duas garrafas pet (ou latinhas de refrigerante). Para o jogo de taco ou bets, o campo deve ser plano e ter uma certa distância. Pode-se jogar em gramados, praias com areia batida, ou ruas asfaltadas (com atenção ao trânsito). As "casinhas" (latinhas/garrafas) são colocadas nas extremidades, e um círculo é desenhado em volta de cada uma para formar as bases, vale ressaltar que essas marcações devem ser visíveis e duradouras. A brincadeira já é iniciada na escolha da dupla que vai iniciar com o taco nas mãos, na qual uma pessoa de cada dupla joga o taco baseado em um determinado ponto, a pessoa que tiver o taco mais próximo do ponto de referência começa com os tacos nas mãos. Caso o bastão encostar ou derrubar o ponto de referência a dupla perde a disputa. O objetivo central do jogo é trocar de base cruzando os tacos na metade do campo, o que equivale a 01 ponto marcado. Vence a partida a dupla que somar primeiro 12 pontos. A dupla que fica com a bolinha, tem a missão primordial de conquistar o taco - derrubando a casinha que estará armada (ou derrubando a latinha/garrafa) ou "queimando" o adversário (jogando a bolinha nele), para somente após isso conseguir o acúmulo de pontos. Seria interessante resgatar uma brincadeira tão famosa e ao mesmo tempo desconhecida pelas novas gerações.

9.10 Bete:

Relato:

“Uma das brincadeiras que tenho maior alegria em lembrar era o jogo de “Bete”, que em alguns lugares é chamado de “Taco”, mas no meu bairro era Bete mesmo. E quando a turma chamava pra brincar era aquela festa na rua, molecada gritando, correria e, claro, muita diversão. Esse jogo, que, para mim, é como um beisebol abraileirado alegrou demais minha infância. Simplesmente quatro pessoas e dois tacos, que quase sempre era o cabo de uma vassoura velha, uma bola e o objetivo de destruir a casinha alheia, sim casinha feita com um tripé de taquara posta numa base circular, distantes a trinta passos mais ou menos uma da outra. Quando o arremessador acertava a casinha do oponente era uma alegria que só, mas também quando o defensor com o taco rebatia a bola, a correria estava formada, tanto para o arremessador buscar a bola, bem como os defensores “cruzarem os tacos” e marcarem os pontos. Bons tempos, hoje só resta a memória e a saudade.” (34 anos - Entrevista, 2025)



SOLUTUDO Por mais Soluções Locais. Brincadeiras de rua são lembradas e vividas em Presidente Prudente. Solutudo: Presidente Prudente, 23 ago. 2019. Disponível em: <https://conteudo.solutudo.com.br/presidente-prudente/brincadeiras-de-rua-sao-lembradas-e-vividas-em-presidente-prudente/>. Acesso em: 7 ago. 2025.

9.11 Pipa:

- ★ **Número de Jogadores:** Individual ou em grupo.
- ★ **Materiais:** Papel de seda, varetas, linha, plástico.
- ★ **Variações e Nomes:** Papagaio, quadrado, peixinho, capucheta, capuchetinha, curiquinha e raia, entre outros, são alguns dos nomes das pipas.



Fonte: Canva, 2025.

Como brincar?

As pipas são brinquedos que se tornaram protagonistas de brincadeiras clássicas na infância. Trata-se de um objeto brinquedo que originou uma forma de brincar coletiva nas crianças, afinal, “soltar pipa” tratava-se de uma expressão comum a um tempo atrás. Pipas são brinquedos voadores super coloridos, geralmente feitos com papel de seda e uma estrutura de varetas (que podem ser de bambu, taquara ou talo de palmeira). As varetas servem pra dar forma à pipa, onde o papel (ou plástico) é preso. Elas têm vários formatos, tipo caixas, estrelas, losangos (pequenos ou grandes). Para que a pipa não fique girando no ar, ela precisa de uma rabiola. A rabiola é feita com pedacinhos de sacos plásticos ou papel de seda, amarrados na linha, bem na ponta do brinquedo, parecendo um rabo. Vale considerar que esses "rabos" podem ter vários jeitos diferentes. As pipas são objetos brinquedos fáceis e baratos de fabricar que propiciam uma diversão garantida entre as crianças, visto que o “brinquedo” vai até alto no céu, como um pássaro ou um avião, algumas pipas até possuem esse formato considerando essa intencionalidade. No contexto das escolas, a construção das pipas pode ser inserida em uma oficina de fabricação e experimentação da brincadeira, na qual elas terão contato com esse modo tradicional de brincar ao mesmo tempo que vão construir o brinquedo do seu próprio modo, adquirindo significatividade, novamente, para a questão do brincar.

9.11 Pipa:

Relato:

“Uma lembrança que tenho da infância é quando eu soltava pipa com meus amigos na rua de casa. A brincadeira não era só soltar pipa, mas envolvia vários processos anteriores a brincadeira, como construir as pipas. Na vendinha perto de casa, vendia alguns papéis de seda com estampas diferenciadas para que pudéssemos escolher a estampa da pipa”, porém também era possível de fazer com sacolinha de mercado e até com folhas de caderno. Para estruturar usávamos umas varetas de bambu que tinha no quintal de casa e para as rabiolas sacolas de mercado cortadas e amarradas a linha inferior da pipa. O legal era que cada um fazia do seu próprio jeito e a brincadeira durava horas, visto que o objetivo era levantar a pipa o mais alto possível no céu, lembro que passava horas no terraço de casa levantando pipas, quando não era lá era no alto de um morro que tinha perto de casa, no qual várias crianças visitavam com o mesmo objetivo. Esses brinquedos e brincadeiras foram e seguem sendo muito significativos para mim, recorrentes em várias lembranças da infância.” (27 anos - Entrevista 2025)



Fonte: Canva, 2025.

9.12 Cabaninha:

- * **Número de Jogadores:** Indeterminado.
- * **Materiais:** Cadeiras e Tecido.
- * **Variações e Nomes:** Toca, barraquinha.



Fonte: Acervo pessoal de fotografias.

Como brincar?

No contexto da infância, as cabaninhas demonstram considerável popularidade. Elas atuam como um eixo central para o desenvolvimento de brincadeiras imaginativas, servindo de base para cenários diversos, como castelos, tocas, casas na árvore ou cavernas, entre outras possibilidades lúdicas. A construção dessas cabanas é notavelmente simplificada e versátil. Tal aspecto se deve à facilidade na sua construção, que requer apenas a utilização de duas bases centrais (exemplificadas por cadeiras). Sobre estas, um tecido é disposto e organizado de maneira a proporcionar conforto à criança. O interior da cabana pode ser enriquecido e personalizado através da adição de outros tecidos, almofadas ou travesseiros, elementos que contribuam para a ambientação e a coerência com a temática da brincadeira em desenvolvimento. Atualmente, o mercado disponibiliza cabaninhas prontas, apresentadas em diversos temas, o que potencialmente contribui para a formação de memórias afetivas e a valorização de momentos vivenciados em família. No âmbito escolar, essas estruturas demonstram elevada adaptabilidade, justificada pelo baixo número de materiais necessários e pela ampla capacidade de estimular a imaginação infantil, facilitando a concepção de variadas atividades lúdicas neste contexto.

9.12 Cabaninha:

Relato:

“Quando eu era pequena brincava de cabaninha o tempo todo, às vezes meu pai me ajudava a construir elas utilizando lençóis e cadeiras, também montávamos elas utilizando a cama e o guarda-roupa como base, o processo de construí-la era muito divertido. Dentro delas, eu lembro de inventar várias brincadeiras imaginárias, eu fazia de conta que estava em um castelo, como uma princesa, ou que estava em uma casa na floresta, me escondendo da bruxa má. Quando meus amigos me visitavam em casa, era ainda melhor, pois nós criávamos juntos esses cenários. Também reproduzíamos alguns contos clássicos utilizando as cabaninhas, como Chapeuzinho Vermelho, os Três Porquinhos e Cinderela, com cada criança representando um personagem. No meu aniversário de cinco anos, meus pais me presentearam com uma cabaninha lindíssima, eu fiquei encantada e maravilhada, se tornando meu brinquedo favorito por muitos anos, pois, no meu pensamento, ele era mágico pois permitia que eu viajasse por vários mundos sem mesmo sair de dentro da cabana, utilizando somente da imaginação.” (22 anos - Entrevista, 2025).



Fonte: Acervo pessoal de fotografias.

9.13 Batatinha Quente:

- ★ **Número de Jogadores:** Três ou mais crianças.
- ★ **Materiais:** Objeto que representa a "batatinha".
- ★ **Variações e Nomes:** Toca, cabana.



SPIRIT — Blog Spirit. Brincadeira "Batata Quente". [s.d.]. Disponível em: <http://blog.spirit.com.br/brincadeira-batata-quente>. Acesso em: 7 ago. 2025.

Como brincar?

No contexto da infância brasileira, a brincadeira Batatinha Quente ocupa uma posição de notável relevância, contribuindo significativamente para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais essenciais, tais como a atenção, a concentração e a capacidade de engajamento competitivo. A dinâmica dessa atividade lúdica estrutura-se da seguinte maneira: os participantes são organizados em roda, sem um número pré-determinado de jogadores, o que confere flexibilidade à sua aplicação. Um mediador inicia uma canção – "batatinha, quente, quente, quente..." – enquanto um objeto, simbolizando a "batata", é passado sequencialmente entre as crianças. No momento em que o mediador profere a palavra "queimou", a criança que estiver com o objeto em mãos é deslocada para o centro da roda em um estado de "molho". Tradicionalmente, este momento é acompanhado pela entoação coletiva da frase "está de molho no repolho" pelos demais participantes. Do ponto de vista pedagógico, e particularmente no ambiente escolar, esta brincadeira demonstra elevada eficiência. Por sua natureza coletiva e inclusiva, ela assegura a participação de todas as crianças, além de ter um engajamento considerável no contexto da infância, configurando-se, assim, como uma experiência qualitativa e enriquecedora.

9.13 Batatinha Quente:

Relato:

“Uma lembrança que tenho de quando eu era criança é de brincarmos de batatinha quente na escola, era muito legal e engraçado, todos participavam. Lembro de dar muitas risadas e pegar vários objetos da sala meio exóticos para representar a batata, a escolha do objeto também era uma parte divertida da brincadeira. Acho que ter essas lembranças são fundamentais para a vida adulta, pois nos direciona para um lugar de paz, a infância representa para mim um lugar de paz. Definitivamente foi uma das fases da vida onde eu fui mais feliz, com as brincadeiras sendo essenciais nesse processo.” (20 anos - Entrevista, 2025)



Fonte: Canva, 2025.

9.14 Queimada:

- ★ **Número de Jogadores:** Seis ou mais crianças.
- ★ **Materiais:** Bola e giz.
- ★ **Variações e Nomes:** - .



Fonte: Jogo de Queimada na Educação Física Escolar. Educação Física Escolar: ajuda e planos de aula. setembro 2009. Disponível em: <<https://escola.educacaofisicaa.com.br/2009/09/jogo-de-queimada-na-educacao-fisica.html>>. Acesso em: 03. ago. 2025.

Como brincar?

A brincadeira denominada Queimada trata-se de um jogo ou atividade lúdica que caracteriza a infância clássica e está presente na história de muitas gerações. A funcionalidade da brincadeira é estruturada de forma que um espaço referente ao campo é dividido em duas partes. Em seguida, dois times são formados, cada um com um número igual de jogadores. O objetivo central do jogo é "queimar", o que significa acertar a bola em todos os participantes da equipe adversária. É importante notar que os jogadores que são "queimados" são direcionados para um pequeno espaço localizado no final do campo do time adversário. Nesta área designada, os jogadores "queimados" têm a oportunidade de tentar acertar um adversário com a bola, sendo que um acerto bem-sucedido lhes permite "se salvar" e retornar ao campo de jogo ativo. No que concerne ao contexto escolar, é importante ressaltar que a popularidade e adaptabilidade da brincadeira "Queimada", bem como sua contribuição para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, interativas e sociais em crianças é um fato, atribuindo ainda mais importância para essa maneira de brincar. É de suma importância evidenciar que há várias variações da brincadeira queimada, como queimada de quatro cantos ou queimada com várias bolas, provando também a sua versatilidade no âmbito educacional.

9.14 Queimada:

Relato:

Uma das lembranças mais fortes da minha infância foi brincar de queimada na rua, principalmente quando eu ia pra casa da minha tia. A gente nem precisava de muito, era só juntar os amigos, separar os times ali na hora e começar a jogar no meio da terra e da areia, descalço mesmo. O chão era quente, cheio de pedrinhas, só que ninguém ligava. A gente corria, se jogava, desviava da bola como se fosse campeonato mundial (pelo menos na nossa cabeça era). Ficávamos ali a tarde inteira, rindo, gritando, suando, como se o tempo nem existisse. E quando chegava de noite, a gente ainda dava um jeito de continuar brincando, até a minha tia me chamar pra ir embora. Eu voltava pra casa com o pé preto, cheio de cortes, o corpo todo sujo e cansado. Pra mim não tinha tanta importância, eu só queria brincar com os meus amigos. Era simples, era bagunçado, só que foi nessas brincadeiras que aprendi o verdadeiro sentido das melhores risadas da vida, época que ninguém ficava muito no celular. Hoje, olhando pra trás, vejo o quanto esses momentos me marcaram e como brincar na rua era tudo de bom.” (18 anos - Entrevista, 2025)



[BRINCADEIRA QUEIMADA – imagem]. (2018). Arquivo de imagem. Disponível em: <https://escolaeducacao.com.br/wp-content/uploads/2018/10/brincadeira-queimada.png>. Acesso em: 7 ago. 2025.

9.15 Pião:

- * **Número de Jogadores:** Individual ou em grupo.
- * **Materiais:** Pião.
- * **Variações e Nomes:** - .



Fonte: Pixabay, 2025.

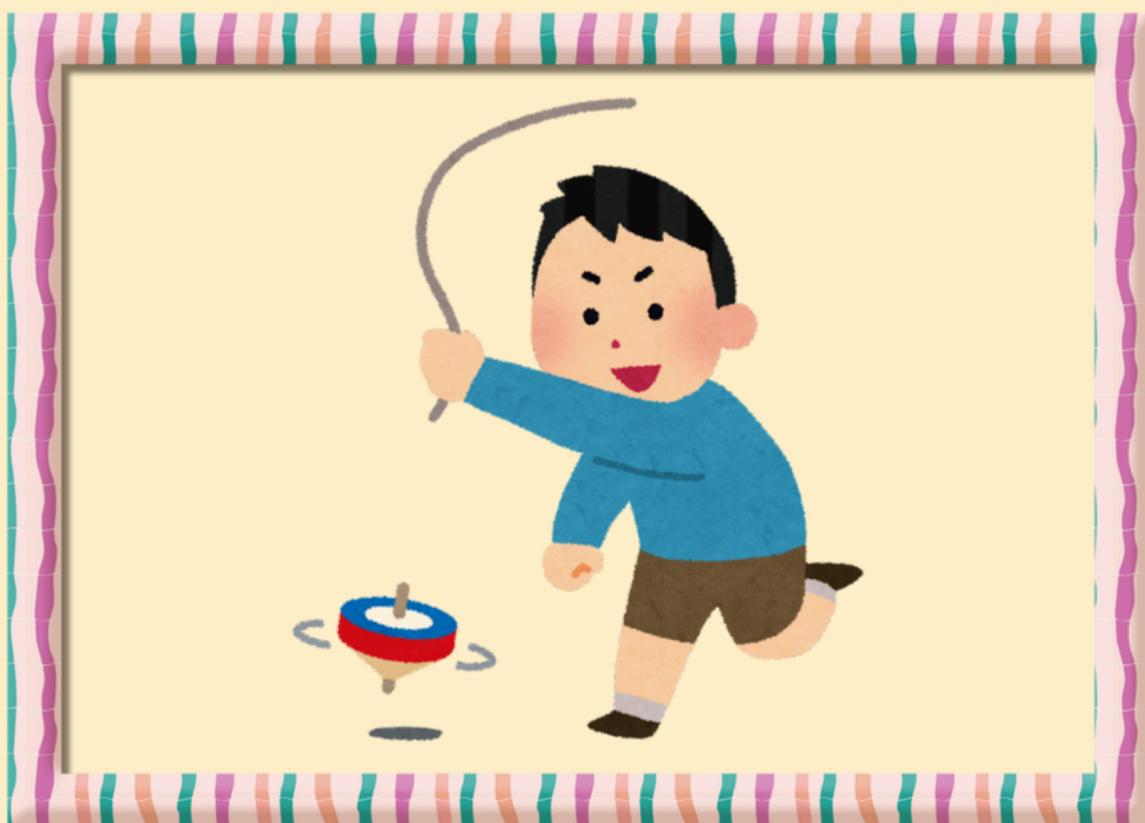
Como brincar?

O pião, objeto que gira rapidamente no chão, pode ser confeccionado de vários materiais distintos, desde a madeira (mais convencional) até as tampinhas de detergente. Os modelos mais comuns são de madeira com o ponteiro (parte que encosta no chão) feito de ferro. Um cordão, chamado de fileira, é enrolado no brinquedo e manipulado para ele girar mais rápido. Trata-se de um dos brinquedos mais famosos no que se refere à infância geracional. A brincadeira segue a seguinte funcionalidade, um jogador ou vários jogadores, enrolam a cordinha no pião e depois soltam, deixando-o girar sozinho no chão. Vence o jogador que o pião permanecer mais tempo girando. Caso escolha brincar sozinho, o jogador pode contar os segundos em que o pião segue girando e superar seu próprio recorde. Pensando no âmbito escolar, os piões são ótimos, visto que têm referências atuais desse brinquedo, como é o caso dos beyblades. Nesse sentido, as crianças podem se engajar mais e se envolver no trabalho proposto, pode-se até construir uma conversa geracional com elas, destacando a evolução do brinquedo para a versão atual, fazendo com que elas experimentem a versão original, como forma de conhecer, apresentar e explorar um brinquedo clássico.

9.15 Pião:

Relato:

“Quando pequeno, eu brincava muito de pião com meus colegas da rua, fazíamos competições e até campeonatos na época. Lembro-me que o brinquedo era uma febre na escola, as batalhas eram a maneira mais divertida de jogar. Meu filho hoje em dia tem um brinquedo parecido, mais otimizado, claro, mas com a mesma pegada do pião original. As vezes me pego brincando com o brinquedo dele e relembrando essa época da minha vida, ser criança dá saudade e essas lembranças trazem uma sensação de nostalgia. Acho importante resgatar esses brinquedos como forma de impedir o apagamento dessa cultura das brincadeiras mesmo, o pião é um brinquedo tão envolvente, queria que todas as crianças pudessem experimentar a sensação de acertar um giro ou vencer uma batalha, é indescritível quando se é criança.” (34 anos - Entrevista, 2025)



Fonte: Canva, 2025.

Baralho do Brincar

Em consideração à aplicação prática de atividades lúdicas no ambiente educacional, propõe-se o desenvolvimento de um recurso pedagógico tangível. Este material visa, primordialmente, facilitar a implementação dinâmica de brincadeiras por parte dos docentes no contexto escolar. Sua utilidade abrange a possibilidade de ser empregado como um mecanismo para a seleção aleatória, ou seja, sorteios, de brincadeiras a serem conduzidas em dias específicos da semana, otimizando o planejamento pedagógico. Adicionalmente, sua materialidade proporciona às crianças uma percepção mais lúdica e concreta das brincadeiras, contribuindo para um conhecimento mais aprofundado e envolvente sobre elas. Conseqüentemente, a utilização deste recurso potencializa a capacidade do educador de diversificar as estratégias de abordagem e explorar múltiplas possibilidades de brincadeiras didáticas de forma flexível e criativa no ambiente da escola.

1 **Pique-Esconde:**



Você tirou a carta do Pique-Esconde! Quero ver se você é bom se de esconder! Escolha um amigo para contar e convide os outros para se esconder junto de você! Vamos lá!

2 **Golzinho:**



Você acaba de tirar a carta do Golzinho, uma brincadeira vinda do futebol! Prepare os seus gols e os seus times e vamos jogar!

3 **Amarelinha**



Parabéns! Você tirou a carta da Amarelinha, giz em mãos e vamos construir a nossa amarelinha, será que você consegue brincar pulando de um pé só? Quero ver só!

4 **Elástico**



Chegou a vez do Elástico! Chame dois amigos para brincar com você e escolha quem ficará em cada posição. Pegue o seu elástico e aproveite a diversão!

5 **Pular Corda**



Vamos pular corda! Pegue uma corda chame alguns amigos e vamos nos divertir. Não se esqueça de escolher uma canção bem legal para iniciar a brincadeira.

6 **Pique Pega**



Você acaba de tirar a carta do pique pega. Você é o pegador! Chame seus amigos para a brincadeira e que comece a correria. Lembre-se que quem você pegar se tornará o pegador.

Baralho do Brincar

7

Palmas



Uau! Você acaba de retirar a carta das brincadeiras de palmas. Escolha sua dupla e quem vai escolher a próxima dupla. Não se esqueça de selecionar uma canção bem legal para começar a brincadeira, que tal Babalu?

7

8

Cabo de Guerra



Você tirou a carta do Cabo de Guerra. Surpresa! Você é o capitão do seu time. Escolha o outro capitão e comecem a separar os times. Não se esqueça de fazer bastante força!!

8

9

Cobrinha



Olha a cobra! Você acaba de retirar a carta da Cobrinha. Pegue sua corda (ou cobra), chame seus amigos e prepare-se para pular por cima da Cobra. Lembre-se, muito cuidado para não ser picado!

9

10

Bete



Essa é difícil. Você retirou a carta da Bete. Pegue seu taco, escolha sua dupla e forme a outra dupla também. Você começa com o taco. Boa sorte!

10

11

Pipa



Você acaba de retirar a carta da pipa. Que tal construir uma pipa junto dos amigos e depois tentar colocá-la no céu? Pegue seus materiais e mão na massa.

11

12

Cabaninha



Você acaba de retirar a carta da Cabaninha. É hora de usar a imaginação! Pegue seu tecido, algumas cadeiras e mesas e vamos construir cabanas! Não se esqueça que a cabaninha pode ser o que você quiser, basta imaginar!

12

13

Batatinha Quente



Uau! Você retirou a carta da Batatinha Quente, escolha um objeto para representar a batata e escolha quem irá começar brincando. Lembre-se de tomar cuidado para a batatinha não queimar nas suas mãos. Boa sorte!

13

14

Queimada



Você acaba de retirar a carta da Queimada. Escolha seu time e o capitão da equipe adversária. Seja ágil para não ser queimado. Estou torcendo por você!

14

15

Pião



Uau! Você retirou a carta do Pião. Prepare-se para começar a batalha com seus amigos. Lembrando que o vencedor é quem mantém o pião girando por mais tempo. Vamos lá!

15

Considerações Finais

O presente trabalho visou, principalmente, analisar as brincadeiras e o próprio brincar considerando uma concepção geracional e ancestral, evidenciando suas transformações temporais, origens étnicas e seus impactos no que diz respeito ao desenvolvimento infantil. Quando essas brincadeiras são revisitadas e lembradas pelas gerações há uma percepção notável de que o ato de brincar vai muito além de um mero divertimento, ele consiste em uma parte substancial da infância, responsável por desenvolver habilidades cruciais para o crescimento da criança além de dar origem a várias memórias afetivas e fundamentais, que seguirão até a vida adulta desses indivíduos.

A partir das entrevistas e levantamentos, realizados tanto com docentes quanto com estudantes, destacando diferentes perspectivas sobre o brincar e as brincadeiras, foi possível mensurar, nitidamente, o impacto da era digital na geração atual. Evidenciando um contraste baseado nos relatos expostos no catálogo de brincadeiras presente neste trabalho, é possível perceber a riqueza qualitativa existente na experiência da brincadeira e como ela fica marcada na história da criança. Entretanto, os vários empecilhos contemporâneos se impõem diante do avanço das tecnologias através da presença constante de telas, a cobrança precoce à produtividade da criança e a mudança nos padrões de socialização na infância. Esses aspectos têm contribuído significativamente para o enfraquecimento dessas brincadeiras. Dessa forma, esse processo de apagamento da infância segue ocorrendo devido ao empobrecimento das experiências lúdicas no contexto da infância, que vêm seguidamente sendo substituídas por mídias digitais, pelas redes sociais e pelos jogos online. Os avanços tecnológicos trouxeram benefícios para a sociedade, no entanto, é preciso ter cuidado quando essa temática é pensada e inserida no contexto da infância, refletindo sobre os limites dessa mediação no universo infantil. O brincar tradicional, repleto de culturalidade e ancestralidade, contendo afetos, memórias e significatividade, corre o risco de ser apagado caso não haja certa atenção por parte das famílias, escolas e sociedade na preservação e ressignificação do brincar no cenário social vigente.

Infere-se, portanto, que torna-se urgente retomar a valorização das brincadeiras livres e espontâneas, propiciando espaços e tempos para que ela ocorra de maneira plural e completa. Ademais, reforço que reconhecer o brincar como um direito social previsto legalmente é um fator fundamental para a formação integral da criança, equilibrando tradição e inovação, além de realizar uma intercessão entre o passado geracional e as demandas e possibilidades contidas no presente. Por fim, gostaria de destacar que esse trabalho não tem fim em si mesmo, tratando-se de um apelo convidativo à reflexão e ação dos educadores: que possam reavaliar a prática pedagógica nas escolas no que se refere ao brincar, utilizando deste material como um guia para a reinserção das brincadeiras no âmbito educativo, voltando o olhar pedagógico para uma escuta sensível e responsável às necessidades das crianças, garantindo, assim, que, o brincar continue vivo nas experiências e no coração das crianças, marcando gerações como um sopro de liberdade, imaginação e desenvolvimento. Que o brincar volte a atuar como sinônimo de vida.

Referências

ASSESSORIA DE IMPRENSA MÉTODO SUPERA. Como brincar ajuda o cérebro; confira o que diz a neurociência. São Paulo, 07 out. 2024. Disponível em: <https://metodosupera.com.br/como-brincar-ajuda-o-cerebro-entenda/>. Acesso em: 24 jul. 2025.

BEHENCK, Viviane Pereira; CUNHA, Marion Machado. A influência das mídias digitais na educação infantil. *Eventos Pedagógicos*, v. 4, n. 1, p. 192-201, 2013.

BORBA, A. Quando as crianças brincam de ser adultos: vir-a-ser ou experiência de infância. In: LOPES, J.; MELLO, M. (Orgs.) *O jeito de que nós crianças pensamos sobre certas coisas: dialogando com lógicas infantis*. São Paulo: Rovellet, 2009.

BRASIL. Lei nº 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: seção 1, Brasília, DF, 16 jul. 1990*. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 27 maio 2025.

FOLHA DE S.PAULO. Mapa do Brincar. Disponível em: <https://mapadobrincar.folha.com.br/>. Acesso em: 29 jul. 2025.

FORTUNA, Tânia Ramos. *Brincar é aprender. Jogos e ensino de história*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. p. 47-71.

GELPI, Antonio et al. As mudanças no consumo da geração Alpha a partir da hiperconectividade. *Revista Jovens Pesquisadores*, v. 20, n. 1 (38), p. 4-22, jan.-jun. 2023. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/jovenspesquisadores>. Acesso em: 07 jun. 2025.

GOOGLE. Google Forms. [S.l.]: Google, [2025]. Disponível em: <https://docs.google.com/forms/>. Acesso em: 6 ago. 2025.

Jogo de Queimada na Educação Física Escolar. *Educação Física Escolar: ajuda e planos de aula*. setembro 2009. Disponível em: <https://escola.educacaofisicaa.com.br/2009/09/jogo-de-queimada-na-educacao-fisica.html>. Acesso em: dia mês ano.

LOPES, Jader Janer Moreira; MELLO, Marisol Barenco de (Orgs.). *O jeito de que nós crianças pensamos sobre certas coisas: dialogando com lógicas infantis*. 1. ed. São Paulo: Rovellet, 2009.

NAVARRO, Mariana Stoeterau; PRODÓCIMO, Elaine. Brincar e mediação na escola. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 34, p. 633-648, 2012.

PACHECO, Elza (org.). *Televisão, criança, imaginário e educação*. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2009.

PRIORE, Mary Del (Org.). *História das crianças no Brasil*. 4. ed. rev. e atual. São Paulo: Contexto, 2011.

REIS, Dalmir Jr. *Brincadeiras do Passado: Taco / Bets. Propagandas Históricas*. Disponível em: <https://www.propagandashistoricas.com.br/2014/01/brincadeiras-do-passado-taco-bets.html>. Acesso em: 04 ago. 2025.

SMITH, Kell. *Era uma vez. Intérprete: Kell Smith*. São Paulo: Midas Music, 2017. 1 faixa sonora (3 min 44 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3r3sL3dDQfY>. Acesso em: 24 abr. 2025.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. A brincadeira e seu papel psíquico no desenvolvimento da criança. *Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais*, p. 23-36, 2008.

Referências das imagens

A maioria das imagens utilizadas no trabalho em questão foram obtidas e selecionadas em fontes públicas de livre acesso na internet, como forma de ilustrar os conteúdos discutidos no trabalho. Ademais, muitas das imagens utilizadas nesse trabalho foram retiradas do meu acervo pessoal de fotografias antigas, da minha própria infância.

ABC DO BEBÉ. Jogo da queimada ou o jogo do queimei, o preferido das crianças. ABC do Bebê: Comunidade – Jogos e brincadeiras, 27 maio 2016. Disponível em: <https://www.abcdobebe.com/comunidade/jogos-e-brincadeiras/jogo-da-queimada-jogo-do-queimei/>. Acesso em: 7 ago. 2025.

BRINCADEIRA QUEIMADA – imagem. (2018). Arquivo de imagem. Disponível em: <https://escolaeducacao.com.br/wp-content/uploads/2018/10/brincadeira-queimada.png>. Acesso em: 7 ago. 2025.

CANVA Pty Ltd. Canva: ferramenta online de design gráfico para criar posts, apresentações, cartazes, vídeos, logotipos e mais. Canva, [s.d.]. Disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso em: 7 ago. 2025.

É da sua Época?. [1990] Golzinho de Chinelo. É da sua época: blog, 7 ago. 2012. Disponível em: <https://edasuaepoca.blogspot.com/2012/08/1990-golzinho-de-chinelo.html>. Acesso em: 7 ago. 2025.

FUNDAÇÃO BANCO DO BRASIL. Brincadeira de criança, como é bom. GIFE: Notícias, 08 abr. 2019. Disponível em: <https://gife.org.br/brincadeira-de-crianca-como-e-bom/>. Acesso em: 7 ago. 2025.

GALVÃO, Bruno. Charges do Bruno. São José dos Campos: blog, 24 jul. 2025. Disponível em: <https://chargesbruno.blogspot.com/>.

Jogo de Queimada na Educação Física Escolar. Educação Física Escolar: ajuda e planos de aula. setembro 2009. Disponível em: <https://escola.educacaofisica.com.br/2009/09/jogo-de-queimada-na-educacao-fisica.html>. Acesso em: 25 jul. 2025.

LEV VYGOTSKY. Lev Vygotsky Biography – Life of Russian Psychologist. TotallyHistory.com, 2020. Disponível em: <https://totallyhistory.com/lev-vygotsky/>. Acesso em: 7 ago. 2025.

LIMERIQUE. Pula cobrinha. Limerique: categoria Pá-pum. Publicado em: 2018. Disponível em: <https://limerique.com.br/pa-pum/pula-cobrinha/>. Acesso em: 7 ago. 2025. Limerique

PIXABAY. Banco de imagens gratuitas. s.d. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/>. Acesso em: 30 jul. 2025.

RICO, Rosi. 3ª Brincadeira: Olha a cobra! Explore o uso de cordas. Nova Escola, 23 dez. 2019. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/18793/3-brincadeira-olha-a-cobra-explore-o-uso-de-cordas>. Acesso em: 7 ago. 2025.

SPIRIT — Blog Spirit. Brincadeira “Batata Quente”. [s.d.]. Disponível em: <http://blog.spirit.com.br/brincadeira-batata-quente>. Acesso em: 7 ago. 2025.

SOLUTUDO Por mais Soluções Locais. Brincadeiras de rua são lembradas e vividas em Presidente Prudente. Solutudo: Presidente Prudente, 23 ago. 2019. Disponível em: <https://conteudo.solutudo.com.br/presidente-prudente/brincadeiras-de-rua-sao-lembradas-e-vividas-em-presidente-prudente/>. Acesso em: 7 ago. 2025.