



Brincar para Comunicar: A ludicidade como forma de Socialização das Crianças¹

Leide OLIVEIRA²

Emilene SOUSA³

Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz, MA

Resumo

Este artigo visou analisar a importância do brincar para a garantia da comunicação das crianças e de sua socialização. O tema brincar está associado à infância porque é na infância que a brincadeira se inaugura. A idéia do brincar é uma qualidade da relação que o indivíduo estabelece com os objetos do mundo exterior. Logo, o ato de brincar ocupa o interstício entre a ilusão e o real. Neste espaço ocorre o tráfego entre o interior e o exterior, já que o brincar resulta da liminaridade entre objetividade e subjetividade. Um dos aspectos constituintes do ato de brincar é o fato de que o objeto para a criança deixa de ser apenas objeto de ação e se transforma em objeto de conhecimento e de comunicação. A brincadeira é a forma que as crianças encontram para representarem o contexto no qual estão inseridas, garantindo assim a sua comunicação e socialização.

Palavras-chave: ludicidade; infância; crianças; comunicação; socialização.

A socialização como forma de comunicação das crianças

Entre os sinais diacríticos que definem a infância, a ludicidade sempre se destacou uma vez que esta fase do ciclo de vida é compreendida como a fase, por excelência, da vivência do lúdico. Assim, a literatura antropológica existente sobre a infância entende que o apelo ao lúdico é uma marca da infância e sempre que for dada à criança a chance de agir ela formatará sua ação ludicamente.

A importância da ludicidade para as crianças de qualquer cultura se dá pelo fato de que a infância é o momento em que se inaugura o processo de socialização na vida do indivíduo, devendo permanecer este processo ao longo de toda a sua vida. Mas é no primeiro momento, na infância, que a socialização aparece em seu furor. E esta socialização infantil se utiliza especialmente do ludismo para garantir a sua efetivação.

¹ Trabalho apresentado no GT – Mediações e Interfaces Comunicacionais, do Iniciacom, evento componente do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste.

² Estudante de Graduação 3º. Período do Curso de Comunicação Social/Jornalismo, Bolsista da FAPEMA, email: leide_s@hotmail.com.

³ Orientadora do trabalho. Profª. Msc. Emilene Leite de Sousa, Professora Assistente da UFMA, email: emilene_l@hotmail.com.



Como nos diz Simmel (1983) ao tratar da forma lúdica da sociabilidade, por mais sério que seja o conteúdo, seja ele aprendizagem, trabalho ou religiosidade, a forma da sociabilidade é sempre lúdica, o que garante a socialização das crianças em quaisquer circunstâncias por meio das brincadeiras.

Apesar da importância da ludicidade para as crianças ser algo inegável, poucos estudos sobre a infância dedicam-se a investigar a cultura lúdica entre crianças. Ainda assim, quando isso ocorre, recebe lugar de destaque a infância urbana, por conta dos aparatos de que dispõem para a garantia da ludicidade de suas crianças.

A infância vivenciada nas grandes cidades é rica em objetos e espaços para a vivência da ludicidade, como demonstrado em artigo recente (Sousa, 2007). No que se refere à infância, além de escassos, os estudos que tratam da cultura lúdica das crianças, geralmente caem na armadilha de isolar a ludicidade dos demais aspectos culturais do universo em que estão inseridas as crianças. Assim, estes estudos em geral não fazem mais do que descrever brinquedos e brincadeiras sem transformar o universo lúdico das crianças em categoria analítica. Perde-se de vista, desse modo, a importância deste universo para a cultura geral, além da análise da socialização pela ludicidade.

A ludicidade, é tal qual a infância, um construto cultural. Ela foi pensada como principal meio de socialização das crianças no mundo dos adultos. Por essa razão, a experiência de uma criança com a ludicidade vai estar fundamentada na cultura geral em que ela está inserida, modificando-se a cultura lúdica de uma sociedade para outra.

Tendo como invólucro a cultura geral e como fim a socialização, a ludicidade é rica em significados, ela permite à criança que a vivencia, a experiência de ser criança, fazer parte da cultura adulta e preparar-se para assumir um papel, uma função social na comunidade de que participa. Por essa razão, a cultura lúdica de um povo revela muito sobre ele, sobre o lugar das crianças em sua sociedade, sobre o modo como elas são ensinadas, socializadas e sobre em que circunstâncias o mundo adulto e infantil se encontram.

Como construção cultural, e portanto variável, a ludicidade se modifica principalmente a depender do local em que se realiza. Com base nisso é que esta pesquisa se propõe a verificar a cultura lúdica das crianças com fins de apreender como se dá a utilização dos brinquedos de que dispõem ; se são adquiridos de fora de sua cultura; que brincadeiras são realizadas por elas nos mais diversos momentos do seu cotidiano; e qual a função que a brincadeira e o brinquedo cumprem no processo de socialização destas crianças.



Verificar a vivência do lúdico pelas crianças exige uma análise do significado do brincar, o brinquedo e a brincadeira, uma vez que o lúdico tem sido associado sempre a estes elementos.

A mente lúdica do ser humano transforma, desde tenra idade, os objetos em símbolos que lhe dão prazer, nisto consiste o brincar, o brinquedo e a brincadeira.

Segundo Winnicott (1975), o brincar deve ser estudado como um tema em si mesmo, devendo haver, pois, um novo enunciado para o brincar. De acordo com este autor, o brincar é universal e se apresenta como um dos principais condutores aos relacionamentos grupais entre as crianças.

Na perspectiva de Rosa (1998), o tema brincar está associado à infância porque a brincadeira é uma atividade típica – mas não exclusiva – da criança; e é na infância que ela se inaugura. A idéia da brincadeira e do brincar é uma qualidade de relação que o indivíduo estabelece com os objetos do mundo externo. Estes objetos se constituem na possibilidade de uma abertura de um campo onde os aspectos da subjetividade se encontram com os elementos da realidade externa para possibilitar uma experiência criativa com o conhecimento.

Desta forma a criança brinca com a realidade e assim constrói um universo particular, dando outra significação ao cotidiano, incorporando às suas vivências uma mística que enfatiza sua sensibilidade pelo mundo material. Penso, a partir disso, no que as crianças fazem quando estão brincando.

Segundo Furth (apud Rosa), a criança substitui, durante o brincar, um objeto real (carro, navio, avião, cavalo) por qualquer outro objeto que seja capaz de representá-lo (pode ser um pedaço de madeira que move acompanhando com um ruído da boca; um cabo de vassoura onde pode montar e galopar). Encontramos aqui dois aspectos constitutivos do ato de brincar. O objeto para a criança deixa de ser um objeto de ação para se transformar num objeto de conhecimento; este objeto já possui um significado para a criança e por isso, pode agora ser simbolizado por um objeto substituto.

Deste modo, a construção do símbolo pela criança amplia a sua capacidade de brincar e de tirar proveito das brincadeiras na medida em que ela tem consciência da simulação inerente ao jogo simbólico e ela não apenas brinca, mas tem intenção de brincar. Diverte-se com o próprio faz de conta que criou.

Conforme Rosa, o brincar tem uma história. Ele não acontece simplesmente quando a criança de repente é inserida no período simbólico. A história do brincar não se funda na relação sujeito-objeto, mas especificamente, entre o subjetivo e o objetivo.



De acordo com Winnicott (1975), o brincar teria um espaço e um tempo. Ora, mas a que lugar pertence o brincar? Para este autor o ato de brincar ocupa o interstício entre a ilusão, (a fantasia infantil) e o real, (os objetos do mundo real). O brincar é a grande experiência cultural dos indivíduos.

A esta área ocupada pelo brincar, Winnicott dá o nome de “área intermediária” ou “espaço potencial”. Este espaço estaria, na primeira infância, entre a mãe e o bebê e foi chamado por Winnicott de “playground” por ser o lugar onde a brincadeira começa na vida do indivíduo. Logo, a criança que brinca habita uma área específica, mas tarde ela trará para essa área objetos (brinquedos) ou fenômenos oriundos da realidade externa.

Na verdade, esta área intermediária está presente na constituição do ser de modo geral, o que a diferencia é o uso que o indivíduo fará dela a cada ciclo de sua vida. Na primeira infância o bebê faz uso deste espaço para criar ilusões; a criança durante a infância utiliza-se dele para brincar; e é nele que o adulto vai desenvolver a sua criatividade. Este espaço é pois, um espaço de tráfego entre o interior e o exterior. É nele que o brincar se situa, jamais somente na esfera do objetivo ou do subjetivo; o brincar resulta da liminaridade, do entre-lugar entre objetividade e subjetividade.

O brincar, de acordo com Winnicott, estaria dividido em dois grandes importantes estágios. No primeiro o bebê cria o objeto; este objeto é repudiado como “não-eu”, reaceito e objetivamente percebido; então, a criança se põe a brincar no espaço intermediário entre ela (o eu) e o objeto (o não-eu), é a isto que Winnicott deu o nome de “fenômenos transicionais”.

Para ele, o brincar é antecedido por estes tipos de fenômenos e sucedido pelo “brincar compartilhado” até, finalmente, alcançar as experiências culturais. No segundo estágio, a criança brinca na presença da mãe que lhe parece disponível sempre que desejar; num segundo momento, aceita que outras pessoas brinquem com ela, desde que se sujeitem às suas regras; e finalmente aceita o brincar do outro enquanto o “brincar compartilhado”.

É neste brincar compartilhado que emerge na vida da criança o processo de socialização. Este que tem como primeiro instrumental o brincar. Assim, já podemos distinguir o verbo substantivado “brincar” do substantivo “brincadeira”.



O brincar é o ser, o fazer. A brincadeira é uma atividade em si, separada e independente da criança que brinca. O ato de brincar define-se como “uma experiência, e uma experiência sempre criativa, uma experiência num continuum espaço-tempo, uma forma básica de viver” (Winnicott, 1975:50).

A ação do brincar pode ser encarada apenas como uma das formas de expressão da adesão submissa ao real. Prova disso é que as crianças brigam com os objetos (brinquedos) e até mesmo os destroem quando eles não correspondem ao que esperam.

O brincar consiste exatamente neste meio caminho entre os conteúdos da vida subjetiva, e a riqueza dos objetos oferecidos pela realidade exterior. Nos termos de Winnicott, “a precariedade da brincadeira está no fato de que ela se acha sempre na linha teórica existente entre o subjetivo e o que é objetivamente percebido” (Winnicott, 1975:75).

Conforme Winnicott (1975), “as brincadeiras servem de elo entre, por um lado, a relação do indivíduo com a realidade interior, e por outro lado, a relação do indivíduo com a realidade externa ou compartilhada”.

Mas será o brincar, de todo espontâneo? Pertencerá a ação do brincar a um mundo desregrado? De acordo com Vygotsky (1984) não existe brincadeira sem regras, pois qualquer situação imaginária requer uma compreensão de regras em diferentes níveis.

A ação de brincar não pertence exclusivamente ao mundo infantil, mas também aos adultos. Entre estes o brincar manifesta-se na escolha das palavras, nas inflexões de voz e no senso de humor. Por isso, uma das condições do brincar, independente da idade daquele que o pratica, é a criatividade.

Penso, então, que se o brincar é a expressão maior da criatividade, as crianças são ricas em capacidade criadora (inventam seus próprios brinquedos) dadas as condições financeiras em que vivem. Todavia, esta criatividade só se faz possível porque a comunidade, como um todo, legitima suas brincadeiras, os espaços, o tempo e seus brinquedos. Sem essa aprovação social, esse brincar específico das crianças não seria possível.

Para Benjamin (1984), um dos autores que considerou o aspecto cultural do lúdico, o brinquedo e o brincar estão associados e documentam como o adulto se coloca



em relação ao mundo da criança. Em uma de suas reflexões, Benjamin acentua que o brinquedo sempre foi um objeto criado pelo adulto para a criança. Acreditava-se, pois que o conteúdo imaginário do brinquedo é que determinava as brincadeiras infantis, quando na verdade quem faz isso é a criança.

O brinquedo, mesmo quando não imita os instrumentos dos adultos, é confronto, e, na verdade, não tanto da criança com os adultos, mas destes com a criança. Pois quem senão o adulto fornece primeiramente à criança os seus brinquedos?(Benjamin, 2002: 96).

Embora os brinquedos sejam confeccionados geralmente por adultos, isso não significa que as crianças não lhes dêem seus próprios significados. A partir do momento em que o brinquedo é dado a criança, ele passa a incorporar o sentido e o significado do mundo no qual a criança está inserida. Aliás, uma das funções sociais do brinquedo é exatamente a de ser um presente destinado às crianças de forma praticamente independente do que elas farão dele. Ele é um objeto portador de significados que são identificáveis, pois remete a elementos do real ou mesmo do imaginário das crianças.

Isto é o que ocorre também com os velhos brinquedos. O conserto de brinquedos velhos em demasia ou quebrados não cabe somente aos adultos, mas tem sua importância descoberta pelo próprio mundo infantil. De acordo com Benjamin:

Jamais são os adultos que executam a correção mais eficaz dos brinquedos, mas as crianças mesmas, no próprio ato de brincar. Uma vez extraviada, quebrada e consertada, mesmo a boneca mais principesca transforma-se numa eficiente camarada proletária na comunidade lúdica das crianças (Benjamin, 2002: 87).

Logo, o brinquedo é rico em significados que possibilitam a compreensão de sociedades e culturas, visto que ele é um meio de diversão, cujo significado depende da cultura na qual a criança está inserida. De acordo com Souza: “a criança está sempre pronta para criar outros sentidos para os objetos que possuem significados fixados pela cultura dominante, ultrapassando o sentido único que as coisas novas tendem a adquirir” (Souza, 1996: 49).

Na análise de Brougère, o brinquedo se diferencia de outros objetos pelo domínio do valor simbólico sobre a função, isto é, a dimensão simbólica torna-se nele, a função principal. Dessa forma, o que seria legítimo chamar de brinquedo?

O brinquedo não é definido por uma função precisa: ele é um objeto infantil utilizado livremente pelas crianças. A sua manipulação não está condicionada às regras ou princípios. O seu uso é dinâmico e renovado de acordo com a situação. No



brinquedo, o valor simbólico é a função, estando estas duas dimensões imbricadas entre si. A principal função do brinquedo é a brincadeira e esta, por sua vez, escapa a qualquer função precisa.

Ao contrário do que geralmente se diz, não é o brinquedo que fabrica a brincadeira, mas o inverso. O que existe em relação aos brinquedos é o predomínio de algumas ações em detrimento de outras. O brinquedo é um suporte, um dos meios para desencadear a brincadeira, todavia, a brincadeira, em parte, escapa ao brinquedo.

Há uma série de brincadeiras nas quais o uso do brinquedo é dispensável. As crianças fazem uso de outros artifícios para garantirem sua diversão. A extensão do próprio corpo pode servir de brinquedo. Não é isso que transforma uma mãozinha em revólver? Ademais, uma série de outras brincadeiras exige simplesmente o movimento do próprio corpo, o que as crianças fazem quando giram em torno de si mesmas até se sentirem tontas, não é brincadeira?

A construção da infância, no seu ato de brincar, exige a atribuição de significados da criança pequena ao seu mundo. Por isso, há, além de encanto, simbolismo, quando uma criança adiciona ao rosto pequeno da boneca o batom da mãe; ou quando troca as roupinhas da boneca por roupas que pertencem a ela mesma, e ainda, quando intenciona amamentá-la (numa imitação do fazer adulto) ou niná-la.

Quem já não se deparou com aqueles quartos de crianças repletos de brinquedos que estão por toda parte: em cima de móveis, guarda-roupas, prateleiras, etc., menos ao alcance de seu pequeno dono? Quantas vezes não nos surpreendemos com grande variedade de brinquedos em suas caixas que nunca foram abertas? Que sentido, então, deu a criança àquela boneca ou robô que os seus pais nunca lhe deixaram tocar?

A criança deve, ao longo da brincadeira, atribuir significados ao brinquedo; por esta razão, o mesmo brinquedo pode ganhar vários significados, um a cada nova brincadeira. Deste modo, não é correto pensar que o brinquedo condiciona a ação da criança quando o que ocorre é justamente o contrário.

Conforme Margoulis (apud Lebovici & Diatrine), há três tipos diferentes de brinquedo: a) o brinquedo completamente pronto, simples ou mecânico; b) brinquedos feitos aos poucos que a própria criança deve completar; c) materiais de jogos, que permitem a confecção dos brinquedos pelas próprias crianças. Nos três casos a



construção simbólica (de significados) acontece. Mesmo naquele caso em que os brinquedos já chegam aos quartos das crianças com forma própria.

De acordo com Brougère, o brinquedo pode ser definido a partir da brincadeira. Assim, ele pode ser um objeto manufaturado, feito por aquele que brinca, sucata efêmera que só tenha valor durante a brincadeira, ou seja, um objeto adaptado. Neste sentido tudo pode se tornar um brinquedo e o sentido do objeto lúdico só lhe é dado por aquele que brinca e enquanto dura a brincadeira.

Por outro lado, o brinquedo pode ser definido como representação social. Este seria o caso dos brinquedos industriais ou artesanais. Quer seja ou não utilizado numa situação de brincadeira eles conservam seu caráter de brinquedo, e pela mesma razão são destinados às crianças. Neste segundo caso há a materialização de um projeto adulto destinado às crianças, mas que passam a ser reconhecidos como propriedade das crianças.

Segundo Vital Didonet, (apud Bertold e Ruschel) todas as culturas desde as mais remotas eras produziram e utilizaram o brinquedo. O brincar é uma atividade natural, social e cultural. É algo espontâneo, próprio da criança e tem seu suporte nos objetos culturalmente produzidos a cada época: os brinquedos. Nas palavras de Didonet:

É uma verdade que o brinquedo é apenas o suporte do jogo, do brincar, e que é possível brincar com a imaginação. Mas é verdade, também, que sem brinquedo é muito mais difícil realizar a atividade lúdica, porque é ele que permite simular situações (...) Se criança gosta de brincar, gosta também de brinquedo. Porque as duas coisas estão intrinsecamente ligadas (Bertold e Ruschel).

São também essas duas coisas, brinquedo e brincadeira, as duas mais ricas formas que a sociedade encontrou para inserir a criança no processo de socialização⁴, ou seja, o processo de apropriação da cultura, de uma cultura compartilhada pela sociedade ou por uma parte dela. Esse processo se dá para as crianças por meio de representações, imagens, símbolos e significados, que lhes apresentam, de forma divertida, a própria cultura na qual estão inseridas.

Para Froebel, a infância não se reduz a brincar, embora o brincar seja “a fase mais importante da infância”. A brincadeira é uma ação metafórica, livre e espontânea da criança (apud Bertold e Ruschel, s/d).

⁴ “Conjunto dos processos que permitem à criança se integrar ao ‘*socius*’ que a cerca, assimilando seus códigos, o que lhe permite instaurar uma comunicação com os outros membros da sociedade” (Brougère, 2000).



De acordo com Kishimoto “portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração” (Kishimoto, 1993:11). Segundo esta autora, há certas brincadeiras que assumem a identidade cultural do povo onde são experimentadas.

Conforme Château, para a criança quase toda atividade é brincadeira. A brincadeira se constitui como ideal de vida, o dever, o que há de mais sério a se fazer durante a infância. Perguntar por que a criança brinca seria como perguntar por que é criança, afinal a infância é caracterizada pelo brincar e é o principal espaço para a vivência da brincadeira (Château, 1987).

Já Piaget afirma que a origem da brincadeira está na imitação que surge da preparação reflexa. Imitar consiste em reproduzir um objeto ou ato, na presença do mesmo. É o que ocorre com a criança que imita o trabalho do pai, brincando de trabalhar. De acordo com a Psicologia, o processo de imitação passa por várias etapas, até que finalmente com o passar do tempo, a criança é capaz de representar um objeto na ausência do mesmo. Quando isso acontece, há uma evocação simbólica de realidades ausentes. É uma ligação entre a imagem (significante) e o conceito (significado), capaz de originar o jogo simbólico ou faz-de-conta. Essa imitação se dá porque o mundo da brincadeira é uma antecipação do mundo dos objetos e das ocupações adultas. A criança desempenha o papel do adulto no seu diminuto mundo lúdico. Suas brincadeiras lhes preparam para as funções que serão desempenhadas na vida adulta.

A criança brinca porque tem um papel, um lugar específico na sociedade, e não apenas porque o faz-de-conta (como o brincar de cavalo em que a criança utiliza o cabo de vassoura) faz parte da natureza de tal criança.

A brincadeira é a forma que as crianças encontram para representar o contexto em que estão inseridas. O ato de brincar incorpora valores morais e culturais. Brincar de trabalhar, por exemplo, ou brincar de ser caçador, implica que a criança apropria-se de algumas características do ato da realidade. É a total reprodução do meio em que a criança está inserida.

As crianças que brincam tentam demonstrar seu direito de encontrar no mundo sua identidade. Elas negam-se a se transformarem numa especialidade denominada “criança” que deve brincar de ser grande, porque não se lhe oferece a oportunidade de ser um pequeno participante num mundo grande.



Entre as crianças a brincadeira acontece muitas vezes em torno da própria criança e não de um brinquedo específico. As formas como a ludicidade se instaura variam de cultura para cultura modificando-se sobremaneira na infância indígena, rural ou urbana.

Considerações Finais

Em um cenário entre o real e o irreal a criança busca satisfazer suas curiosidades, divertir-se, relacionar-se com outras crianças, comunicar-se e fazer amigos. No território da brincadeira cada criança cria a partir de sua própria imaginação, cenários, paisagens e objetos. É como se um novo mundo fosse criado.

Por isso, acreditamos que uma investigação do universo lúdico das crianças pode nos ajudar a pensar sobre a cultura em geral, a vivência da infância e os dispositivos que operam para a comunicação como garantia da socialização dessas crianças.

Podemos concluir que, através das brincadeiras a criança se comunica com seus pares, conquista sua autonomia através de uma atividade divertida e sem obrigação.

Referências Bibliográficas

- ARIÈS, Philippe. **História social da Criança e da Família**. 2ª edição. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.
- BENJAMIN, Walter. “Brinquedo e Brincadeira: observações sobre uma obra monumental”. In: **Magia e Técnica, Arte e Política. Obras escolhidas**. 3ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.
- _____. “Infância em Berlim por volta de 1900”. In: **Rua de Mão Única. Obras Escolhidas**. Vol. 2. 2ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, s/d.
- _____. “História cultural do brinquedo”. In: **Magia e Técnica, Arte e Política. Obras escolhidas**. 2ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.
- _____. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Coleção Espírito Crítico. São Paulo: Duas Cidades, Ed. 34, 2002.
- BERTOLD, Janice e RUSCHEL, Maria A. Moura. **Jogo, brinquedo e brincadeira – uma revisão conceitual**. Psicologia_on_line.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. Coleção Questões de Nossa Época. São Paulo: Cortez, 1995 (Coleção Questões de Nossa Época).
- _____. “A criança e a cultura lúdica”. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.
- CERTEAU, Michel de. “Relatos de espaço”. In: **A invenção do cotidiano – 1 Artes de fazer**. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.



- _____. “Infâncias e metáforas de lugares”. In: **A invenção do cotidiano – 1 Artes de fazer**. RJ: Vozes, 1994.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- COHN, Clarice. **Antropologia da criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.
- DANTAS, Heloysa. “Brincar e trabalhar”. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.
- ELKIN, Frederick. **A Criança e a Sociedade: o processo de socialização**. Rio de Janeiro: Editora Bloch, 1986.
- ERIKSON, Erik H. “Brinquedos e Razões”. In: **Infância e sociedade**. 2ª edição. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 1976.
- FREITAS, Marcos Cezar de. (Org.) **História Social da Infância no Brasil**. Rio de Janeiro: Cortez Editora, 1999.
- FREITAS, Marcos Cezar de. e KUHLMANN JR., Moysés. **Os intelectuais na história da infância**. São Paulo: Cortez, 2002.
- GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: Editora Aplicada, 1989.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.
- _____. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1993.
- LEBOVICI, Serge e DIATKINE, René. **Significado e função do brinquedo na criança**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.
- LOBATO, Monteiro. **Negrinha**. São Paulo: EDUSC, 2000.
- LOPES DA SILVA, Aracy, NUNES, Angela e MACEDO, Ana Vera (orgs.). **Crianças indígenas: ensaios antropológicos**. São Paulo: Global, 2002.
- MALINOWSKI, Bronislaw. “Introdução: Tema, método e objetivo desta pesquisa”. In: **Argonautas do Pacífico Ocidental**. São Paulo: Abril Cultural, 1984 (Coleção Os Pensadores).
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1971.
- PRIORE, Mary Del. (org.) **História da Criança no Brasil**. Coleção Caminhos da História. 4ª edição. São Paulo: Contexto, 1996.
- _____. (org.) **História das Crianças no Brasil**. São Paulo: Contexto, 1999.
- RADCLIFFE-BROWN, Alfred R. “Apontamentos sobre a relação de brincadeira”. In: **Estrutura e Função nas Sociedades Primitivas**. Rio de Janeiro: Edições 70, s/d (Perspectivas do Homem).
- _____. “Nota adicional sobre as relações de brincadeira”. In: **Estrutura e Função nas Sociedades Primitivas**. Rio de Janeiro: Edições 70, s/d (Perspectivas do Homem).
- RIBEIRO, Darcy. **Diários Índios: os Urubus-Kaapor**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- ROSA, Sanny S. da. **Brincar, conhecer, ensinar**. São Paulo: Cortez, 1998 (Coleção Questões de Nossa Época).
- SIMMEL, Georg. **Simmel**. Coleção Grandes Cientistas Sociais. MORAES FILHO, Evaristo. (org.) São Paulo: Ática, 1983.



SOUSA, Emilene L. “Trabalho é coisa séria. Brincadeira também: (Ou de como as crianças Capuxu trabalham brincando)”. In: **Anais do II Encontro de Pós-Graduação da América Latina**. São José dos Campos, 2002.

_____. **Infância e Pobreza**. Anais do XIII Congresso Brasileiro de Sociologia. Recife, UFPE: 2007.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. **Pensamento e Linguagem**. 2ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WHITING, Beatrice. B. (Org.) **Six Cultures: Studies of Child Rearing**. New York and London: Harvard University, w/d.

WINNICOTT, Donald. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.