

Importância de vivências e experiências lúdicas: as vozes de diferentes personagens

Importance of playing experiences and experiences: the voices of different subjects

Importancia de las vivencias y las experiencias lúdicas: las voces de distintos sujetos

Mayra Emídio da Silva

Faculdade Santíssima Trindade (FAST)

mayraemidio93@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-9333-2028>

Maria de Fátima Gomes da Silva

Universidade de Pernambuco (UPE)

fatimamaria18@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-7801-2939>

RESUMO

Este artigo apresenta resultados de uma pesquisa acadêmica que teve por objetivo conhecer experiências lúdicas vivenciadas por pessoas de diferentes faixas etárias. Sobre os procedimentos metodológicos, optou-se pela abordagem qualitativa de pesquisa. Para a coleta de dados, recorreu-se à história oral temática. Os dados foram analisados por meio da técnica de Análise de Conteúdo temático-categorial. Os resultados permitiram concluir que as experiências lúdicas contribuem para melhorar a qualidade de vida de pessoas em diferentes faixas etárias e possibilitam a vivência da alteridade, pois favorecem o reconhecimento coletivo e tornam o ser humano aberto a novas aprendizagens, além de possibilitar um envelhecimento mais saudável.

Palavras-chave: Vivências lúdicas. Diferentes faixas etárias. Ludicidade.

ABSTRACT

This article presents the results of an academic research that aimed to understand the playful experiences experienced by people of different age groups. Regarding methodological procedures, we opted for a qualitative research approach. To collect data, we used thematic oral history. The data was analyzed using the thematic-categorical Content Analysis technique. The results allowed us to conclude that playful experiences contribute to improving the quality of life of people in different age groups and enable the experience of otherness, as they favor collective recognition and make human beings open to new learning, in addition to enabling healthier aging.

Keywords: Playful experiences. Different age groups. playfulness.

RESUMEN

Este artículo presenta los resultados de una investigación académica que tuvo como objetivo comprender las experiencias lúdicas vividas por personas de diferentes grupos de edad. En cuanto a los procedimientos metodológicos, optamos por un enfoque de investigación cualitativo. Para la recolección de datos utilizamos la historia oral temática. Los datos fueron analizados mediante la técnica de Análisis de Contenido temático-categorico. Los resultados permitieron concluir que las experiencias lúdicas contribuyen a mejorar la calidad de vida de las personas en diferentes grupos de edad y posibilitan la experiencia de la alteridad, ya que favorecen el reconocimiento colectivo y abren al ser humano a nuevos aprendizajes, además de posibilitar un envejecimiento más saludable.

Palabras clave: Experiencias lúdicas. Diferentes grupos de edad. alegría.

Introdução

O presente artigo apresenta resultados de uma pesquisa acadêmica que teve por objetivo conhecer experiências lúdicas vivenciadas por pessoas de diversas faixas etárias. Buscamos entender como os(as) participantes desta pesquisa vivenciaram e vivenciam a ludicidade em sua trajetória de vida. O problema central de investigação foi consubstanciado pela seguinte pergunta: Como pessoas de diferentes faixas etárias têm vivenciado a ludicidade em suas trajetórias de vida?

A definição de lúdico varia de acordo com cada civilização e seu tempo histórico. Dessa forma, as atividades lúdicas sempre estiveram presentes na sociedade, uma vez que o jogo é “[...] mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana [...]” (Huizinga, 1999, p. 3).

O lúdico é associado ao jogo e, dependendo do meio em que está inserido, poderá estar atrelado a uma atividade de lazer ou até mesmo de trabalho. Nessa ótica, Brougère (2003, p. 9) afirma que “a própria ideia que se tem de jogo varia de acordo com autores e épocas. A maneira como é utilizado e as razões dessa utilização são igualmente diferentes”.

Para Santos e Jesus (2010, p. 02), “o lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias”. Nessa perspectiva, as

atividades lúdicas podem favorecer o desenvolvimento de diversas habilidades e potencialidades em quem as realiza de maneira prazerosa, proporcionando um bem-estar em quem as executa. A esse respeito, Luckesi (2014, p. 19) argumenta que o lúdico possibilita aos seus participantes “um estado interno de bem-estar, de alegria, de plenitude”. Ou seja,

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude não estamos falando, em si, das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna [...] (Luckesi, 2002, p. 6).

Dessa forma, compreendemos que a ludicidade é um estado de entrega, sensação e sentimentos, atribuídos pelas experiências e vivências do indivíduo ao executar uma determinada atividade. Cabe, no entanto, a quem participa de uma atividade lúdica considerá-la ou não como tal. É possível caracterizar diversas atividades como lúdicas, mesmo que não estejam necessariamente voltadas para as brincadeiras, os jogos e os brinquedos. Para Belo (2021, p. 30), “concebemos o lúdico como uma vivência idiossincrática, alegre, instigante e envolvente, que depende de vivências anteriores e provoca a experimentação da inteireza”.

Nesse sentido, entendemos que as atividades lúdicas são dotadas de uma significação social que é perpassada de geração a geração. No entanto, é a partir da realização delas que os participantes, no contexto de sua execução, vão classificá-las como lúdicas ou não, pois o lúdico consiste num estado de entrega do indivíduo ao realizar qualquer atividade que lhe proporcione uma sensação de prazer e liberdade.

No seguimento deste artigo, apresentamos os procedimentos metodológicos que orientaram a investigação. Na sequência, refletimos sobre a importância de vivências lúdicas para pessoas de diferentes faixas etárias e procedemos a uma análise de relatos de vivências e experiências lúdicas, evidenciando as vozes

dos(as) diferentes participantes da pesquisa, a saber: estudantes do curso de Pedagogia da Universidade de Pernambuco, um grupo de crianças residentes no município de Nazaré da Mata – PE, que narraram como vivenciam o brincar no dia a dia e, ainda, seis idosas residentes no mesmo município, as quais participam de uma Associação de Idosos(as). Nas considerações finais, apresentamos uma síntese conclusiva a que chegamos, recordando o objetivo da pesquisa que resultou neste artigo.

Procedimentos Metodológicos

Este estudo foi orientado pelos princípios da abordagem qualitativa, uma vez que essa abordagem permite aos(às) pesquisadores(as) inserir-se *in loco* para melhor compreender e interpretar os fenômenos referentes ao objeto de estudo. Para a coleta de dados, foi utilizada a história oral temática.

A escolha da história oral temática como instrumento de coleta de dados surgiu da necessidade de identificarmos práticas e vivências lúdicas dos(as) participantes desta pesquisa, ou seja, como se deu a relação deles(as) com o lúdico em sua trajetória de vida até o momento atual. Os(as) participantes foram convidados(as) a falarem como vivenciaram a ludicidade no decorrer de suas trajetórias de vida. Os áudios gravados foram transcritos para que, assim, fosse possível analisar as suas falas. As narrativas apresentadas foram transcritas *ipsis litteris*. A história oral temática “é um instrumento norteador que ajuda o trabalho de pesquisa, delineando a proposta a ser desenvolvida [...]” (Meihy, 2014, p. 43). Nesse sentido, Queiroz (1988, p. 19) explicita que a “história oral temática é um termo amplo que recobre uma quantidade de relatos a respeito de fatos não registrados por outro tipo de documentação ou cuja documentação se quer completar”. Essa técnica foi utilizada com estudantes do curso de Pedagogia da Universidade de Pernambuco e com idosas e crianças do município de Nazaré da Mata – PE. Por meio desse recurso, foi possível ter acesso às vivências lúdicas desses(as) participantes no âmbito dessa investigação, relativamente a outras fases de suas vidas.

A pesquisa realizada contou com seis estudantes do curso de Pedagogia, quatro crianças e seis idosas, os quais relataram suas vivências e trajetórias lúdicas.

Quanto ao critério de escolha dos(as) estudantes, optou-se por aqueles(as) do segundo ao quarto período do curso de Pedagogia, pelo fato de estarem ingressando no âmbito do ensino superior. Dessa forma, foi possível constatar o conhecimento prévio, vivências e concepções a respeito do lúdico.

Em relação às idosas, foi escolhido um grupo da terceira idade, participante da Associação de idosos(as) do município de Nazaré da Mata – PE, uma vez que elas defendem e lutam por seus direitos, embora sejam muitas vezes esquecidas pela sociedade. Elas têm uma vida ativa e participam de diversas atividades, como danças, palestras, aulas de informática, viagens, entre outras. Além disso, demonstraram que é possível envelhecer com alegria, realizando tudo o que se deseja.

A escolha das crianças aconteceu de maneira aleatória, optando-se por dialogar com crianças de contextos e bairros diferentes, com a faixa etária entre 7 e 9 anos de idade, com o intuito de realizar uma análise dos relatos e vivências lúdicas de um grupo diversificado. Acreditamos que as crianças nessa faixa etária já conseguem ter uma opinião formada sobre suas escolhas, no que diz respeito ao ato de brincar. Salientamos que a referida pesquisa foi apresentada para os(as) possíveis participantes, com o objetivo de que pudessem participar pelo desejo de contribuir com a investigação. Desse modo, eles(as) participaram com alegria e entusiasmo.

No decorrer do texto, os(as) participantes estão identificados(as) com nomes de personagens infantis, com o objetivo de manter o anonimato. Por essa razão, os(as) estudantes foram denominados Mônica, Sininho, Minnie, Dory, Alegria, Franjinha. As crianças receberam a seguinte denominação: Risonho, Vanellope, Ralph, Florzinha, Já as idosas foram chamadas de Merida, Bela, Branca de Neve, Ana, Elza e Magali. Esses nomes fictícios foram escolhidos à luz das ideias norteadoras da pesquisa, remetendo-se, assim, a alguns(as) personagens infantis.

Os dados coletados nesta investigação foram analisados pela técnica de Análise de Conteúdo temático-categorial. Segundo Bardin (2009), essa é uma técnica de análise das comunicações em que se procede a um exame do que foi dito nas entrevistas ou observado pelo(a) pesquisador(a), buscando, assim, classificá-los por temas ou categorias, de modo a auxiliar a compreensão dos discursos dos(as) participantes.

Segundo a autora, para a aplicabilidade coerente da técnica, a Análise de Conteúdo organiza-se em torno de três polos: 1) pré-análise; 2) exploração do material; e, por fim, 3) tratamento dos resultados: a inferência e a interpretação.

Na pré-análise, o(a) pesquisador(a) começa a organizar o material sistematizando as ideias iniciais, colocadas pelo quadro referencial teórico, estabelecendo indicadores para a interpretação das informações coletadas (Bardin, 2009). Nesse contexto, no primeiro momento, foi organizado o material para a análise e realizada uma leitura fluente da transcrição da narração dos participantes da pesquisa.

Após a pré-análise, foi efetivada a segunda etapa da metodologia, a exploração do material. Nessa fase, as transcrições dos relatos foram recortadas em unidades de registro, identificando o conteúdo temático-categorial, buscando-se não somente compreender o sentido das falas dos(as) participantes, mas também outras significações através das mensagens.

A terceira fase compreendeu o tratamento dos resultados, inferências e interpretação dos materiais coletados, considerando e ressaltando os aspectos semelhantes e diferentes. Assim, foi realizada uma análise reflexiva e crítica, dialogando com os teóricos

A importância de vivências lúdicas em diferentes faixas etárias

Não é novidade que o lúdico é indispensável para o desenvolvimento integral das crianças e que vem sendo usado como um dispositivo no processo de ensino e de aprendizagem, para facilitar a construção do conhecimento. De acordo

com Panizzolo e Santos (2013, p. 86), os(as) estudiosos(as) que escrevem sobre o lúdico

[...] partem de um olhar em que o brincar é visto como algo capaz de fazer diferença na vida e no desenvolvimento, como algo processual que ajuda a socializar, aprender, desenvolver e acima de tudo leva a criança a se divertir, uma vez que proporciona alegria e prazer.

Nesse sentido, podemos afirmar que, quando submetida às vivências lúdicas, a criança assimila o mundo que está à sua volta, o que lhe possibilita a ampliação da linguagem e das relações sociais, pois o ato de brincar está carregado de significação do mundo real e de cultura e favorece novas aprendizagens. No ato de brincar, as crianças exploram e vivenciam novas experiências e ampliam suas capacidades e seu desenvolvimento. Para Kyrillos e Sanches (2004, p. 52), “através da ludicidade, a criança vai estruturando e construindo seu mundo interior e exterior”. Ainda na opinião de Kyrillos e Sanches (2004, p. 52), a ludicidade é o meio pelo qual a criança “[...] efetua suas primeiras grandes realizações, que, através do prazer, ela expressa a si própria e também sua fantasia”.

No processo de desenvolvimento desta pesquisa, percebemos que o lúdico vai além de uma brincadeira ou atividade ditada por alguém que tem por objetivos a facilitação do processo de construção do conhecimento. Nesse sentido, o lúdico consiste em algo mais abrangente, cujos benefícios vão além do desenvolvimento infantil.

Winnicott (1975) ressalta que nossa capacidade de brincar não desaparece à medida que crescemos. Somente temos que estar abertos a reviver e vivenciar novas experiências que nos permitam aproveitar o momento em que o brincar esteja presente, pois “a atividade lúdica é indispensável à vida humana quando situada como um ingrediente que oferece melhoria para qualidade de vida” (Negrine, 2001, p. 35). Na mesma ótica de Negrine (2001), Santos e Cruz (2002, p. 12) afirmam que

o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social, e cultural, e colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, expressão e construção do conhecimento.

O lúdico estimula a atividade cerebral em qualquer faixa etária e ajuda o desenvolvimento do aspecto cognitivo, social e emocional, ampliando a construção do conhecimento e possibilitando envelhecer com qualidade. Para Fortuna (2011, p. 97), “adultos que assim vivem – para brincar e fazer brincar – podem estimular a construção de outro senso de realidade por meio do qual a participação social, marcada por um novo imaginário, novos princípios e novos valores [...]”. Por esse motivo, neste estudo, consideramos importante conhecer vivências e experiências lúdicas de pessoas de diferentes faixas etárias. Há autores como Santos e Cruz (1999, p. 14) que consideram que o lúdico, vivenciado na idade adulta, possibilita a quem o pratica “[...] reviver e resgatar com prazer a alegria do brincar [...]”. Nessa perspectiva, assim como Santos (2008, p. 134), podemos afirmar que

só envelhece bem um cérebro que está livre, sem amarguras, sem preocupações, sem preconceitos, sem tabus. Que “deixa rolar”, a sensibilidade, as emoções que cria, que se comunica, que se interessa, que deixa conhecer, que compartilha, que se empenha em ser feliz.

As experiências lúdicas possibilitam ao adulto desenvolver todo o seu potencial, chegando à terceira idade ativo. Com as vivências lúdicas, “o idoso toma iniciativa, planeja, executa, avalia” (Kishimoto, 1993, p. 3). Portanto, as atividades lúdicas podem funcionar como um dispositivo que favorece a interação social dos idosos, melhorando sua qualidade de vida.

Para tanto, temos de estar abertos à potencialização da ludicidade que está em nós. O adulto que brinca perpetua a brincadeira, constrói um novo senso de realidade, criando novos valores e princípios, bem como se torna uma pessoa mais ousada e autônoma. Na opinião de Fortuna (2011, p. 97), “brincando, reconhecemos o outro na sua diferença e singularidade e as trocas inter-humanas aí partilhadas, podem lastrear o combate ao individualismo e ao narcisismo tão

abundantes na nossa época”. Por esses motivos, precisamos desvincular o lúdico especificamente da infância, pois “[...] a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão” (Santos; Cruz, 2002, p. 12).

Podemos afirmar que as atividades lúdicas são essenciais para a construção do ser humano em sua totalidade, pois, ao realizá-las, o ser humano poderá desenvolver seu aspecto social, físico e intelectual. As atividades lúdicas ajudam a formar sujeitos criativos que vivem e se relacionam bem, socialmente. A prática de atividades lúdicas pode ser favorável ainda para a resolução de conflitos entre as pessoas, pois as ajudam ainda a compreenderem e refletirem sobre o seu papel no mundo.

Com base nas reflexões anteriormente fomentadas, é possível assegurar que é de suma importância para o ser humano adotar práticas lúdicas na sua trajetória de vida. Desse modo, no seguimento deste texto, apresentamos relatos de vivências lúdicas dos(as) participantes desta pesquisa, considerando diferentes vozes e experiências.

A voz de estudantes do curso de Pedagogia da Universidade de Pernambuco

Neste subitem, procedemos a uma análise dos relatos dos(as) estudantes do curso de Pedagogia da Universidade de Pernambuco – *Campus* Mata. Os(as) estudantes, nomeados(as) por Mônica, Sininho, Minnie, Dory, Alegria e Franjinha, rememoraram lembranças de suas infâncias, revivendo memórias adormecidas e voltando o olhar para si mesmos(as) em diferentes momentos de suas vidas.

No primeiro momento com os(as) estudantes, desejávamos conhecer suas vivências lúdicas, ou seja, as brincadeiras que mais gostavam de realizar quando eram crianças e o que lhes proporcionava prazer nessa fase de suas vidas. Constatamos que a brincadeira de faz de conta sempre se fez presente na vida deles(as) e que lhes proporcionava prazer quando vivenciada. Identificamos a

vivência de brincadeiras de faz de conta na fala de Alegria (2019), quando se posicionou da seguinte forma:

na primeira fase de minha vida, fui criada mais pela minha avó, devido minha mãe ser professora e trabalhava o dia todo. Como a casa dela era um sítio, então, fui muito moleca e subia em árvore, catava coquinhos pra dizer que era um boneco, subia muito no pé de abacate ou de laranja. Quando as laranjas e os abacates caíam, pegava os galhos para dizer que eram boizinhos. Sempre gostei muito de brincar de bola de gude, pião, brincava de tudo que era “brinquedo de meninos”. A gente arengava nas ruas, porque as pessoas diziam: com tantas bonecas dentro de casa, por que brincar com brinquedos de meninos?

Alegria descreve as brincadeiras que gostava de fazer e que lhe davam prazer da seguinte forma: “[...] subia em árvore, catava coquinhos pra dizer que era um boneco, subia muito no pé de abacate ou de laranja”, reiterando que, “[...] quando as laranjas e os abacates caíam, pegava os galhos para dizer que eram boizinhos. Sempre gostei muito de brincar de bola de gude, pião, brincava de tudo que era ‘brinquedo de meninos’”. Essa alusão de Alegria às brincadeiras que gostava de fazer e com as quais sentia prazer remete-nos, de certa forma, ao que aponta Smith (2006, p. 27) sobre o brincar de faz de conta, quando afirma: “As crianças fingem que a ação ou um objeto têm significados diferentes do seu significado usual [...]”, ou seja, ao brincarem, as crianças têm o poder de transformar uma caixa de papelão em carro, dando um novo significado àquele objeto.

Nessa perspectiva, inferimos que há uma relação entre o que cita Smith (2006) e o relato de Alegria. Identificamos também nesses relatos uma atribuição de novos sentidos e funções às frutas e aos galhos, o que possivelmente se remete ao faz de conta. Na brincadeira de faz de conta, a criança tem o poder de transformar qualquer objeto no que deseja. A imaginação não tem limites e tudo é possível, basta somente imaginar, podendo até mesmo transformar a calçada da rua em um palco e se tornar uma grande cantora. A esse respeito, a personagem Minnie (2019) fez o seguinte relato:

minha infância foi muito rica, porque tinha a oportunidade de brincar na rua. Meu bairro era calmo. Então, a gente podia brincar na rua até às sete, oito da noite, e só entrava mesmo para tomar banho, comer e dormir. Aí, nessa minha infância, a gente brincava muito de cantar e de dançar no meio da rua mesmo, na calçada a gente fazia nosso showzinho.

Pode-se observar no relato de Minnie um misto de faz de conta com o que sentia prazer em fazer durante a infância. Ainda a esse propósito, Kishimoto (2011, p. 39) evidencia que “a brincadeira de faz de conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária”. Desse modo, no relato da participante Minnie (2019), foi possível perceber que, partindo da imaginação, a criança pode se transformar no personagem que desejar e representar ações do seu cotidiano. Minnie (2019) descreve essa forma de brincadeira, ao afirmar: “a gente brincava muito de cantar e de dançar no meio da rua mesmo, na calçada mesmo a gente fazia nosso showzinho”. “É nesse momento que as crianças interagem com o mundo e com o que está a sua volta: imitando, criando, transformando e repetindo seus devaneios” (Barbosa; Gomes, 2016, p. 68).

Destacamos ainda da narrativa de Minnie a seguinte frase: “[...] sempre gostei muito de brincar de bola de gude, pião, brincava de tudo que era ‘brinquedo de meninos’”. Nesse meandro, recorreremos a Kishimoto (2010, p. 03), a qual afirma que “a diversidade de formas, texturas, cores, tamanhos, espessuras, cheiros e outras especificidades do objeto são importantes para a criança compreender esse mundo”. No que diz respeito à narrativa de Minnie, objeto desta análise, infere-se que essa diversidade de formas, texturas, cores, tamanhos, espessuras, cheiros foi vivenciada por ela. Ainda a esse propósito, podemos citar Brougère (2001, p. 105), quando aponta que “[...] a criança brinca com as substâncias materiais e imateriais que lhes são propostas, ela brinca com o que tem na mão e com o que tem na cabeça”. Assim, os objetos são de suma importância para ampliar suas experiências sensoriais e seu desejo de escolha, partindo desde o escolher o brinquedo, para o que e com quem quer brincar.

Para Kishimoto (1994, p. 7), o “brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira [...]”. Esse objeto, fomentador do ato de brincar, está presente nos relatos das brincadeiras dos(as) participantes desta pesquisa. Nesse sentido, o participante Franjinha (2019), ao relatar suas vivências lúdicas, evidencia o brinquedo como um elemento fundamental,

desde pequeno, nunca fui muito de sair de casa, brincava muito com os playmobil que minha tia trazia de Minas Gerais, e a gente brincava de cidade. Na brincadeira de cidade, a gente estabelecia uma loja que fornecia alimento, tinha a população, minha irmã trabalhava no comércio e minha tia trabalhava na organização e manutenção urbana da cidade.

No ato de brincar do personagem Franjinha, foi possível detectar que ele “[...] brincava muito com os playmobil que minha tia trazia de Minas Gerais, e a gente brincava de cidade”. Conforme se referiu, o playmobil era o objeto potencializador de sua brincadeira, cuja estrutura organizacional é motivada por regras preestabelecidas. No tocante às regras, “o faz de conta permite não só a entrada no imaginário, mas também a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras” (Kishimoto, 2011, p. 39), o que foi possível constatar na seguinte narrativa do participante Franjinha: “[...] na brincadeira de cidade, a gente estabelecia uma loja que fornecia alimento, tinha a população, minha irmã trabalhava no comércio e minha tia trabalhava na organização e manutenção urbana da cidade”. As brincadeiras de faz de conta ou simbólicas apresentam regras implícitas, fazendo com que as crianças nelas envolvidas aprendam a respeitar as regras, compreendam o papel de cada um dentro de um contexto ou situação, sendo enriquecida pelo brinquedo, elemento essencial e motivador do ato de brincar, conforme afirma Kishimoto (2011). Ainda a propósito das brincadeiras que mais gostavam de realizar e proporcionam prazer, a participante Dory (2019) se posicionou da seguinte forma:

na rua que eu morava, gostava de brincar de várias coisas, de brincar de cabana. Era uma coisa que eu amava. Convidava as pessoas para

minha casa. Era uma coisa que eu amava. Acredito que aproveitei um pouco a minha infância. Brinquei de boneca até os meus 12 anos.

Observa-se que a participante Dory (2019) evidencia a boneca e o brincar de cabana como elementos fomentadores de suas brincadeiras e que lhe proporcionavam prazer. Nesse quadro de ideias, podemos afirmar que, na brincadeira, a criança reproduz ações de seu cotidiano. Ela “brinca com uma boneca, lava sua cabeça, esfrega o sabonete em seu corpo, enxuga e veste sua roupa, ao mesmo tempo canta uma música” (Silva; Silva, 2019, p. 69). Assim sendo, Dory (2019) reproduzia em suas brincadeiras os cuidados de uma mãe para com seu filho, trazendo elementos do dia a dia. Desse modo, o brinquedo deixa de ser um mero objeto e passa a estar carregado de sentido e significado para aquela criança.

Apesar de a narrativa ser algo particular e íntima a um indivíduo, observamos que o brincar coletivo sempre se fez presente na vida dos(as) participantes desta pesquisa de forma direta ou indireta. Dory (2019), em sua narrativa, apresenta elementos da brincadeira de faz de conta, atrelados ao brincar coletivo como algo que ela amava, quando afirma que gostava “[...] de brincar de cabana. Era uma coisa que eu amava. Convidava as pessoas para minha casa”. A esse respeito, Brougère (2001, p. 105) explicita que “a criança não brinca numa ilha deserta”. Ela aprende a brincar e brinca com outras pessoas, o que não foi diferente com a participante Mônica (2019), que declarou:

nasci no lar onde meus pais eram camponeses, moravam na zona rural. Eles não tiveram acesso à escola, mas sempre nos incentivaram a estudar. Durante minha infância, as brincadeiras que mais me proporcionavam prazer eram: amarelinha, pular corda, barra bandeira. Brincávamos muito durante a noite. Na escola, gostava muito de brincar de mata morreu na aula de Educação Física.

No relato de Mônica (2019), foi possível constatar a presença de brincadeira coletiva, quando ela afirma: “[...] durante minha infância, as brincadeiras que mais me proporcionavam prazer eram: amarelinha, pular corda,

barra bandeira. Brincávamos muito durante a noite”. De modo similar à personagem Minnie (2019), anteriormente referida, declarou que “brincava de andar de bicicleta, brincava dentro de casa de casinha. Chamava minhas primas e a gente brincava de casinha e de boneca. Sempre gostei muito de brincar de boneca também”.

Ressaltamos que, na narrativa da participante Mônica, o brincar coletivo se fazia presente, conforme menciona: “na escola, gostava muito de brincar de mata morreu na aula de Educação Física (Mônica, 2019)”, que é também uma brincadeira coletiva, pois é vivenciada com outras pessoas. As brincadeiras coletivas se fizeram presentes também na vida da personagem Sininho (2019), pois, conforme referido por ela, “quando criança gostava muito de brincar de esconde-esconde e barra bandeira na rua da minha casa”.

Com base nos relatos anteriormente apresentados, podemos afirmar que, por meio das brincadeiras, as crianças desenvolvem seu aspecto social, superam situações conflituosas e aprendem a lidar com as emoções. As crianças se tornam pessoas mais sensíveis, preocupadas com os problemas sociais, sempre pensando no bem-estar de todos, pois, no ato de brincar, “reconhecemos o outro na sua diferença e singularidade e as trocas inter-humanas aí partilhas podem lastrear o combate ao individualismo e ao narcisismo tão abundantes na nossa época” (Fortuna, 2011, p. 97).

Ao narrarmos nossas experiências lúdicas, relembramo-nos de momentos e situações que marcaram de certa forma nossa vida. Ao escutarmos todas essas narrativas, percebemos que as vivências lúdicas dos(as) participantes da pesquisa apresentaram uma similaridade. A brincadeira e o brinquedo sempre se fizeram presentes em suas vidas, sendo a brincadeira a atividade lúdica que mais lhes proporcionou um estado de entrega e inteireza, quer fossem de forma individual, quer fossem de forma coletiva, não importando se eram realizadas com brinquedos ou com um pedaço de graveto. Foi possível constatar, ainda, que as experiências dos(as) participantes desta investigação relatadas foram

fundamentais para a construção de suas identidades e formação enquanto sujeitos sociais.

A voz de crianças do município de Nazaré da Mata - PE

Neste subitem, procedemos a uma análise dos relatos de um grupo de quatro crianças com idades entre sete e nove anos que foram entrevistadas, as quais revelaram as atividades lúdicas que mais gostam de realizar. Optamos por essa faixa etária por considerarmos que as crianças nessa idade já conseguem ter uma opinião mais formada sobre suas escolhas, no que diz respeito ao ato de brincar. A escolha das crianças foi feita de forma aleatória, ou seja, escolhemos as crianças que no momento da coleta de dados estavam brincando nos bairros visitados. As crianças participantes desta pesquisa foram identificadas com nomes de personagens infantis, a saber: Risonho, Vanellope, Ralph e Florzinha.

Quando indagado sobre que brincadeiras mais gostava de vivenciar, o participante Risonho (2019) destacou: “futebol, basquete, queimado e pula corda”. Nessa narrativa do personagem Risonho, observa-se uma alusão a jogos (futebol e basquete) e a brincadeiras tradicionais (queimado e pula corda). Essas brincadeiras de que esse participante gostava e que lhe proporcionavam prazer estão inseridas no *hall* de brincadeiras e jogos tradicionais. O futebol é um esporte cujas partidas são disputadas por duas equipes de 11 jogadores, em que é proibido aos goleiros, quando dentro da sua área, o uso dos braços e mãos, e cujo objetivo é fazer entrar uma bola no gol do adversário. Já o basquete é um dos esportes mais populares do mundo. O jogo é disputado por duas equipes de cinco jogadores, que têm por objetivo passar a bola por dentro do cesto disposto nas extremidades do campo. A propósito do queimado, esse é praticado por dois times, cujo objetivo é eliminar o adversário, atingindo-o (“queimando-o”). A brincadeira tradicional de pula corda envolve grande atividade física e coordenação motora e consiste em balançar uma corda abaixo do pé e acima da cabeça.

De acordo com Velasco (1996), o brincar coletivo permite à criança aprender e conviver em sociedade, respeitando o outro na sua diferença e

combatendo algumas condutas futuras inapropriadas, tais como o preconceito e a violência.

De outro modo, a participante Vanellope (2019), quando indagada sobre do que gostava de brincar, se posicionou da seguinte forma: “a brincadeira que mais gosto de brincar é andar de bicicleta”. A propósito dessa forma de brincadeira com a bicicleta, De Carvalho (2012, p. 1622-1623), afirma que

[...] a saúde como um ganho certo da atividade de transporte por bicicleta estar na asserção de que a atividade física regular e/ou o estilo de vida ativo resultam em comprovados benefícios para a saúde, sendo sua prática recomendada pela Organização Mundial da Saúde, tanto para a prevenção de doenças, como para a promoção da saúde.

Por meio do ciclismo, a criança desenvolve senso de direção, lateralidade e equilíbrio. Assim sendo, torna-se uma pessoa mais autoconfiante e ativa para práticas esportivas. Além disso, esse tipo de atividade lúdica contribui para uma boa saúde e proporciona uma melhor qualidade de vida, de forma prazerosa.

Mendes (2020, p. 02) aponta para mudanças na forma de brincar das crianças, em razão das tecnologias, “os objetos eletrônicos se tornaram novos brinquedos para as crianças [...]”. No entanto, ao escutarmos os relatos das crianças participantes da pesquisa, percebemos que elas gostam de brincar praticamente com as mesmas brincadeiras citadas nas narrativas dos(as) estudantes do curso de Pedagogia. Inferimos que esse fato tem a ver com a perpetuação de algumas brincadeiras que passam dos adultos para as crianças. Por essa razão, salientamos como fundamental a interação das crianças quando brincam com pessoas de diferentes faixas etárias, pois, assim, podem conhecer diversos modos de brincar.

No relato do personagem Ralph (2019), reafirmamos a ideia de que as brincadeiras tradicionais ainda se fazem presentes nas vidas das crianças de hoje, quando ele disse: “gosto de jogar de bola e brincar de pega congelou”. Nessa perspectiva, inferimos que o adulto que brinca perpetua a brincadeira, constrói um novo senso da realidade, criando novos valores e princípios, tornando-se pessoa

mais ousada e autônoma, além de manter vivas as brincadeiras populares, passadas de geração para geração.

No discurso da participante Florzinha (2019), podemos perceber a perpetuação das brincadeiras tradicionais, quando se posicionou da seguinte forma: “gosto de brincar de pula corda, amarelinha e babalu”, reforçando a importância da perpetuação das brincadeiras, para que, assim, estas não fiquem no esquecimento.

Cohn (2005) ressalta que não devemos perceber e ver as crianças como meras receptoras dessa sociedade, posto que, não obstante, também elas são produtoras culturais. Nesse sentido, elas “[...] não se limitam a internalizar a sociedade e a cultura, mas contribuem ativamente para a produção e mudança culturais [...]” (Corsaro, 2011, p. 31), ou seja, as crianças recebem influências culturais dos adultos, apropriam-se, criam sua própria cultura e ressignificam sua própria brincadeira.

Quando a criança é submetida a vivências lúdicas por meio da brincadeira, assimila o mundo que está à sua volta, o que possibilita a ampliação da linguagem, das atitudes e das relações sociais, pois o ato de brincar está carregado de significação do mundo real e da cultura, o que favorece novas aprendizagens, visto que “o brincar e a ludicidade são também linguagens fundamentais da criança para apreender o mundo e atuar nele” (Freitas; Aquino; Cabral; Silva, 2021, p. 228). No brincar, as crianças exploram, vivenciam novas experiências e ampliam a capacidade de lidar com situações conflituosas e com as próprias emoções. Como afirmam De Carvalho e Freitas, (2012, p. 202), o brincar possibilita vivências “[...] em relações sociais, de aprender/ensinar, de investigar, de expressar sentimentos, desejos, conflitos”, contribuindo, assim, com o desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional da criança.

Em síntese, podemos compreender que as crianças ouvidas nesta investigação vivenciam diversas atividades lúdicas, as quais foram e são fundamentais para o desenvolvimento delas, pois as brincadeiras, de modo coletivo ou individual, favorecem a interação com o meio ambiente e possibilitam a

compreensão do mundo no qual estão inseridas, além de proporcionar a socialização com outras pessoas, ressignificando o ato do brincar.

A voz de idosas residentes na cidade de Nazaré da Mata - PE

Neste subitem, descreveremos narrativas de vivências lúdicas de seis idosas que fazem parte de um grupo de terceira idade do município de Nazaré da Mata - PE, em diferentes fases da vida.

As idosas foram convidadas a narrar que tipos de atividades lúdicas gostavam de realizar quando mais jovens e que atividades hoje lhes proporcionam prazer. Elas também receberam nomes fictícios de personagens infantis, sendo nomeadas por: Merida, Bela, Branca de Neve, Ana, Elza e Magali.

Desse modo, ao ser interpelada acerca do que gostava de brincar quando criança, a personagem Merida (2019) relatou que não teve a oportunidade de vivenciar sua infância como desejava. Precisou trabalhar logo cedo para ajudar no sustento de sua casa, conforme o relato a seguir:

aos 10 anos, deixei de estudar para trabalhar na roça para ajudar meus pais. Casei nova e, como as condições financeiras não eram boas, eu e meu marido sofremos muito para criar nossos 10 filhos. Por esse motivo, nós não saíamos, vivíamos em casa (Merida, 2019).

No relato de Merida, foi possível constatar que ela precisou trabalhar muito nova para ajudar sua família, “[...] aos 10 anos, deixei de estudar para trabalhar na roça para ajudar meus pais”, impossibilitando, assim, que vivenciasse a sua ludicidade por meio das brincadeiras. Essa realidade não foi muito diferente das demais pessoas que estavam participando da pesquisa. A maioria delas teve que amadurecer rapidamente, assumindo responsabilidades logo cedo para ajudar nas despesas de casas. Para Marchi (2013), o trabalho infantil surge como meio de auxílio no sustento familiar. As condições financeiras fizeram com que muitos não vivenciassem a infância, arriscando-se em trabalhos perigosos para poder ter alimentos em suas mesas. Ao escutar essas mulheres idosas, foi possível perceber

que muitas viam no matrimônio uma possibilidade de possuírem uma condição de vida melhor, o que levou muitas delas a se casarem bastante novas. Entretanto, em seus relatos, foi possível perceber que, devido à situação financeira, muitas das vivências lúdicas que necessitariam fazer uso de dinheiro, tais como passeios, não lhes foram permitidas, como afirma Merida (2019): “casei nova e, como as condições financeiras não eram boas, eu e meu marido sofremos muito para criar nossos 10 filhos. Por esse motivo, nós não saíamos, vivíamos em casa”. Para muitas dessas mulheres, sua única atividade era cuidar dos filhos e das atividades domésticas.

A personagem Bela (2019), por sua vez, despertou nossa atenção ao relatar que, apesar da vida humilde, a escola era uma das prioridades.

Apesar de ter tido uma infância humilde, minha mãe prezava muito pela educação. Para ajudar nas despesas de casa, minha mãe lavava roupa de ganho e meu dia se dividia entre em ir para a escola e ajudá-la com as roupas, sobrando pouco tempo pra (*sic*) fazer outro tipo de atividade (Bela, 2019).

Dentre todas as adversidades que a vida apresentava, era por meio da educação que a mãe da participante Bela via que ela poderia ter uma condição de vida melhor. Bela deixa isso claro quando afirma que, “apesar de ter tido uma infância humilde, minha mãe prezava muito pela educação” (Bela, 2019). Ainda que sua mãe não tenha estudado, incentivava-a a continuar estudando, mesmo Bela tendo que dividir seu horário ajudando-a a lavar roupa. “Para ajudar nas despesas de casa, minha mãe lavava roupa de ganho e meu dia se dividia entre em ir para a escola e ajudá-la com as roupas, sobrando pouco tempo pra (*sic*) fazer outro tipo de atividade” (Bela, 2019). Nesse contexto, Lopes (2002, p. 04) afirma que “é importante que os pais ou responsáveis pelas crianças demonstrem interesse em tudo no que diz respeito à escola do filho, para que ele perceba que estudar é algo prazeroso e indispensável para a vida”.

As poucas idosas que tiveram o privilégio de possuir uma condição financeira melhor afirmaram que tiveram uma infância feliz. Nesse sentido, a personagem Branca de Neve (2019) relatou:

minha infância não foi ruim, mas não tive a liberdade de brincar na rua. Minha mãe me privava de determinadas coisas, com medo de eu me envolver com as coisas do mundo. As atividades a mim atribuídas era ir para *(sic)* escola e a igreja.

No relato de Branca de Neve, fica claro que lhe foi possível concluir seu estudo sem precisar ter que conciliar com o trabalho: “As atividades a mim atribuídas era ir para *(sic)* escola e a igreja”. Porém, seus pais eram bem rígidos, restringindo-a de algumas atividades, por exemplo, brincar na rua, como ela relata: “minha infância não foi ruim, mas não tive a liberdade de brincar na rua” (Branca de Neve, 2019).

No decorrer das narrativas, foi possível conversar com duas irmãs, as quais nomeamos de Ana e Elza. Elas eram as mais novas que participavam do grupo e, em seus relatos, foi observado que as idosas mais novas, mesmo com todas as dificuldades apresentadas em sua vida, tiveram o brincar presente na sua infância. Acreditamos que isso teve a ver com os hábitos, costumes e valores da época. Constatamos isso na fala de Ana (2019), quando declarou: “quando criança, a gente brincava de corda, pula-pula, esconde-esconde, juntávamos os vizinhos para brincar”. Na narrativa de Ana, ficam evidentes brincadeiras vivenciadas pelos outros dois grupos de participantes da pesquisa, demonstrando a importância de perpetuar as brincadeiras de geração em geração, para que, assim, estas não desapareçam no decorrer da história.

O tempo cronológico está em constante movimento e o envelhecimento é um processo progressivo e imutável. Porém, a velhice não é sinônimo de dependência ou de que a vida deve ser estacionada. Após escutarmos os relatos dos participantes, percebemos que muitos deles começaram a vivenciar atividades que antes não lhes eram permitidas, até mesmo realizando sonhos que para eles não eram possíveis.

Na sequência das narrativas das idosas, a personagem Magali (2019) relatou que, “quando mais nova, tinha um sonho de tomar banho de piscina, e realizei na vida adulta. Estou realizando meus sonhos agora”. O relato da personagem Magali (2019) representa o de muitos(as) outros(as) idosos(as) que ali estavam. Foi na terceira idade que eles(as) voltaram o olhar para si e começaram a viver momentos antes não vividos. Mesmo com o julgamento de algumas pessoas, os participantes do grupo de idosos não estão preocupados com as opiniões, apenas movidos pelo desejo de ser feliz, como afirma Branca de Neve (2019): “muitas vezes as pessoas olham pra mim e dizem: eu acho graça, tu não tens vergonha não? Eu respondo que faço aquilo que eu gosto, para satisfazer a minha vontade e não dos outros”.

Em nossas visitas às idosas, percebemos que aquele espaço físico vai além de ser um local no qual elas realizavam atividades diversificadas, pois consistia num ponto de apoio para dar sentido às suas vidas. Nessa perspectiva, a personagem Merida (2019) se posicionou da seguinte forma:

Depois que entrei no grupo da terceira idade há 25 anos, passei a conhecer o mundo. Conheci Recife, Fortaleza, Aracaju e Caruaru. Brinquei muito, dancei e, mesmo com minhas limitações pelos problemas de saúde, ainda viajo com o grupo.

Merida considera que a terceira idade não é sinônimo de tristeza ou solidão. A participante narra que foi no grupo de terceira idade que conheceu diversos estados e cidades: “conheci Recife, Fortaleza, Aracaju e Caruaru” e “brinquei muito, dancei e, mesmo com minhas limitações pelos problemas de saúde, ainda viajo com o grupo”. Mesmo com as mudanças físicas que a terceira idade impõe, é possível realizar as atividades que desejam, dentro de suas limitações.

Na opinião de Negrine (2001, p. 35), “a atividade lúdica é indispensável à vida humana, quando situada como um ingrediente que oferece melhoria para qualidade de vida”. Essas atividades possibilitam ao ser humano conhecer-se melhor, interagir, expressar suas emoções e saber sobre suas possibilidades e

limitações. Observamos isso no relato da personagem Branca de Neve (2019), quando disse: “sou extrovertida, gosto de conversar, meu temperamento é esse”.

Não podemos ver o envelhecimento como algo negativo. Precisamos reconhecer os aspectos positivos da experiência de vida do ser humano na terceira idade. É possível envelhecer bem, realizando ações que ajudam a conservar a saúde e a qualidade de vida.

Constatamos isso nesse relato da personagem Branca de Neve (2019): “não é pelo fato de eu estar velha, que eu tenho que estar com um cacete me arrastando pela rua. Vou para academia, caminho e faço aula de dança. As pessoas ficam impressionadas, perguntam se não sinto dor”. Branca de Neve é um exemplo vivo de que é possível envelhecer com qualidade de vida. Desprendida dos preconceitos apresentados por algumas pessoas, ela se reconhece e ama o reflexo que vê no espelho: “me acho (*sic*) linda, vou à praia, coloco meu biquinho e não me preocupo com os olhares das pessoas” (Branca de Neve, 2019). Nesse sentido, Santos (2008, p. 134) expõe que “só envelhece bem um cérebro que está livre, sem amarguras, sem preocupações, sem preconceitos, sem tabus”.

Com base nos relatos das idosas anteriormente apresentados, compreendemos que a prática de atividades lúdicas em qualquer idade possibilita inúmeros benefícios, entre eles, a autonomia, o aumento da atenção, o estímulo à memória e a percepção e a criatividade, além de favorecer a socialização e uma vida saudável.

Considerações Finais

As conclusões aqui apresentadas serão pontuadas de acordo com o objetivo desta investigação, que foi conhecer experiências lúdicas vivenciadas por pessoas de diferentes faixas etárias. Desse modo, as experiências lúdicas que tivemos a oportunidade de conhecer no decorrer desta investigação, por meio da narração dos(as) participantes da pesquisa, possibilitaram a conclusão de que esses tipos de atividades são imprescindíveis em qualquer faixa etária.

Através das narrativas dos(as) participantes da pesquisa, concluímos, ainda, que não deixamos de ser lúdicos à medida que crescemos e envelhecemos. Com a mudança de faixa etária, o ser humano apenas busca outras formas de vivenciar a ludicidade e, para tanto, é preciso que sejamos estimulados(as) e convocados(as) a experimentar diferentes atividades.

As experiências lúdicas narradas pelas crianças que participaram deste estudo possibilitaram-nos a conclusão de que as brincadeiras são fundamentais para o seu desenvolvimento, uma vez que estas favorecem a interação e a socialização com outras pessoas, permitindo-lhes uma compreensão do mundo, além de contribuir para o desenvolvimento psíquico e motor destas.

Com relação às narrativas dos(as) estudantes do curso de Pedagogia, concluímos que as vivências lúdicas desses(as) participantes da pesquisa foram imprescindíveis para a construção de suas identidades e formação, enquanto sujeitos sociais.

As narrativas das idosas participantes desta investigação sobre experiências lúdicas vivenciadas por elas sugeriram que tais atividades possibilitam inúmeros benefícios para esse público, entre eles, a autonomia, o aumento da atenção, o estímulo à memória, a criatividade, além de favorecer a socialização e uma vida saudável.

Enfim, os resultados permitiram concluir que as experiências lúdicas contribuem para melhorar a qualidade de vida de pessoas em diferentes faixas etárias e possibilitam a vivência da alteridade, pois favorecem o reconhecimento coletivo e tornam o ser humano aberto a novas aprendizagens, além de um envelhecimento mais saudável.

Referências

BARBOSA, Raquel Firmino Magalhães; GOMES, Cleomar Ferreira. Interfaces entre os desenhos animados e a brincadeira: um olhar para o espaço brincante infantil. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 30, p. 53-74, 2016. Disponível em <http://periodicos.estacio.br/index.php/reeduc/article/view/6>. Acesso em: 19 jul. 2022.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2009.

BELO, Tallita Gonçalves dos Santos. **Por uma práxis ludo-pedagógica para a Educação Infantil do município de Carpina-PE, no contexto da Brinquedoteca Universitária da UPE – Campus Mata Norte**. 2021. 137 p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Pernambuco- *Campus Mata Norte*, Nazaré da Mata, 2021.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

_____. **Brinquedo e cultura**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

COHN, C. **Antropologia da criança**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

CORSARO, W. **Sociologia da Infância**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

DE CARVALHO, M. L.; FREITAS, C. M. de. Pedalando em busca de alternativas saudáveis e sustentáveis. **Revista Ciência & Saúde Coletiva**, v. 17, n. 9, 2012.

FORTUNA, T. R. **A formação lúdica docente e a universidade**: contribuição da Ludobiografia e da Hermenêutica Filosófica. 2011. Dissertação (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande Sul, Porto Alegre, 2011.

FORTUNA, T. R. Por uma brinquedoteca “suficientemente boa”. Alguns valores para que as brinquedotecas da América Latina nos encontrem no futuro. *In*: OLIVEIRA, V. B. (org.). **Brinquedoteca: uma visão internacional**. Petrópolis: Vozes, 2011. p. 162-182.

FREITAS, Marlene Burégio; AQUINO, Denize Tomaz; CABRAL, Maria de Fátima Souza França; SILVA, Maria da Conceição Lira. Profissionalidade docente e ludicidade na educação infantil em tempos de pandemia. **REVISTA EDUCAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEA**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 54, p. 223-243, 2021. Disponível em: <http://periodicos.estacio.br/index.php/reeduc/article/view/9266/47967881>. Acesso em: 19 jul. 2022.

HUIZINGA, J. **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva/EDUSP, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortês, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil**. Anais do I Seminário Nacional: currículo em movimento – perspectivas atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/programasaude-da-escola/195-secretarias-112877938/seb-educacao-basica2007048997/16110-i-seminario-nacional-do-curriculo-em-movimento>. Acesso em: 12 set. 2020.

_____. **Jogos tradicionais infantis**. São Paulo: Vozes, 1993.

KYRILLOS, M. H M.; SANCHES, T. L. Fantasia e criatividade no espaço lúdico: educação física e psicomotricidade. *In: ALVES, F. Como aplicar a psicomotricidade: uma atividade multidisciplinar com amor e união.* Rio de Janeiro: Wak, 2004. p. 153-175.

LOPES, R. C. A. A importância da participação dos pais na vida escolar dos filhos. **UFT – Programa Escolar de Gestores**, v. 1, 2002.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e formação do educador. **Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. Salvador: GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2002. (Coletânea Educação e Ludicidade – Ensaio 02).

MARCHI, Rita de Cassia. Trabalho infantil: representações sociais de sua instituição em Blumenau/SC. **Educar em Revista**, Curitiba, Brasil, n. 47, p. 249-265, jan./mar. 2013. Disponível:<https://www.scielo.br/j/er/a/bdw6GPVGTdBNfn6L7pjSm6h/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 19 jul. 2022.

MEIHY, J. C. S. B.; HOLANDA, F. **História oral**: como fazer, como pensar. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

MENDES, E. D. Impasses Na Constituição Do Sujeito Causados Pelas Tecnologias Digitais. **Revista Subjetividades**, v. 20, (Especial 2), e8984, 2020.

NEGRINE, A. Ludicidade como Ciência. *In: SANTOS, S. M. P (org.). A ludicidade como Ciência.* Petrópolis: Vozes, 2001. p. 35-50.

PANIZZOLO, C.; SANTO, T. O brincar, o brinquedo e a brinquedoteca: um balanço acerca da presença/ausência da concepção infância/criança na produção acadêmica. Dossiê: Currículo e Práticas Sociais II. **Revista Horizonte**, v. 31, n. 2, 2013. Disponível em: <https://revistahorizontes.usf.edu.br/horizontes/article/v>. Acesso em: 22 abr. 2020.

QUEIROZ, M. I. P. Relatos orais: do “indizível” ao “dizível”. *In: VON SIMON, O. M. (org.). Experimentos com histórias de vida (Itália-Brasil).* São Paulo: Vértice, 1988. p. 14-43.

SANTOS, R. B. **Auto-cuidado, trabalho e diabetes mellitus**: uma abordagem de enfermagem [dissertação]. São Paulo: Escola Paulista de Medicina, 2008.

SANTOS, S. M. P.; CRUZ, D. R. M. **O lúdico na formação do educador**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo; JESUS, Basiliano do Carmo de. **O Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem**. Sinop/MT: UTIC, 2010.

SILVA, Isadhora Araújo Lucena; SILVA, Maria de Fátima Gomes. A importância da brincadeira de faz de conta na educação infantil: sob o olhar de professoras. **Revista Zero-a-seis**, v. 21, n. 39, p. 67-80. jan./jun. 2019.

SMITH, P. K. O brincar e os usos do brincar. *In: MOYLES, J. et al. A excelência do brincar.* Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 25-38.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imagino, 1975.

Revisores de línguas e ABNT/APA: *Gilceane Soares Batista.*

Submetido em 27/07/2022

Aprovado em 06/06/2024

Licença *Creative Commons* – Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)