



» XI Congresso Luso Afro Brasileiro de Ciências Sociais

Diversidades e (Des)Igualdades

Salvador, 07 a 10 de agosto de 2011.

Universidade Federal da Bahia (UFBA) - PAF I e II
Campus de Ondina

PRÁTICAS CULTURAIS LÚDICAS EM JOGO: TRADIÇÃO E ATUALIDADE NAS BRINCADEIRAS DA RUA

Francisca Josélia Inocência de Lima

Universidade Federal do Ceará

jodelima09@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

A dinâmica de vida atual influenciada pelo consumo, pelo ritmo acelerado das pessoas, além de outros fatores, tem afetado, dentre outras coisas, as práticas lúdicas tradicionais realizadas na rua. Cada vez menos as crianças têm oportunidade de brincar neste contexto. Podemos constatar os sinais dessa mudança observando a cultura lúdica contemporânea, ao considerarmos, por exemplo, que esta tem se constituído de uma multiplicidade de brinquedos e artefatos eletrônicos voltados para um brincar individualizado.

Assim considerando, este trabalho objetiva fazer uma reflexão sobre a brincadeira das crianças na contemporaneidade, em especial o jogo de pião, buscando compreender como essa prática cultural lúdica se dá no contexto da rua.

Inspirada na metodologia de pesquisa etnográfica, esta pesquisa realizou um estudo de caso em uma rua da periferia de Fortaleza. A partir das observações feitas no *locus* levamos um *kit* lúdico de piões tradicionais e industriais na perspectiva de compreender como as crianças se relacionavam com esses artefatos lúdicos. As vivências lúdicas das crianças moradoras dessa rua nos permitiram refletir sobre o aspecto da tradicionalidade em confronto com a atualidade, dentre outros aspectos.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES ACERCA DO PIÃO NA HISTORIOGRAFIA DO BRINQUEDO



» XI Congresso Luso Afro Brasileiro de Ciências Sociais

Diversidades e (Des)igualdades

Salvador, 07 a 10 de agosto de 2011.

Universidade Federal da Bahia (UFBA) - PAF I e II
Campus de Ondina

Os brinquedos nem sempre foram pensados e destinados às crianças. Por muito tempo eles existiram como objetos utilizados pelos adultos em rituais religiosos. Além desse uso, alguns brinquedos serviram a outros fins, como: moda (bonecas), experimento científico (pipa) e uso bélico (pipa). A criança soube bem ressignificar o uso desses objetos e incorporá-los às suas brincadeiras por diversas gerações, como Benjamin (1984, p. 14) esclarece, “[...] a criança também escolhe os seus brinquedos por conta própria, não raramente entre os objetos que os adultos jogaram fora. As crianças ‘fazem a história a partir do lixo da história’”.

No caso do pião, a historiografia do brinquedo dá notícias de sua existência desde a antiguidade e nessa época ele já tinha uma finalidade lúdica, conforme nos mostra Calberg (1987),

Cinco séculos antes de Cristo, o poeta grego Calímaco já fazia referência ao pião como um brinquedo infantil muito popular na época, cuja importância na Antiguidade é confirmada por famosos escritores latinos, como Virgílio, Tibulo e Plínio, o velho. O grande político romano Catão chegou a recomendar o pião como um divertimento mais adequado para as crianças do que os dados. (Calberg apud Costa, Santos e Lima, p.63, 2007).

Nesse período histórico havia inúmeros tipos de piões de tamanhos, formas e materiais variados (argila, terracota, bronze, buxo, etc.). Com o passar do tempo, outros materiais foram utilizados na produção destes artefatos lúdicos, como: ferro, papel, madeira, borracha e plástico. Mas, dentre estes, os materiais que prevalecem hoje na produção dos piões são a madeira e o plástico.

Além das transformações nos materiais com que eram feitos os piões, outras transformações ocorreram nessa prática lúdica, principalmente no que diz respeito ao modo de se jogar e a faixa etária dos brincantes.

A respeito disso, Granje (1981), em um quadro comparativo da evolução do jogo do pião no contexto europeu, apresenta como era essa prática cultural e o papel dos adultos nesse jogo. Segundo ela, o adulto era o responsável pela manutenção dessa antiga prática lúdica.

Provavelmente no período medieval, o jogo coletivo do pião era realizado entre os adultos durante cerimônias religiosas. Depois esse jogo passa a ter um caráter desportivo entre os séculos XVI e XVIII, prevalecendo ainda o grupo de adultos nesses



» XI Congresso Luso Afro Brasileiro de Ciências Sociais

Diversidades e (Des)Igualdades

Salvador, 07 a 10 de agosto de 2011.

Universidade Federal da Bahia (UFBA) - PAF I e II
Campus de Ondina

jogos. Entre os séculos XIX e XX, é a vez dos jovens entre 8 e 12 anos predominarem nessa prática, cujo foco é essencialmente lúdico. Na atualidade, a autora atribui às crianças da primeira infância de qualquer sexo o uso do artefato. Granje aponta que em nossa época, os piões são objetos para se olhar, são essencialmente produzidos para se fazer funcionar. Ela acredita que são desvinculados de qualquer ritual, do caráter religioso e que são jogados individualmente.

Granje (idem) elenca as inúmeras transformações que o pião passou em sua evolução: nas razões de ser jogado (cerimônia religiosa, caráter desportivo, atividade lúdica infantil, brinquedo para se olhar), nas formas de ser produzido (por adultos, por indústrias), no público que joga (adultos, jovens, crianças da primeira infância), no uso dos materiais utilizados (materiais do meio circundante, materiais industrializados), nos espaços em que são jogados (lugar determinado, terreno liso, lugar separado com círculo traçado, sem um lugar particular).

Confrontando com a realidade brasileira, podemos perceber que a diversidade de lugares que temos reflete uma configuração diferente da europeia no que se refere à prática do jogo tradicional. Em muitos lugares esse jogo ainda é praticado, coexistindo com outras práticas tanto tradicionais (pipa, bolinhas de gude, etc.) quanto atuais (videogames, etc.). É o caso da rua em que foi realizada a pesquisa¹ que deu origem a este artigo. Neste contexto, foi possível observar o jogo com pião e também com uma variação da *beyblade*.

A *beyblade* é uma versão mais tecnológica e atualizada do pião. Esta versão foi lançada através do desenho japonês que leva seu nome, no início dos anos 2000. A veiculação do desenho em canal aberto projetou o pião na mídia, motivando a fabricação de tipos variados, como os modelos dos antigos piões de madeira, bem como favoreceu a criação de novas formas dentre as quais, podemos destacar: o pião em formato de bola de futebol, o pião robô, o pião em forma de lâmpada, etc. A *beyblade* tornou-se um brinquedo muito popular entre as crianças de uma geração específica.

¹ Pesquisa de mestrado intitulada: “A criança e os artefatos lúdicos: um estudo etnográfico da cultura lúdica da rua”, realizada com apoio da CAPES e defendida em setembro de 2010 no Programa de Pós-Graduação em Educação da Brasileira da Universidade Federal do Ceará.



» XI Congresso Luso Afro Brasileiro de Ciências Sociais

Diversidades e (Des)igualdades

Salvador, 07 a 10 de agosto de 2011.

Universidade Federal da Bahia (UFBA) - PAF I e II
Campus de Ondina

Apesar do desenho não passar mais na televisão ela ainda é muito apreciada pelas crianças pela beleza e os efeitos sonoros e visuais que esse artefato lúdico produz.

A RUA COMO CAMPO DE PESQUISA E CENÁRIO DAS BRINCADEIRAS

A rua é um cenário muito usado para a prática das brincadeiras tradicionais. Por conta disso, ela é também um campo de pesquisa fértil para a realização de pesquisas com crianças.

A riqueza das brincadeiras tradicionais presentes nesse contexto inspirou Cardoso (2004) em uma pesquisa que objetivava “compreender se existe influência por parte do adulto na transmissão dos jogos infantis e na sua incorporação no repertório de brincadeiras e jogos” (CARDOSO, 2004, p. 7.). Para isso, a autora valeu-se de uma combinação metodológica entre histórias de vida e etnografia que lhe possibilitou conhecer de modo aprofundado aspectos importantes que estão envolvidos nessas práticas lúdicas.

A referida autora compreende que, no universo das brincadeiras tradicionais, estas se apresentam sob a forma de rituais, desde a organização do grupo até a prática da atividade. As brincadeiras tradicionais são hierarquizadas, bem estruturadas, embora flexíveis. Nelas, o respeito se faz presente e é um dos primeiros princípios morais que as crianças organizam. O respeito é um dos elementos importantes na construção e perpetuação de regras da brincadeira.

Para Cardoso (2004), a brincadeira possibilita à criança a construção de sua personalidade. As possibilidades de vivenciar as regras, construí-las e reconstruí-las dão-se na interação entre os pares do grupo. A partir desse processo, as crianças podem tomar consciência do valor moral e se apropriarem dele. Segundo Chateau (apud CARDOSO, 2004, p. 41), “há no jogo uma moralidade encoberta. E a progressão dos mais velhos manifesta *avatars* dessa moralidade infantil espontânea”.

A autora identificou particularidades na participação de meninos e meninas nos jogos, de crianças maiores e menores. Segundo seus estudos, as crianças maiores realizam brincadeiras com regras mais complexas, diferentemente das menores que



» XI Congresso Luso Afro Brasileiro de Ciências Sociais

Diversidades e (Des)Igualdades

Salvador, 07 a 10 de agosto de 2011.

Universidade Federal da Bahia (UFBA) - PAF I e II
Campus de Ondina

ainda não compreendem a utilização de regras deste tipo. As meninas da pesquisa assumiram um papel diferenciado dos meninos, de não centralização do poder na brincadeira, a escolha da brincadeira entre elas é coletiva. Cardoso enfatiza que em um grupo mais velho a divisão entre meninos e meninas desaparece.

O adulto (na figura do amigo), assim como as próprias crianças, assume um papel importante na transmissão das brincadeiras tradicionais na pesquisa de Cardoso. A partir dos relatos coletados, a autora percebeu a manifestação dessas situações de aprendizagem entre pais e filhos no contexto da rua.

Focando também seus estudos nas brincadeiras tradicionais, Pontes e Magalhães (2003) fizeram importantes observações sobre os modos de transmissão dessas práticas. Eles identificaram familiares adultos das crianças, elas próprias com seus pares e também sozinhas, como sendo responsáveis pela transmissão dos jogos tradicionais de rua. Apesar de considerarem o papel do adulto, eles afirmam que em geral o processo se dá muito mais entre coetâneos na brincadeira, acontecendo na relação criança-criança. Dessa forma, os referidos autores compreendem que as crianças assumem papéis importantes no grupo, como mais experiente ou como aprendiz, elas colaboram com a transmissão cultural da brincadeira.

Dentro dessa perspectiva, compreendemos que a rua se configura como um espaço de sociabilidade que contribui para a constituição de grupos de sujeitos brincantes, para a construção da identidade cultural dos moradores locais. Ela é um ponto de encontro e local das brincadeiras das crianças, da transmissão e perpetuação dessas práticas lúdicas, de produção da *cultura lúdica*. Compreendemos cultura lúdica conforme Brougère (2004, p. 50) como “[...] uma estrutura complexa e hierarquizada, constituída [...] de brincadeiras conhecidas e disponíveis, de costumes lúdicos, de brincadeiras individuais, tradicionais ou universais [...] e geracionais (própria à uma geração)”.

Levando em conta os aspectos acima mencionados, podemos nos perguntar se, diante das novidades tecnológicas, do ritmo de vida atual, ainda há de fato interesse e utilização do espaço da rua para as práticas lúdicas tradicionais, de modo que tais práticas se perpetuem?



» XI Congresso Luso Afro Brasileiro de Ciências Sociais

Diversidades e (Des)Igualdades

Salvador, 07 a 10 de agosto de 2011.

Universidade Federal da Bahia (UFBA) - PAF I e II
Campus de Ondina

Pretendemos neste artigo pensar sobre essa questão a partir das práticas lúdicas dos moradores de uma rua de Fortaleza, embora suas vivências lúdicas não possam ser generalizadas à outras realidades, elas nos permitem fazer uma reflexão sobre as práticas lúdicas contemporâneas.

TRADIÇÃO E ATUALIDADE NAS PRÁTICAS CULTURAIS LÚDICAS

1. A tradição nas práticas lúdicas da rua

O panorama da cultura lúdica atual nos mostra que nos encontramos diante de uma multiplicidade de artefatos lúdicos: bonecas, carros, eletrônicos em geral, bonecos de ação, games e, também, outras novidades da atualidade que não são brinquedos, mas que acabaram sendo incorporados como artefatos lúdicos pelas crianças e jovens como os telefones celulares, *netbooks* e os aparelhos MP4 (*music player*), por exemplo.

A despeito disso, encontramos numa rua da periferia de Fortaleza a presença marcante das brincadeiras tradicionais. Nesse cenário acontecem as mais variadas brincadeiras: pega-pega, esconde-esconde, jogo de bila (ou bolinha de gude), jogo de bola, arraia (pipa), jogo de pião, etc.

Há uma especificidade muito importante nessa rua que nos faz pensar que favoreça a realização dessas brincadeiras. Trata-se da presença da cultura lúdica adulta, representada através dos jogos de baralho, sinuca e bila. A presença dessa cultura promove uma aproximação entre adultos e crianças naquele contexto. As crianças observam os jogos dos adultos, suas conversas, seu comportamento.

Os adultos realizam jogos tradicionais com disputas que envolvem inúmeras pessoas da vizinhança, como nas partidas de bila, por exemplo. Adolescentes e adultos se encontram na rua para participar destes jogos de bila. Enquanto isso, as crianças observam esses jogos e depois se organizam com outros companheiros de faixas etárias aproximadas para jogarem também.

Os adultos costumam opinar nos jogos das crianças orientando-as em jogadas, como no jogo de bila e de pião, ou como proceder no manejo do artefato, no caso do



» XI Congresso Luso Afro Brasileiro de Ciências Sociais

Diversidades e (Des)igualdades

Salvador, 07 a 10 de agosto de 2011.

Universidade Federal da Bahia (UFBA) - PAF I e II
Campus de Ondina

pião e da pipa, por exemplo. Dessa forma, a relação intergeracional que se estabelece nesse contexto favorece a manutenção das brincadeiras, perpetuando a tradição.

Diante do papel do adulto nesse *locus*, poderíamos pensar que as crianças recebem tudo passivamente. Porém, devemos ressaltar que elas participam ativamente da produção e perpetuação dessas práticas lúdicas da rua.

2. A cultura lúdica na rua: o pião tradicional *versus* a *beyblade*

A escolha de uma pesquisa qualitativa, mais precisamente um estudo de caso inspirada na Etnografia, possibilitou-nos uma maior inserção e interação com os sujeitos no *locus* através da *observação participante*. Em linhas gerais, a observação participante trata-se de um procedimento metodológico que requer uma imersão do pesquisador no campo, de modo que ele participe dos acontecimentos e fenômenos da comunidade em que está inserido, e assim possa compreendê-los melhor. É uma forma interativa de recolhimento das informações (GOMEZ, 1999).

Adotando esse viés metodológico, pudemos adentrar o cenário das brincadeiras e observar que as crianças brincavam com *beyblades* produzidas por elas mesmas, feitas a partir de refugos industriais e, também, mantinham a prática do tradicional jogo de pião. As *beyblades* e o pião tradicional eram bastante familiares aos sujeitos brincantes. Estes artefatos lúdicos faziam parte de seu repertório lúdico, sendo que o pião tradicional tinha maior destaque na cultura lúdica local.

Dessa forma, pudemos perceber o interesse pelas *beyblades* e compreender isto como uma contribuição importante das crianças em relação à cultura lúdica local, já que este elemento novo incorporou-se ao repertório lúdico das crianças. Muitas vezes foi possível observar a brincadeira das crianças com as *beyblades*. Em uma ocasião, um menino brincou com uma tampa de panelinha de brinquedo como se ela fosse uma *beyblade*, fazendo-a girar de cabeça para baixo. Em outra, um menino confeccionou duas *beyblades* com refugos industriais e as confrontou, assim como acontecia no desenho.

Partindo desse interesse das crianças pelos piões levamos um *kit* lúdico contendo piões artesanais e industriais (dentre estes havia as *beyblades*) com o intuito



» XI Congresso Luso Afro Brasileiro de Ciências Sociais

Diversidades e (Des)igualdades

Salvador, 07 a 10 de agosto de 2011.

Universidade Federal da Bahia (UFBA) - PAF I e II
Campus de Ondina

de compreender como elas se relacionavam com esses artefatos, desse modo, elas poderiam manipulá-los e brincar com eles à vontade. Considerando que há pouco tempo tinha passado em canal aberto o desenho animado *Beyblade*, era necessário saber o que as crianças pensavam do artefato lúdico originário do desenho e também do pião tradicional.

Os artefatos lúdicos tradicionais e artesanais levados foram analisados e passaram pelo crivo das crianças. Alguns obtiveram maior adesão que outros, mais especificamente o pião tradicional de madeira e uma *beyblade* grande e colorida que produz efeitos sonoros e visuais.

As brincadeiras com esses piões diversificados variavam entre a forma tradicional de jogar o pião até as brincadeiras de faz-de-conta que surgiam do formato. Com o pião tradicional as crianças brincavam de lançá-lo ao chão, de Passa Deita² e Quila ou Quilada³. Estas duas outras possibilidades de jogo davam-se apenas quando as crianças dominavam o ato de lançar o pião ao chão, pois esta habilidade era condição necessária para realização destes jogos. Em razão disso, as crianças se empenhavam ao máximo para aprender a lançar este artefato. Elas realizavam um persistente treino durante o tempo do pião (período em que são realizados os jogos com pião na rua), no caso da rua em que foi realizada a pesquisa, estes jogos costumam acontecer no mês de agosto.

Com relação às brincadeiras realizadas com as *beyblades*, observamos inúmeras possibilidades de jogo que as crianças realizaram com elas. Além da forma convencional de se brincar com esse artefato, as crianças fizeram de conta que as *beyblades* eram um rádio, uma bola de futebol, uma caneta, um sorvete, um avião, uma arma, um instrumento utilizado pelos dentistas para verificar a saúde bucal, um robô,

² Jogo de pião tradicional jogado em dupla ou em grupo. Resumindo, ele consiste em o jogador lançar o seu pião sobre o pião do adversário que deverá estar deitado dentro de um círculo desenhado no chão, com a finalidade de tirá-lo de dentro deste, provocando no pião deitado algum estrago.

³ Jogo que acontece, em geral, após o jogo de Passa Deita. Neste jogo não é preciso lançar o pião. O jogador apenas enrola o artefato em sua corda de modo que, segurando-o pela mesma, ele possa golpear com a ponta do pião o pião do adversário com intuito de danificá-lo.



» XI Congresso Luso Afro Brasileiro de Ciências Sociais

Diversidades e (Des)igualdades

Salvador, 07 a 10 de agosto de 2011.

Universidade Federal da Bahia (UFBA) - PAF I e II
Campus de Ondina

etc. Estas maneiras de brincar com estes artefatos estão intimamente relacionados com o contexto social da criança e as características físicas dos objetos.

Compreendemos que a propriedade do objeto tem grande relevância na brincadeira de faz-de-conta, na medida em que não é qualquer objeto que pode ser utilizado para substituir mentalmente outro, conforme Vygotsky (2008). Assim, o objeto necessita ter características que se aproximem daquelas presentes no objeto que a criança quer representar. Essa operação mental possibilita à criança a conquista do plano da abstração.

É necessário dizer também que, apesar da indústria do brinquedo investir em artefatos capazes de produzir inúmeros efeitos, as crianças escapam à racionalização industrial subvertendo a lógica que preside nesses artefatos (LIMA, 2010), ou seja, a lógica adulta. O brinquedo chega às mãos das crianças com alguns usos previstos, mas é na brincadeira que se impõe o modo como elas querem brincar, que novo sentido elas darão ao brinquedo.

A coexistência de ambos os artefatos, industrial e tradicional, à disposição das crianças, favoreceu-lhes a experiência de brincar e confrontar as duas versões do mesmo brinquedo. Dessa maneira, elas puderam observar as características funcionais e materiais de cada artefato, além de testar suas possibilidades no encontro entre tradição e atualidade no contexto da cultura lúdica da rua.

Durante o tempo em que a pesquisa foi realizada foi possível perceber que o interesse das crianças pelos artefatos lúdicos do *kit* foi mudando. O pião tradicional tornou-se cada vez mais atrativo para algumas delas, na medida em que aprendiam a lançá-lo. O desafio presente no jogo motivou os brincantes a continuar treinando por um longo período até que estivessem especializados nessa prática.

No caso das *beyblades*, o fato delas terem uma vida útil curta requeria uma renovação constante delas no *kit*. Em razão disso, sempre havia *beyblades* novas. Contudo, para as crianças maiores que já conseguiam realizar lançamentos com o pião tradicional ela deixou de ser disputada.

Por outro lado, para as crianças menores, ela era bastante desejada. Mesmo que algumas crianças tivessem dificuldades de brincar com elas, já que os piões (sejam



» XI Congresso Luso Afro Brasileiro de Ciências Sociais

Diversidades e (Des)Igualdades

Salvador, 07 a 10 de agosto de 2011.

Universidade Federal da Bahia (UFBA) - PAF I e II
Campus de Ondina

tradicionais ou *beyblades*) eles requerem o desenvolvimento de habilidades motoras finas. Claro que, diferentemente do tradicional, as *beyblades* após algumas tentativas permitem um manejo eficaz. Assim, para algumas crianças manejá-las é bem simples, na primeira tentativa elas já conseguem executá-las, para outras não, elas necessitam de alguns momentos de treino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As práticas lúdicas dos sujeitos pesquisados são afetadas de modo significativo pelo contexto específico em que eles se realizam e pela natureza dos artefatos utilizados. A rua é um espaço onde relações se estabelecem a partir das vivências de seus moradores. A cultura lúdica que nela reside contribui para a ocorrência das práticas lúdicas tradicionais de adultos e crianças.

Quanto aos artefatos, foi possível observar que a diferenciação entre brinquedos tradicionais e industriais demandam diferentes competências dos seus usuários. No primeiro caso, podemos afirmar em relação ao pião tradicional que o mesmo requer um persistente treinamento do jogador até que seja alcançado uma *performance* de *expertise*, o que supõe o desenvolvimento de habilidades motoras refinadas envolvendo o enrolar do cordão, o lançamento do pião e as diferentes formas de capturá-lo em movimento.

O manuseio da *beyblade*, ao contrário, requer pouca habilidade do jogador, que ele seja capaz de acionar um botão ou puxar uma cordinha para fazê-lo girar. Mesmo que a criança não consiga fazê-la girar da primeira vez, em poucas tentativas ela obtém sucesso com esse artefato. Em função disso, todas as crianças conseguiram operar com as *beyblades*, ao passo que só algumas puderam, na primeira tentativa, operar com o pião tradicional, ensejando uma série de procedimentos de tentativas cujo êxito dependeu de intensas trocas de experiência e informação entre participantes adultos e crianças. À propósito, o pião tradicional é um objeto partilhado pela cultura lúdica de adultos e crianças, enquanto a *beyblade* é um objeto da cultura lúdica infantil contemporânea, cuja imagem é enriquecida com som, luz, mola, cor, formas e outros dispositivos.



» XI Congresso Luso Afro Brasileiro de Ciências Sociais

Diversidades e (Des)igualdades

Salvador, 07 a 10 de agosto de 2011.

Universidade Federal da Bahia (UFBA) - PAF I e II
Campus de Ondina

Sendo assim, mais que um modo de brincar, os aspectos diferenciais dos dois artefatos remetem a experiências sociais diversas, tanto no que se refere à relação entre pares, quanto à relação intergeracional.

A contribuição adulta é de grande relevância na transmissão dos conhecimentos envolvidos nas brincadeiras tradicionais, mas as crianças assumem um papel de grande protagonismo na produção da cultura lúdica, ao fazer dialogar o tradicional e o novo, recriando modelos de *beyblade* a partir de sucata, delimitando espaços e constituindo grupos de pares para partilharem conhecimentos e exercitarem suas habilidades.

A rua tem especificidades que influenciam diretamente nos modos de brincar das crianças: a proximidade da convivência entre os vizinhos e parentes assegura um maior contato entre as crianças e entre crianças e adultos; a disponibilidade de espaço físico horizontal favorece a visibilidade e conseqüente agrupamento das crianças; a presença de adultos nos dois turnos viabiliza, pela possibilidade de assistência, maior liberdade as crianças e a condição sócio-econômica, limitando o acesso a brinquedos caros, contribui para o cultivo das brincadeiras tradicionais, de baixo custo, ainda que não impeça de todo o acesso a brinquedos industriais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Tradução de Marcus Vinícius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 5.ed. São Paulo, Cortez, 2004. (Coleção questões da nossa época) v. 43.

CARDOSO, Simone Rossi. **Memórias e jogos tradicionais infantis: lembrar e brincar é só começar**. Londrina: Eduel, 2004.

COSTA, Maria de Fátima V; SANTOS, Núbia Agustinha C; LIMA, Francisca Josélia I. de. Entre mãos e máquinas: a lógica de construção dos artefatos lúdicos. In: COSTA, Maria de Fátima V; COLAÇO, Veriana de Fátima; COSTA, Nelson Barros da. **Modos**



» XI Congresso Luso Afro Brasileiro de Ciências Sociais

Diversidades e (Des)Igualdades

Salvador, 07 a 10 de agosto de 2011.

Universidade Federal da Bahia (UFBA) - PAF I e II
Campus de Ondina

de brincar, lembrar e dizer: discursividade e subjetivação. Fortaleza: Editora UFC, 2007.

GOMEZ, G. R; FLORES, J. G; JIMÉNEZ, E. G. **Metodología de la investigación cualitativa**. 2. ed. Ediciones ALJIBE, 1999.

GRANJE, Juliete. Historia del juguete y de una industria. In: JAULIN, Robert. **Juegos e juguetes:** ensayos de etnotecnología. Cerro del Agua, México: Siglo Veintiuno Editores, 1981.

LIMA, Francisca Josélia Inocência de. **A criança e os artefatos lúdicos:** um estudo etnográfico da cultura lúdica da rua. Dissertação de mestrado. 2010.

PONTES, Fernando; MAGALHÃES Celina. **A transmissão da cultura da brincadeira:** algumas possibilidades de investigação. Psicologia: Reflexão e Crítica, 2003. p. 117-124. <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/> Acessado em: 30/08/2009.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** Tradução: José Cipolla Neto. São Paulo: Martins Fontes, 2008.