



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO**

**JOSÉ ALESON DE LIMA ROSA**

**INFLUÊNCIA DA CULTURA REGIONAL NA FORMA DE EXPRESSÃO DOS  
JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS REALIZADOS NO BRASIL**

**VITÓRIA DE SANTO ANTÃO  
2023**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO  
EDUCAÇÃO FÍSICA-BACHARELADO**

**JOSÉ ALESON DE LIMA ROSA**

**INFLUÊNCIA DA CULTURA REGIONAL NA FORMA DE EXPRESSÃO DOS  
JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS REALIZADOS NO BRASIL**

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

**Orientadora:** Me. Cleide do Nascimento Monteiro Borges Lima Filha

**VITÓRIA DE SANTO ANTÃO  
2023**

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

Rosa, José Aleson de Lima.

Influência da cultura regional na forma de expressão dos jogos e  
brincadeiras tradicionais realizados no Brasil / José Aleson de Lima Rosa. -  
Vitória de Santo Antão, 2023.  
34 p., tab.

Orientador(a): Cleide do Nascimento Monteiro Borges Lima Filha  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de  
Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, Educação Física - Bacharelado, 2023.

1. brincar. 2. brincadeiras. 3. play. 4. games. 5. tradicional. I. Lima Filha,  
Cleide do Nascimento Monteiro Borges. (Orientação). II. Título.

790 CDD (22.ed.)

**JOSÉ ALESON DE LIMA ROSA**

**INFLUÊNCIA DA CULTURA REGIONAL NA FORMA DE EXPRESSÃO DOS  
JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS REALIZADOS NO BRASIL**

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

Aprovado em: 03/04/2023.

**BANCA EXAMINADORA**

---

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

---

Prof. Dr. José Antônio Santos  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Francisco Xavier Dos Santos  
Universidade Federal de Pernambuco

## RESUMO

Parte-se da premissa que os aspectos socioculturais de cada região influenciam nas respectivas expressões dos jogos e brincadeiras tradicionais praticados em diferentes estados do Brasil. Nessa perspectiva, os traços da identidade cultural enraizados em cada região podem incidir sobre a maneira como as brincadeiras são conduzidas e vivenciadas, e até nas confecções de determinados materiais que sirvam para eventuais práticas dos brincantes. Diante disso, verificou-se a importância de se aprofundar numa característica fundamental no que diz respeito a esse tema, tendo em vista as mudanças constantes na sociedade, fator que pode contribuir para a ressignificação cultural das brincadeiras. O presente estudo teve como objetivo geral, investigar na literatura de que forma a cultura regional pode exercer influência nas chamadas brincadeiras tradicionais praticadas no Brasil. Além disso, buscou-se descrever os conceitos de jogo e brincadeiras tradicionais, assim como suas características. Identificar os jogos e brincadeiras sob a ótica da adaptação na sua forma de expressão a partir da influência cultural. E analisar a partir das perspectivas dos brincantes e dos transmissores das brincadeiras e jogos tradicionais, a forma como é feita essa interação e transmissão do saber. Trata-se de um estudo qualitativo de revisão narrativa, a partir da busca nas bases de dados da Biblioteca Virtual de saúde (BVS) e no Portal dos periódicos CAPES. O período da pesquisa foi de outubro de 2021 a agosto de 2022, aplicando os seguintes critérios de inclusão: artigos originais nos idiomas português e inglês produzidos entre os anos de 2016 a 2021; que estejam disponíveis na íntegra, com livre acesso, e que retratam as características da influência cultural sobre os jogos e brincadeiras tradicionais. Como critério de exclusão: artigos de revisão e originais nos demais idiomas, produzidos antes do ano de 2016, além daqueles que fugiam expressamente do tema. Foram incluídos 13 artigos no trabalho final, os quais nos indicam uma forte relação da cultura local com o tipo de brincadeira que é vivenciada por um determinado grupo. Portanto, conclui-se que a cultura pode influenciar de diferentes formas nos jogos e brincadeiras tradicionais. Deste modo, o presente estudo contribui ampliando o acervo literário sobre o tema e nos fornece informações para uma melhor análise sobre os jogos e brincadeiras tradicionais.

**Palavras-chaves:** brincar; brincadeiras; play; games; tradicional.

## ABSTRACT

It starts from the premise that the sociocultural aspects of each region influence the respective expressions of traditional games and activities practiced in different states of Brazil. In this perspective, the traces of cultural identity rooted in each region can affect the way in which the games are conducted and experienced, and even in the making of certain materials that serve for possible practices of the players. In view of this, it was verified the importance of deepening a fundamental characteristic regarding this theme, in view of the constant changes in society, a factor that can contribute to the cultural re-signification of games. The present study had as general objective, to investigate in the literature how the regional culture can influence the so-called traditional games practiced in Brazil. In addition, we sought to describe the concepts of games and traditional games, as well as their characteristics. Identify games and games from the perspective of adaptation in their form of expression based on cultural influence. And analyze from the perspectives of the players and transmitters of traditional games and games, how this interaction and transmission of knowledge is done. This is a qualitative narrative review study, based on a search in the Virtual Health Library (VHL) databases and in the CAPES Journals Portal. The research period was from October 2021 to August 2022, applying the following inclusion criteria: original articles in Portuguese and English produced between the years 2016 to 2021; that are available in full, with free access, and that portray the characteristics of the cultural influence on traditional games and games. As exclusion criteria: review articles and originals in other languages, produced before the year 2016, in addition to those that expressly deviated from the theme. Thirteen articles were included in the final work, which indicate a strong relationship between the local culture and the type of play experienced by a given group. Therefore, it is concluded that culture influences traditional games and games in different ways. Whether this influence is demonstrated in the way play is experienced, or in the way it is transmitted to different generations. In this way, the present study contributes by expanding the literary collection on the subject and provides us with information for a better analysis of traditional games and games.

**Keywords:** play; pranks; play; games; traditional.

## SUMÁRIO

|                                                                                |           |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1 INTRODUÇÃO .....</b>                                                      | <b>8</b>  |
| <b>2 REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>                                             | <b>10</b> |
| <b>2.1 Conceituação dos jogos e brincadeiras .....</b>                         | <b>10</b> |
| <b>2.2 Jogos e brincadeiras tradicionais: aspectos e características .....</b> | <b>11</b> |
| <b>2.3 Aspectos culturais relacionados aos jogos e brincadeiras .....</b>      | <b>13</b> |
| <b>3 OBJETIVOS .....</b>                                                       | <b>15</b> |
| <b>3.1 Objetivo Geral: .....</b>                                               | <b>15</b> |
| <b>3.2 Objetivos Específicos: .....</b>                                        | <b>15</b> |
| <b>4 METODOLOGIA .....</b>                                                     | <b>16</b> |
| <b>5 RESULTADOS E DISCUSSÃO .....</b>                                          | <b>18</b> |
| <b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>                                            | <b>30</b> |
| <b>REFERÊNCIAS .....</b>                                                       | <b>30</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

Parte-se da hipótese que os aspectos socioculturais de cada região influenciam nas respectivas expressões dos jogos e brincadeiras tradicionais praticados em diferentes estados do Brasil, pois quando a criança expressa suas experiências adquiridas, ela o faz através dos jogos e brincadeiras, corroborando para que a brincadeira se classifique como uma das principais formas de manifestação cultural (BRANDÃO et al, 2016; BRANDÃO; BRITO, 2019).

Nessa perspectiva, os traços da identidade cultural enraizados em cada região podem incidir sobre a maneira como as brincadeiras são conduzidas e vivenciadas, e até nas confecções de determinados materiais que sirvam para eventuais práticas dos brincantes (BRINGEL et al., 2020).

O ato de brincar, como elemento cultural, ao longo dos anos mediante contextos históricos e sociais sofreu inúmeras modificações e receberam denominações variadas (GUMIERI; TREVISO, 2016). É bem verdade que não se conhece a origem dos jogos e brincadeiras, sabe-se que seus criadores são anônimos e são transmitidos de geração em geração, permanecendo na memória infantil, e sendo classificados por diferentes sinônimos (PINHEIRO et al., 2020).

Portanto, se faz importante destacar que os jogos e brincadeiras possuem uma classificação a nível conceitual, podendo ser classificados os jogos em: sociais, competitivos, estafetas, eletrônicos e sensoriais (FERREIRA, 2003). Nessa mesma perspectiva encontram-se as brincadeiras, que também têm conceitos semelhantes aos jogos, sendo estas denominadas de populares, tradicionais, sensoriais, motoras globais, motoras finas, entre outras classificações que podem variar de acordo com autor (PFEIFER, 2018).

E por apresentar esse caráter cultural, o presente estudo buscou refletir e explorar o universo das brincadeiras tradicionais, que são aquelas vivenciadas a partir dos saberes populares, com a premissa de preservação da identidade cultural de um determinado povo e consequentemente transcendendo gerações (MELLO, 2006). Nesse contexto, o brincar se classifica como uma atividade natural, espontânea e necessária na infância. Além de instigar a imaginação e a interação social, a brincadeira é fundamental para o desenvolvimento da identidade e autonomia da criança (KISHIMOTO, 2011).

Se faz necessário destacar que tal investigação apresenta-se como relevante, pois traz contribuições e discussões acerca das mais diversas culturas nacionais e suas respectivas influências sob as chamadas brincadeiras tradicionais. Nesse sentido, a presente pesquisa pode nos ofertar características importantes dos diferentes traços culturais, que podem estar diretamente interligadas ao modo como cada brincadeira é conhecida, vivenciada e até adaptada dentro de um determinado contexto situacional. Além de trazer um aspecto importante no que diz respeito aos jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais, que é a transcendência. Por isso, busca-se obter informações sobre o quão os valores tradicionais dos diferentes contextos sociais são passados para as brincadeiras e jogos, e o que realmente é originário ou adaptado pela vivência de cada povo.

Diante do exposto, este trabalho buscou investigar na literatura se a cultura regional pode influenciar na forma de execução dos jogos e brincadeiras tradicionais realizados no Brasil. Além de descrever os conceitos de jogos e brincadeiras tradicionais, identificá-los sob a ótica da adaptação na sua forma de expressão a partir da influência cultural, e de analisar a partir das perspectivas dos brincantes e dos transmissores das brincadeiras e jogos tradicionais, a forma como é feita essa interação e transmissão do saber.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 Conceituação dos jogos e brincadeiras

O jogo é uma ação ou ocupação voluntária vivenciada dentro de um espaço-tempo previamente delimitado, seguido de regras acordadas e praticadas por todos os participantes, ocasionando momentos de alegria, tensão e distração perante um período de maior interação social (HUIZINGA, 2019). Além disso, o jogo pode ser visto como uma expressão sociocultural que é proveniente do dialeto de cada contexto social, das diretrizes que os regem e dos instrumentos utilizados para este fim (KISHIMOTO, 1992).

Diante disso, cada expressão tem uma característica própria que compartilham da mesma finalidade, o aprendizado, nessa perspectiva o caráter do jogo pode estar explícito nas suas regras e circunstâncias (GUMIERI; TREVISO, 2016). Atrelado a isso, tem-se o brinquedo e a brincadeira, onde o brinquedo é utilizado como o objeto de manipulação e a brincadeira é mais abrangente e está relacionada com o ato de brincar com o brinquedo ou com o jogo (GUMIERI; TREVISO, 2016). Portanto, entende-se que o brinquedo é um instrumento que auxilia na brincadeira, enriquecendo o momento do brincar e favorecendo o desenvolvimento intelectual das crianças (KISHIMOTO, 1992).

Ademais, a brincadeira pode ser conceituada como um instrumento essencial para o desenvolvimento intelectual, físico e social das crianças (SILVA et al., 2017). Logo, as brincadeiras são situações planejadas pelos seus idealizadores com intuito de auxiliar a criança na maneira de expor algo simbólico que seja intrínseco a ela, e de vivenciar situações ainda não compreendidas (KISHIMOTO, 2010).

Ainda, Cascudo (1972) define brincadeiras/jogos tradicionais como: “brinquedo popular”. E os classifica da seguinte forma: jogos cantados, ritmados ou não, de movimento etc. Verificando-se a diversidade desse acervo cultural, promovido por características inerentes de um determinado grupo, e que enriquece ainda mais nosso cotidiano (CASCUDO, 1972).

Já para Marin e Santiago (2019), o jogo transcende os aspectos puramente processuais e naturais que estabelecemos, pois, nele compreendemos a memória afetiva dos brincantes, através de suas relações estabelecidas com o território, com o espaço e, sobretudo, com o outro com quem interagimos no momento de sua vivência.

Nesse universo, a ludicidade e a imaginação são proeminentes seja qual for o contexto o qual nos inserimos (MARIN; SANTIAGO, 2019).

Sekkel (2016), nos leva a refletir o significado da brincadeira de forma ainda mais profunda. Ao situá-la como um fundamento que dá sentido à vida humana, que culmina numa vida mais prazerosa, significativa e altruísta (SEKKEL, 2016). Desse modo, os jogos e as brincadeiras têm o papel fundamental no processo de desenvolvimento de um indivíduo, o preparando para uma vida estável e equilibrada na sociedade (SEKKEL, 2016).

Diante do exposto, é notório que a brincadeira e o jogo podem ser definidos de diferentes formas. Nessa perspectiva, Bichara et al (2016) colocam as crianças como os principais agentes transformadores e produtores culturais, ao compartilhar suas rotinas, ideias e imaginações através do brincar. Desse modo, o jogo e a brincadeira se estabelecem como um dos principais pilares da humanidade, tanto no passado, quanto no presente e eventualmente no futuro (BICHARA et al., 2016).

## **2.2 Jogos e brincadeiras tradicionais: aspectos e características**

De acordo com Pellegrini e Smith (1998), a brincadeira é um conjunto de comportamentos distintos e interligados que podem variar de acordo com o ambiente vivenciado, com o contexto cultural e até por características educacionais passadas dentro de uma determinada realidade.

Nesse sentido, tem-se a ideia de jogos e brincadeiras tradicionais com um significado muito amplo, pois de acordo com Soares, Marin e Silva (2018), o jogo tradicional tem como principal aspecto sua rotatividade e periodicidade, ou seja, eles vão e voltam, somem e reaparecem dentro do ambiente social. Já para Parlebas (2001), o jogo ou brincadeira tradicional é aquele que perpassa por diferentes gerações e que é ressignificado de acordo com o tempo e com seus jogadores. Observa-se que embora os jogos e brincadeiras tradicionais tenham sua origem histórica, eles são readaptados e remodelados para atender a demanda dentro do contexto situacional da época (MARIN; SOARES; SILVA, 2018)

É importante ressaltar que, os jovens, especificamente as crianças, são os principais responsáveis por essa reprodução e manutenção de situações consideradas tradicionais (SILVA; SODRÉ, 2017). Segundo Friedmann (1992), outro ponto imprescindível a ser destacado é de que a brincadeira faz parte de todo

ambiente lúdico-cultural, possibilitando a propagação de costumes, ideias e diversas formas de pensamentos relacionados a um determinado povo.

Desse modo, verifica-se a interdependência entre o passado e o atual, o que culmina nesse processo de construção e ressignificação do que é jogo, e do que é brincadeira tradicional (MARIN; SOARES; SILVA, 2018). Assim, suas raízes históricas são preservadas, mas também adaptadas, ressignificadas e reconstruídas, pois, de acordo com Marin e Stein (2015), a tradição desses jogos significa uma ação criadora, transformadora e evolutiva de algo que já se encontra estabelecido dentro do contexto sociocultural.

Vale salientar que, na nossa sociedade contemporânea, os jogos eletrônicos vêm ganhando cada vez mais espaço, ao passo que começam a ser considerados tradicionais (SILVA et al., 2017). Neste aspecto, Silva e Sodré (2017), faz ainda uma reflexão sobre a importância de se resgatar as brincadeiras de rua, uma vez que contribuem diretamente para o desenvolvimento sistemático da criança, favorecendo, sobretudo, o aspecto social.

Desse modo, entende-se que a partir da brincadeira o indivíduo explora sua própria identidade, desenvolve sua capacidade de pensar, criar e expressar seus sentimentos e afeições, ao mesmo tempo que aprende a lidar com erros e fracassos (SILVA et al., 2017). Ou seja, é inegável o papel dos jogos e brincadeiras na construção do ser humano, fator que nos convida a abraçar a cultura perpassada por gerações e disseminá-las em sua integralidade para as gerações seguintes (FRIEDMANN, 1992; PELLEGRINI, 1998; PARLEBAS, 2001; SILVA, 2017).

Por outro lado, é fundamental destacar que as características dos jogos e brincadeiras geralmente variam de acordo com a região (BRANDÃO; BRITO, 2019). Em sua pesquisa, Brandão e Brito (2019) mergulha no contexto de uma comunidade ribeirinha, onde as crianças utilizavam a lama como uma espécie de brinquedo, ficando evidente que dentro desse ambiente, elas podem abusar da imaginação e ludicidade, uma vez que se encontram em um espaço livre e propício para tal.

O brincar está associado aos costumes tradicionais de uma determinada localidade, contando que haja interação macro entre o meio e o brincante para que exista captação e disseminação de ideias, possuindo assim um caráter universal (BRANDÃO; BRITO, 2019; OLIVEIRA; SOUZA, 2018).

Dessa maneira, Oliveira e Souza (2018), relata que toda criança necessita da interação do brincar para desenvolver-se de forma sólida e eficaz, utilizando como fator determinante a atuação do espaço-tempo para o seu amadurecimento. Desse modo, fica evidente que ao longo da infância as brincadeiras acabam por receber diferentes traços e incrementos dos seus autores, onde a fantasia, que é algo habitual e inerente à infância, dá lugar a atividades cada vez mais estruturadas e ordenadas (OLIVEIRA; SOUZA, 2018).

Entretanto, Vygotsky (1994), nos alerta ao enfatizar que, a partir do momento que há esse desenvolvimento natural dessas práticas, a tonicidade do jogo pode ganhar outros moldes, que nesse caso seria expor o caráter competitivo. Para ele, ao injetarmos competitividade nesse cenário, coloca-se em risco o prazer da criança em desempenhar e participar dessa prática, tendo em vista que por vezes ela age ao contrário do que gostaria (VYGOTSKY, 1994).

Ademais, à luz do estudo do Oliveira e Souza (2018) verificou-se outra característica fundamental na prática daquilo que conhecemos como tradicional, a imitação. Nesse sentido, Elias (1992) argumenta sobre as brincadeiras miméticas e suas contribuições para estabelecerem ambientes controlados, diminuindo os riscos de tensão durante o desenrolar da brincadeira e corroborando para que ela seja ainda mais prazerosa.

### **2.3 Aspectos culturais relacionados aos jogos e brincadeiras**

A cultura pode ser definida como um conjunto de fatores que envolve a crença, a moral, a arte, a lei e todos costumes e práticas adquiridas pelo indivíduo a partir do seu envolvimento com a sociedade (THOMPSON, 2009). Diante disso, aquilo que entendemos como brincadeiras tradicionais está interligado aos aspectos culturais transmitidos de geração em geração, o que inevitavelmente nos traz elementos e valores que costumam a ser atemporais.

Atualmente, com o advento da internet e sua expansão no território nacional, houve um crescimento acentuado dos jogos eletrônicos nas últimas décadas (MARTINS et al., 2011). O que de fato não podemos generalizar como algo ruim, tendo em vista que se torna mais uma opção possível de se desfrutar. Mas, diante desse cenário, Silva et al (2017), nos indicam que pode haver uma necessidade de resgate dos elementos das brincadeiras tradicionais. Tais brincadeiras são pautadas nas

vivências populares, expressadas nos diálogos dos diferentes povos e consequentemente cultivadas dentro do contexto popular, preservando a identidade cultural dentro de um demarcado contexto histórico (SILVA et al., 2017).

Ainda, quando falamos da influência cultural do brincar sobre o contexto histórico-cultural devemos nos atentar a três diferentes tipos de transmissão cultural - meio de disseminação de costumes e crenças ao longo do tempo (PONTES, 2003). Existe a transmissão dos pais para as crianças, essa chamada de vertical, há ainda a transmissão horizontal, realizada entre pessoas de uma mesma geração (criança-criança ou adulto-adulto), e por fim a oblíqua, essa ocorre entre indivíduos de diferentes gerações (PONTES, 2003). Nesse sentido, observa-se que essa promoção quer seja de diferenças, quer seja de similaridades, é provocada por diferentes agentes sociais e em diferentes épocas (PONTES, 2003).

A brincadeira está diretamente interligada com as relações culturais, ou seja, quando a criança brinca, ela está se relacionando com a cultura e ao mesmo tempo ressignificando (BEZERRA; MEDEIROS, 2020). Desse modo, há um engajamento natural dentro do processo civilizatório das crianças com sua própria cultura, o que nos permite visualizá-las como sujeitos ativos dessa engrenagem (PIMENTEL, 2015).

Nessa mesma linha, Silva et al (2017) enfatizam ainda mais profundamente a relação social com a perspectiva de desenvolvimento através do meio em que estamos inseridos, destacando a cultura dos “pares”, que pode ser definido da seguinte forma: todo indivíduo possui experiências trazidas de sua infância, desse modo, tais experiências são carregadas e remodeladas para que produzam e reproduzam brincadeiras a partir da vivência com o mundo adulto.

Segundo Queiroz (2012), no momento do brincar em que estão envolvidos as crianças e os adultos, se estabelece e de forma inevitável, uma situação propícia para disseminação dos saberes locais, e consequentemente corroborando para que os pequenos entendam o ambiente em que estão inseridos. Neves e Debertoli (2017), destaca que na interação criança-adulto, ambos são precursores e preservadores da cultura local.

### **3 OBJETIVOS**

#### **3.1 Objetivo Geral**

Investigar na literatura de que forma a cultura regional pode influenciar nas brincadeiras e jogos tradicionais praticados no Brasil.

#### **3.2 Objetivos Específicos**

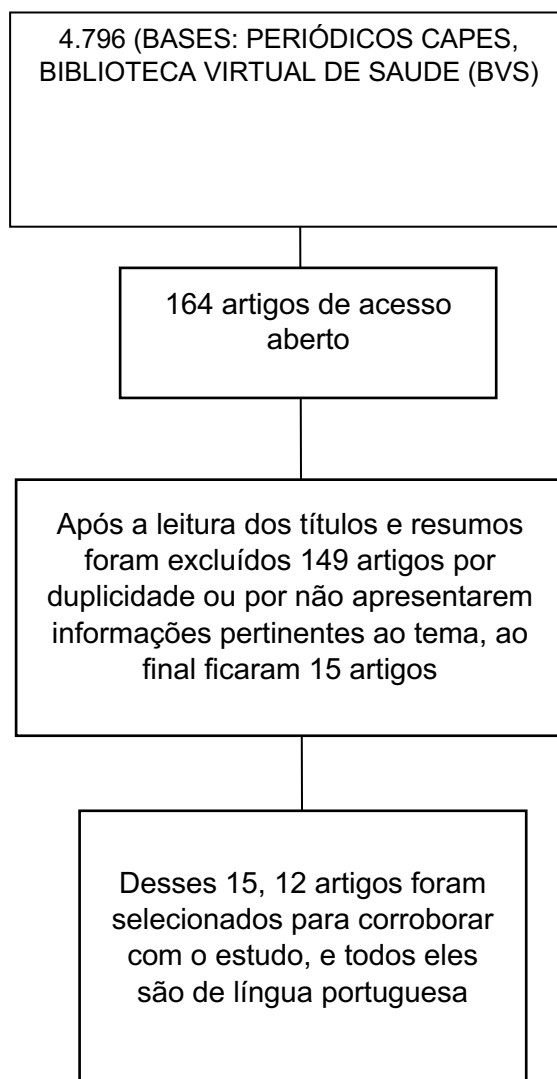
- Descrever os conceitos de jogo e brincadeiras tradicionais, assim como suas características;
- Identificar os jogos e brincadeiras adaptados a partir da influência cultural;
- Analisar como acontece a transmissão cultural dos jogos e brincadeiras tradicionais em diferentes contextos sociais.

#### 4 METODOLOGIA

Trata-se de um estudo qualitativo de revisão narrativa, sendo constituída por uma análise ampla da literatura, como explicitam Vosgerau; Romanowsk (2014). Buscou-se compreender a influência da cultura regional na forma de expressão dos jogos e brincadeiras tradicionais. Os dados foram retirados da Biblioteca Virtual de saúde (BVS) e do Portal dos periódicos CAPES, utilizando os seguintes descritores em português e inglês: brincar, brincadeiras, play, tradicional e games. O período da pesquisa foi de outubro de 2021 a agosto de 2022, aplicando o seguinte critério de inclusão: artigos originais nos idiomas português e inglês produzidos entre os anos de 2016 a 2021; que estejam disponíveis na íntegra, com livre acesso, e que retrata as características da influência cultural sobre os jogos e brincadeiras tradicionais. Como critério de exclusão: os artigos de revisão e originais nos demais idiomas, os produzidos antes do ano de 2016, além daqueles que fugiam expressamente do tema.

Os dados foram coletados por meio dos cruzamentos dos descritores, excluídos os artigos em duplicata. Posteriormente foram lidos os títulos e resumos aplicando os critérios de inclusão, e na sequência, foram lidos os textos na íntegra dos artigos selecionados, sendo aplicados os critérios de exclusão. Os artigos selecionados para integrar a revisão passaram para a etapa de extração e análise dos dados destacando, objetivo do estudo e resultados obtidos, para a realização da discussão e consolidação do conhecimento.

## 4.1 Figura 1-Fluxograma da pesquisa



Fonte: O autor (2022).

## 5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Todos os 4.769 artigos encontrados por meio do cruzamento dos descritores foram colocados em uma planilha no Excel e organizados em ordem alfabética para selecionar as duplicatas. Foram excluídos 1.500 artigos duplicados nas bases de dados ou nos cruzamentos, sendo realizada a leitura do título de 2.375 artigos e aplicação do corte temporal (publicação entre 2016 e 2021) e foram selecionados 132 artigos para a leitura do resumo e aplicação dos critérios de inclusão. Conforme fluxograma apresentado acima, foram selecionados 13 artigos para compor essa revisão dispostos na tabela 1.

Tabela 1: Resultados encontrados estão dispostos no quadro abaixo:

| AUTOR                         | TÍTULO DO ESTUDO                                                         | OBJETIVO DO ESTUDO                                                                                                                                                     | RESULTADOS                                                                                                                                 |
|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| BEZERRA;<br>MEDEIROS,<br>2020 | As brincadeiras realizadas por crianças nas praças da cidade de Patos-PB | Realizar um levantamento das brincadeiras que são realizadas pelas crianças nas praças da cidade de Patos-PB, assim como verificar se elas são de caráter tradicional. | Como conclusão, o estudo traz à tona que as crianças estão mantendo a tradição das brincadeiras, com isso, preservando o aspecto cultural. |

|                           |                                                                                                              |                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SILVA, C;<br>SODRÉ, 2017  | As crianças do campo e suas vivências: o que mostram suas brincadeiras e brinquedos                          | Analisar, a partir do brincar, elementos que podem contribuir para a observação da vivência das crianças do campo.                               | As crianças contribuíram para o conhecimento sobre a realidade do campo e que suas análises podem se constituir em subsídios para o planejamento de práticas educacionais.                       |
| BRINGEL et al., 2020.     | Brinquedos, jogos e brincadeiras <i>Akwẽ-Xerente</i>                                                         | Descrever os brinquedos, os jogos e as brincadeiras tradicionais da etnia indígena <i>Akwẽ-Xerente</i> .                                         | As brincadeiras destacadas no estudo têm um papel importante no desenvolvimento infantil, além da preservação cultural desta população                                                           |
| NEVES;<br>DEBERTOLI, 2017 | O boi, a dança e as crianças: festa, folguedo e brincadeira em experiências de infância na cidade de Manaus. | O estudo buscou revelar como este folguedo é uma prática viva e atuante, que revela modos de interação social entre crianças e suas vizinhanças. | O estudo evidencia a importância das festas e das brincadeiras como contextos de participação, e aprendizagem de uma tradição permanentemente compartilhada e narrada como experiência cultural. |

|                                          |                                                                                 |                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SOARES;<br>MARIN;<br>SILVA, P.,<br>2018. | O brincar na rua e a transmissão cultural da brincadeira de pipa                | Analisar como ocorre a transmissão cultural da brincadeira de pipa e as aprendizagens que estão envolvidas nesse processo nas ruas de um bairro da zona leste de João Pessoa-PB.        | Pode-se compreender que construir e empinar pipas são aprendizagens culturais do brincar infantil transmitidas nas ruas, a tradição de uma cultura lúdica, que é renovada a cada saber compartilhado e a cada pipa que ganha voo. |
| SOUZA;<br>PINTO, 2017.                   | O desenvolvimento de brincadeiras criativas no contexto dos parquinhos públicos | Investigar o desenvolvimento de brincadeiras criativas em um parquinho público localizado na cidade de Salvador (BA). Considera-se uso criativo todas as variações do seu uso original. | De modo geral, foi possível verificar que o uso criativo acontece em qualquer contexto de desenvolvimento, haja vista a sua prevalência tanto antes quanto após a reforma do parquinho.                                           |

|                               |                                                                            |                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SILVA, M et al., 2017         | As brincadeiras das crianças de ontem e de hoje no contexto sociocultural  | Entender as relações das brincadeiras tradicionais com as brincadeiras que envolvem o aparato tecnológico, a partir do contexto sociocultural. | O estudo detalha a brincadeira como um dos principais elementos culturais, além disso, demonstra que podem existir diferentes tipos de infâncias, a depender do local em que a criança está inserida. |
| JURDI; SILVA; LIBERMAN, 2018. | Inventários das brincadeiras e do brincar: ativando uma memória dos afetos | Compreender a importância das atividades lúdicas e de lazer ao longo do desenvolvimento humano e enquanto recurso de intervenção profissional. | O brincar constitui-se em um sistema que integra a vida social dos indivíduos e faz parte do patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos.           |

|                              |                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                         |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MARIN;<br>SANTIAGO,<br>2019. | Jogo como patrimônio cultural: museus de brinquedos no Brasil         | Situar os museus de brinquedos no Brasil e, especificamente, compreender a história da constituição, acervo e relação educativa do Museu do Brinquedo Popular, localizado no Instituto Federal do Rio Grande do Norte - Cidade Alta, Natal/RN. | Nesse inventário do Museu do Brinquedo Popular, recheado de testemunhos, é possível encontrar, ao mesmo tempo, o caráter local, regional, nacional e universal, atravessando séculos, povos e culturas. |
| SEKKEL,2016.                 | O brincar e a invenção do mundo em Walter Benjamin e Donald Winnicott | O estudo tem como tema central o brincar, e parte do pressuposto de sua importância fundamental para o desenvolvimento do indivíduo e da cultura.                                                                                              | A brincadeira nos inclui na vida, numa vida humana com sentido, desejante e boa de ser vivida.                                                                                                          |

|                       |                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| BRANDÃO et al., 2016. | Ressignificação cultural nas brincadeiras de faz de conta de crianças de quatro a seis anos no município de Camaçari-BA    | Analisar os processos de resignificação cultural em brincadeiras de faz de conta no município de Camaçari-Ba.                                                                                                                    | As brincadeiras de faz de conta favorecem as crianças a trocaram muitas experiências sobre o modo de vida e conteúdos culturais midiáticos, e estes foram reinventados e reinterpretados, o que indica que os brincantes selecionam e resignificam, criando enredos novos e agindo como um agente produtor e inovador da cultura |
| BRANDÃO; BRITO, 2019. | Saberes culturais do brincar tradicional: uma experiência na comunidade ribeirinha de Arraiol- Arquipélago de Bailique- AP | Compreender a contribuição do brincar tradicional como mediação da cultura infantil ribeirinha no cotidiano da comunidade de Arraiol, identificando sentidos, significados, peculiaridades que constituem o patrimônio cultural. | Os dados indicaram que o brincar contribui de maneira significativa, uma vez que os saberes locais são construídos e transmitidos pelos adultos no cotidiano da comunidade e refletidos por meio do brincar das crianças.                                                                                                        |

A cultura influencia sim nos mais diferentes aspectos das brincadeiras, se fazendo presente nas mais variadas formas do brincar (BRANDÃO; BRITO, 2019; BRINGEL et al., 2020; DEBERTOLI; NEVES, 2017; MARIN; SOARES; SILVA, P, 2018; SILVA, C et al., 2017; BEZERRA; MEDEIROS, 2020). Influenciando diretamente na forma como a brincadeira é vivenciada, na transmissão dela e dos jogos, enfatizando a ideia do brincar como um instrumento que está intrinsecamente ligado à vida cotidiana, produzindo e traduzindo valores, costumes, sentimentos e pensamentos dos agentes envolvidos (BRINGEL et al., 2020; BRANDÃO; BRITO, 2019; DEBERTOLI; NEVES, 2017; JURDI; LIBERMAN; SILVA, 2018; SILVA, C et al., 2017; MARIN; SOARES; SILVA, P 2018; BEZERRA; MEDEIROS, 2020;).

Por exemplo, na pesquisa realizada por Neves e Debertoli (2017), observou-se uma brincadeira diferente, mas altamente popular na cidade de Manaus-AM, que é o Boi de Garrote, tal prática se assemelha muito ao famoso boi bumbá (conhecido com esse nome em alguns estados). Segundo Neves e Debertoli (2017), a participação das crianças se torna fundamental tendo em vista que esse tipo de evento acaba inserindo-as na celebração da cultura local. Corroborando o que Silva et al (2017) relata sobre as diferentes infâncias devido às distintas realidades sociais, situação econômica, cultural e estrutural do ambiente em que as crianças estão inseridas.

Portanto, por mais que haja diversas formas de jogos e brincadeiras, podemos perceber o quão eles estão conectados através de uma relação harmoniosa e que eleva a cultura nos mais diferentes povos do país (BRINGEL et al., 2020). Sendo evidenciada a influência da cultura na construção do conhecimento sobre determinada brincadeira e no modo de sua reprodução, simbolizando práticas cotidianas, confirmando o que fala Negrini (2010); Bezerra e Medeiros (2020); Silva et al. (2017); Bringel et al. (2020); Soares, Marin e Silva (2018); Silva e Sodré (2017); Brandão et al. (2016) e Brandão e Brito (2019).

Com relação a reprodução das brincadeiras, há um conhecimento empírico por parte das crianças, onde as regras possuem similaridades e apresentam um contexto universal, como no estudo de Soares, Marin e Silva, P (2018), afirmando que todas as crianças sabem o que pode ocorrer quando participam de uma cruz de pipas, ou seja, reafirmando a importância das características das locais das brincadeiras.

Silva et al. (2017, p. 70), nos faz refletir sobre algo importante, ao dizer o seguinte: "tanto os jogos, quanto as brincadeiras trazem a imagem do seu tempo", ou

seja, essas práticas são um reflexo de diferentes momentos vividos ao longo da história. Como relata muito bem Marin e Santiago (2019), “Os brinquedos têm a magia de transportar de um tempo para outro, evocar lembranças da infância, ou de rituais e imagens ancestrais que nos constituem”, ou seja, onde houver sociedade, onde existir cultura, haverá também jogos e brincadeiras.

Bringel et al. (2020) analisaram ainda, os tipos de brincadeiras tradicionais da etnia indígena Akwẽ-Xerente, como, carrinho de mão, pião, brincadeira de boneca e de roda que foram vivenciadas e adaptadas de acordo com contexto local. Destacando como as crianças podem adaptar as brincadeiras de acordo sua realidade cultural e vontade, modificando as regras e utilizando os objetos disponíveis na localidade, o que traz à tona um brincar ainda mais prazeroso e democrático, ratificando a fala de Silva et al. (2017) que diz que os jogos e brincadeiras trazem a imagem de seu tempo.

Fica evidente que uma cultura pode ser disseminada de diversas formas, seja pelo falar, pelos gestos, por práticas usuais de determinado povo ou através do ensino de uma forma mais didática, nesse ponto, quando pensamos em transmissão cultural pensamos em diversidade (SILVA et al., 2017). Em cima disso, Tomasello, Kruger e Ratner (1993) nos indica que existem três tipos de aprendizagem cultural: a imitativa, a instruída e a colaborativa. A imitativa é aquela que aprendemos ao ver alguém realizar determinada atividade. A instruída ocorre quando aprendemos de forma didática o que devemos fazer. Já a colaborativa se enquadra no contexto de grupo, onde as pessoas se ajudam com intuito de lograr êxito em determinada atividade.

Nesse sentido, Silva, C e Sodré (2017), reflete um pouco mais sobre as características que culminam na preservação e transmissão cultural, a autora exemplifica essa perspectiva como sendo algo experimentada de forma singular por cada sujeito, em outras palavras, cada pessoa perpassa por uma experiência de forma única e essa contribui na construção de diferentes facetas do seu aprendizado (SILVA, C; SODRÉ, 2017).

Vale salientar que, Brandão e Brito (2019), nos evidência através do seu estudo que esse processo de experiência e transformação cultural por meio da brincadeira envolve também os adultos. Uma vez que, a convivência das crianças com os adultos promove uma interação significativa no que tange a transmissão cultural de determinado povo. Desse modo, elas expressam nas suas brincadeiras as experiências adquiridas no dia a dia com o mundo adulto (BRANDÃO; BRITO, 2019).

Outro ponto a ser enfatizado está relacionado com o caráter singular de manifestação cultural da tribo *Akwê-Xerém*, discutido no estudo de Bringel et al (2020), nessa comunidade, os adultos participam de forma ativa no que tange às brincadeiras praticadas pelas crianças, assim como no estudo de Brandão e Brito (2019) destacando também a influência dos adultos nas brincadeiras. Esse envolvimento ativo é evidenciado na construção dos brinquedos e brincadeiras pelos adultos juntamente com os pequenos (BRINGEL et al., 2020; BRANDÃO; BRITO, 2019).

A construção de brinquedos pelos adultos junto com as crianças são situações que para Nunes (2002), culminam num acentuado e eficaz mecanismo de transmissão cultural, e no estudo de Bringel et al. (2020), essa transmissão é algo que está no âmago do povo indígena e na sua característica própria de perpassar a cultura.

Ainda, é importante salientar como Lucena e Pedrosa (2014) enxergam as crianças no que diz respeito à transmissão e a produção cultural. Eles as consideram como principais agentes de transmissão e criação cultural desde cedo, tendo em vista o acervo comunicativo e as adaptações que os permitem desenvolver e determinar um processo de ressignificação, mas também de manutenção de traços culturais estabelecidos (LUCENA; PEDROSA, 2014).

Dentro desse contexto, Soares, Marin e Silva (2018) evidenciam as diferentes facetas da transmissão cultural do brincar através da brincadeira de pipa, que no seu estudo percebeu-se que a maioria das crianças aprendem com outras crianças como se faz a pipa e que material utilizar para sua confecção. Observando desta forma as similaridades no modo como as crianças aprendem, o que fazer e como fazer, através do modo imitativo do aprendizado, ou seja, elas veem outras mais experientes empinando a pipa e, por fim, colocam em prática o que foi visualizado (TOMASELLO; KRUGER; RATNER, 1993).

Segundo Cunha (2004), a ratificação do brincar na rua, demonstra a força das brincadeiras infantis, estabelecidas pela assimilação e propagação durante diferentes gerações. Desse modo, a transmissão do saber se dissemina das mais variadas formas, o que nos proporciona uma cultura rica em elementos significativos dentro dos mais variados cenários (LUCENA; PEDROSA, 2014).

Outro ponto interessante é que tais materiais para construção dos brinquedos e brincadeiras, são em sua maioria reutilizáveis, podendo ser usados para diferentes finalidades, como sacola, papel, cola e linha (MARIN; SOARES; SILVA, 2018). Já na

tribo *Akwê-Xerém* o pião é feito da fruta do jenipapo e de um tipo de palito retirado da palha do buriti. Já o carrinho de mão é feito de madeira e seus pneus são feitos a partir de uma árvore denominada de umburuçu (BRINGEL et al., 2020).

Já no jogo de rebatida descrito no estudo de Bezerra e Medeiros (2020), utilizou-se uma bola pequena feita de borracha, dois tacos (que geralmente são de madeira) e duas garrafas PET ou duas pedras. Destaca-se ainda a forma como são confeccionadas as travinhas utilizadas no jogo de futebol, que podem ser pedaços de pau, garrafas PET, tijolos e até sandálias dos participantes, ou seja, reutilizando materiais (BEZERRA; MEDEIROS, 2020; MARIN; SOARES; SILVA, 2018; BRINGEL et al., 2020).

Desse modo, as crianças demonstram o seu poder imaginário e toda sua criatividade ao construir brinquedos através dos materiais citados, confirmando o que diz Jurdi, Silva e Liberman (2018); Moraes e Otta (2003) e Souza e Pinto (2017). Nessa perspectiva, ao tentar construir seu próprio brinquedo com esses recursos, observa-se uma óptica de adaptação a partir de um determinado contexto cultural, ou seja, cada povo executa dentro de sua realidade uma forma singular de produção e transmissão cultural, assumindo protagonismo na propagação e manutenção da tradição cultural (BRINGEL et al., 2020; MARIN; SOARES; SILVA, 2018).

Diante da perspectiva da utilização do imaginário no brincar, encontramos algo interessante na pesquisa de Sekkel (2016), onde o autor relata a importância da brincadeira conhecida como “faz de conta”, na qual a criança busca diretamente o diálogo com a cultura por meio de sua capacidade de projetar sentidos e formas em diferentes objetos (SEKKEL, 2016). Portanto, o imaginário da criança é aguçado e aprimorado através das mais diversas vivências criadas por ela (MORAIS; OTTA, 2003).

Nesse contexto, segundo Kishimoto (2002), as brincadeiras influenciam no desenvolvimento motor, criativo, na imaginação e socialização das crianças. Posto isso, Souza e Pinto (2017) fazem uma comparação entre as brincadeiras realizadas antes e depois da reforma do parque relatado no seu estudo, e o que se viu foi que antes da reforma as crianças eram ainda mais desafiadas a criarem seu meio de entretenimento, tendo em vista que o local não tinha muito suporte. Porém, o mais interessante é que após a reforma, o caráter lúdico do imaginário das crianças ainda continuou sendo evidenciado, mesmo com todos os brinquedos em excelentes

condições para utilização, o que nos indica que a criatividade é uma característica intrínseca às crianças (SOUZA; PINTO, 2017).

Diante disso, o universo lúdico do brincar nos apresenta um contexto amplo do que se pode caracterizar como brincadeira, que vai desde o mais tradicional para atividades mais elaboradas e sofisticadas (NEVES; DEBERTOLI, 2017). Nessa perspectiva, toda ludicidade trabalhada dentro dos jogos e brincadeiras nos possibilita instaurar uma nova relação com a vida, possibilita a “criação” de um novo mundo, nos traz o sentimento de liberdade, e, acima de tudo, faz com que tenhamos noção da nossa responsabilidade coletiva (JURDI; SILVA; LIBERMAN, 2018).

Ao analisar esse contexto é claramente perceptível tal similaridade no que diz respeito a praticidade do brincante de se adaptar e criar um “mundo” imaginário a depender do ambiente que se tem disponível, mas também é notável através da externalização de uma determinada brincadeira, as diferenças nos mais variados modos como elas podem ser conduzidas (LIBERMAN; JURDI; SILVA, 2018; MORAIS; OTTA, 2003).

Já no que diz respeito a identificação das brincadeiras, Bezerra e Medeiros (2020) apresenta diferentes brincadeiras que são consideradas tradicionais no país, por exemplo: futebol, esconde-esconde, pega-pega, toca-ajuda, bola de gude e taco/rebatida. Semelhantemente Silva et al. (2017) verificou no seu estudo que as brincadeiras mais realizadas no cotidiano da população de Mossoró/RN são: pega-pega, esconde-esconde, bicicleta e brincadeiras com bola, o que sugere certo grau de similaridade naquilo que é mais praticado em outros locais do país segundo (BEZERRA; MEDEIROS, 2020).

Marin e Santiago (2019), verificou nos diversos museus de brinquedos no Brasil, as brincadeiras mais praticadas dentro do contexto nordestino, sendo as realizadas na terra e areia praticadas em ruas, praias e terrenos baldios do território potiguar, assim como alguns brinquedos: bolas de gude, carrinhos e carretas de bois, brinquedos que são comumente encontrados nas mais diferentes cidades da região nordeste.

Assim como percebeu-se também uma derivação do futebol convencional, na cidade de Patos-PB, onde as crianças realizaram a brincadeira denominada de travinha ou barrinha, onde eles se dividiram em dois times, geralmente de 2 ou 3 em cada equipe, com objetivo comum do futebol que é fazer o gol na equipe adversária (BEZERRA; MEDEIROS, 2020). Nesse ponto, a brincadeira denominada de

taco/rebatida é um bom exemplo de tradicionalidade e culturalização, pois tal brincadeira pode ser considerada uma adaptação ao que conhecemos como beisebol (BEZERRA; MEDEIROS, 2020).

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo sobre a influência da cultura nos jogos e brincadeiras tradicionais pode ser determinante no sentido de como olhamos para essas atividades e sua importância no arranjo cultural. Nessa perspectiva, entendemos que os jogos e brincadeiras são de suma importância no desenvolvimento e propagação dos costumes, tradições e rituais de um determinado povo.

Primeiramente, pode-se perceber que diferentes gerações são influenciadas por esse mecanismo de transmissão cultural. Seja ele disseminado pelos pais, ou aprendido com outras crianças a partir da interação do brincar. Diante disso, torna-se evidente a dimensão dos valores que tais práticas trazem consigo, o que transcende os elementos de ludicidade e diversão inerentes aos jogos/brincadeiras.

Posteriormente, entende-se que cada região do país possui sua característica singular no que diz respeito a essa propagação dos costumes, levando em consideração o meio em que as crianças estão inseridas, tendo em vista que elas são as principais responsáveis pelas diferentes formas de expressões das brincadeiras. Nesse ponto, observamos o poder da criança frente ao contexto social que está envolvida.

Ainda, verificou-se o processo de construção do conhecimento nos mais variados ambientes culturais, sendo possível notar a importância da sociabilização entre crianças e adultos que vai além da perspectiva de cuidadores e brincantes. Desse modo, ambos são participantes ativos no mecanismo de criação e transmissão cultural, contribuindo diretamente para suas tradições e costumes.

Portanto, concluímos que os participantes dos jogos e brincadeiras desenvolvem e disseminam traços históricos que perpassam por diferentes gerações, sendo eles fortemente influenciados pela cultura local. A partir disso, espera-se que esse trabalho proporcione discussões acerca do tema, encorajando novas pesquisas sobre esse universo fenomenal que cerca os jogos e brincadeiras.

## REFERÊNCIAS

BEZERRA, A. S.; MEDEIROS, D.P. As brincadeiras realizadas pelas crianças na cidade de Patos-PB. **Licera**, Belo Horizonte, v. 23, n.2, p. 1-18 ,2020.

BICHARA, I. D.; COTRIM, G. S.; BRANDÃO, I. F. O local e o global no faz de conta em contextos não urbanos. In: BOMTEMPO, E.; GOING, L. C. (Orgs.). **Felizes e brincalhões**: uma reflexão sobre o lúdico na educação. São Paulo, v. 37, n. 103, p. 21-35, 2012.

BRANDÃO, I. F. et al. Ressignificação cultural nas brincadeiras de faz de conta de crianças de quatro a seis anos no município de Camaçari-BA. **Barbarói**, Santa Cruz do Sul, v.2, n.48, p.69-85, 2016.

BRANDÃO, P. P. N.; BRITO, A. C. U. Saberes culturais do brincar tradicional: uma experiência na comunidade Ribeirinha de Arraiol-Arquipélago do Bailique-AP. **Revista Labirinto**, Rondônia, v. 31, n.1, p. 360-379, 2019.

BRINGEL, D. A. et al. Brinquedos, jogos e brincadeiras Akwẽ-Xerente. **Revista Pensar a Prática**, Goiás, v.23: e57941, p. 1-16, 2020.

CASCUDO, L. C. Dicionário do Folclore Brasileiro. **Instituto Nacional do Livro, Ministério da Educação e Cultura**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 14, p. 86-87, 1956.

CUNHA, C. T. **Traços da Cultura Infantil**: um estudo com grupos de crianças que brincam livremente. 2005. 168f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 2005.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **A busca da excitação**. Lisboa, Portugal: Tradução de Maria Manuela Almeida e Silva, 1992. 624 p. (Coleção coordenada por Francisco Bethencour e Diogo Remada Curto).

FERREIRA, J. R. **Classificação dos jogos**. São Paulo: Portal educação, 2022. Disponível em: <https://blog.portaleducacao.com.br/classificacao-dos-jogos>. Acesso em: 23 nov. 2021.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar**. 4. ed. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1992.

GUMIERI, F. A; TREVISO, V. C. A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança: o brincar como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil. **Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade**, São Paulo, v. 3, n. 1, p. 66-80, 2016.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

JURDI, A. P. S.; SILVA, C. C. B.; LIBERMAN, F. Inventários das brincadeiras e do brincar: ativando uma memória dos afetos. **HOLOS**, Rio Grande do Norte, v.3, n. 90, p. 603-608, 2018.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. I Seminário Nacional: Currículo em Movimento, **Perspectivas atuais**, Lisboa, v.4, n. 90, p. 4-7, 2010.

KISHIMOTO, T. M. **Bruner e a Brincadeira**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2008.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. Florianópolis: Perspectiva, 1992.

LUCENA, J. M. F.; PEDROSA, M. I. Estabilidade e transformação na construção de rotinas compartilhadas no grupo de brinquedo. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Rio Grande do Sul, v.27, n.3, p. 556-563, 2014.

MARIN, E. C.; SANTIAGO, M; G. Jogo como patrimônio cultural: Museus de brinquedos no Brasil. **Movimento**, Porto Alegre, v. 25, p. e25052, 2019.

MARIN, E. C.; STEIN, F. Jogos tradicionais e manifestações coletivas: relações de conflito entre tradição e modernidade. **Pensar a prática**, Goiânia, v. 18, n.4, p. 995-1008, 2015.

MARTINS, L. T.; CASTRO, L. R. Crianças na contemporaneidade: entre as demandas da vida escolar e da sociedade tecnológica. **Revista Latino-americana de Ciências Sociais, Niñez y Juventud**, Manizales, v. 9, n.2, p. 619-634, 2011.

MELLO, A. M. Jogos tradicionais e brincadeiras infantis. **Atlas do esporte no Brasil, Rio de Janeiro**, v. 1, p.1.36, 2006.

MORAIS, M. L. S.; OTTA, E. Entre a serra e o mar. **Brincadeira e Cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo, v.1, p. 127-57, 2003.

NEGRINE, A. S.; NEGRINE, C. S. **Educação Infantil: pensando, refletindo e propondo**. Caxias do Sul: Educs, 2010.

NEVES, F. M.; DEBERTOLI, J. A. O. O boi, a dança e as crianças: festa, folguedo e brincadeira em experiências de infâncias na cidade de Manaus. **Licere**, Belo Horizonte, v.21, n.1, p. 87-107, 2017.

SILVA, A. L.; MACEDO, A. V. L.; NUNES, A. No tempo e no espaço: brincadeiras das crianças A'uwe-Xavante. **Crianças indígenas: ensaios antropológicos**, Brasília, v.10, p. 64-99, 2002.

OLIVEIRA, V. M.; SOUZA, J. A infância, o brincar e o jogar: reflexões a partir do referencial teórico de Norbert Elias. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 34, n.34, p. 2-21, 2018.

PARLEBAS, P. **Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiología**. Zaragoza: Editorial Paidotribo, 2008.

PELLEGRINI, A. D.; SMITH, P. K. The development of play during childhood: forms and possible functions. **Child Psychology and Psychiatry Review**, Cambridge, Reino Unido, v. 3, n.2, p.51-57, 1998.

PFEIFER, I. L. **Classificações do brincar**. São Paulo: Ocupação humana e recursos terapêuticos- Brincar, 2018.

PIMENTEL, A. Brincadeiras de rua, convivência urbana e ecologia dos saberes. **Revista Brasileira de Educação**, Maceió, v.20, n. 62, p. 346, 2015.

PINHEIRO, I. L. et al. **Cartilha brincar: jogos e brincadeiras populares para vivenciar em casa**. Vitória de Santo Antão: UFPE/CAV, 2020. v.1 Disponível em: <https://www.ufpe.br/documents/39030/3118189/Cartilha+Brincar++Volume+1.pdf/0cf1b500-cd4c-47f6-9574-c82036f1047a> Acesso em: 10 de nov. 2021

PONTES, F. A. R.; MAGALHÃES, C. M. C. A Transmissão da cultura da brincadeira: algumas possibilidades de investigação. **Psicologia: reflexão e crítica**, Rio Grande do Sul, v. 16, n.1, p.117-124, 2003.

QUEIROZ, C. M. **Brincadeiras no Território Indígena Kaimbé**. 2012. 178 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012.

SEKKEL, M. C. O **brincar e a invenção do mundo em Walter Benjamin e Donald Winnicott**. Universidade de São Paulo, Instituto de Psicologia, Departamento de Psicologia da Aprendizagem e do Desenvolvimento Humano, São Paulo, v. 27, n. 1, p. 86-95, 2016.

SILVA, C. V. M.; SODRÉ, L. G. P. As crianças do campo e suas vivências: o que mostram suas brincadeiras e brinquedos. **Cad. Cedes, Campinas**, v. 37, n. 103, p. 361-376, 2017.

SILVA, G. *et al.* Oficina de brinquedos e brincadeiras na promoção de comportamentos sociais. **Revista de La Fache**, La Plata, v. 21, n. 3, p. 2314-2561, 2019.

SILVA, M. F. S. et al. As brincadeiras das crianças de ontem e de hoje no contexto sociocultural. **HOLOS**, Rio Grande do Norte, v.3, n. 33, p. 62-74, 2017.

SOARES, L. E. S.; MARIN, E. C.; SILVA, G., P. N. O brincar na rua e a transmissão cultural da brincadeira de pipa. **Licere**, Belo Horizonte, v. 22, n. 1, p. 148-166, 2018.

SOUZA, A. S.; PINTO, P. S. P. O desenvolvimento de brincadeiras criativas no contexto dos parquinhos públicos. **Stud. pesquis. Psicol**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, p. 406-425, 2017.

THOMPSON, J. B. **Ideologia e cultura moderna**: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. 9. ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2011.

TOMASELLO, M.; KRUGER, A. C.; RATNER, H. H. Cultural learning. **Behavioral and Brain Sciences**, Cambridge, Reino Unido, v. 16, n. 3, p. 495-552, 1993.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

