

## **Jogos tradicionais: um canto de encontro na sociedade contemporânea**

### **Juegos tradicionales: un rincón de encuentro em la sociedad contemporânea**

**Adriana Gomes Lima**

Universidade Federal de Sergipe - UFS  
Sergipe/SE- Brasil

**Fernando José Ferreira Aguiar**

Universidade Federal de Sergipe - UFS  
Sergipe/SE - Brasil

**Neila Dourado Gonçalves Maciel**

Universidade Federal de Sergipe - UFS  
Sergipe/SE - Brasil

**Luís Bruno de Godoy**

Unicamp, Brasil  
São Paulo/ SP - Brasil

**Raphaela Schiassi Hernandes**

Universidade Federal de Sergipe - UFS  
Sergipe/SE - Brasil

#### **Resumo**

Ensaio a refletir jogos e brincadeiras tradicionais de infância no processo histórico-cultural contemporâneo perpassando movimento industrial, tecnológico e digital. Objetiva entender aproximações e distanciamentos que compõem experiências de jogo e influências na formação pessoal/social. Reflexão em subtópicos: Jogos e brincadeiras de infância das últimas décadas, espaços/tempos de encontros social/isolado; Jogos e brincadeiras de infância, observando individualização e consumo. Considerações permitiram debates teóricos sobre experiências de jogo, épocas e contextos distintos, discutindo panorama vigente sobre menor experiência lúdica, reiterando a necessidade de ampliar discussão para garantir experiência de jogo na liberdade da voz do jogador, mediante recursos digitais atuais.

**Palavras-chave:** Jogos tradicionais; Cultura lúdica; Era digital.

#### **Resumen**

Ensayo que refleja los juegos infantiles tradicionales y el proceso histórico-cultural contemporáneo que permea el movimiento industrial, tecnológico y digital. Objetiva comprender enfoques y distancias que configuran las experiencias de juego y sus influencias en la formación personal/social. Reflexión sobre subtemas: Juegos infantiles y de las últimas décadas, espacios/tiempos de encuentro social/aislados; Juegos y juegos infantiles, observando la individualización y el consumo. Las consideraciones permitieron el debates teóricos sobre las experiencias de juego, diferentes tiempos y contextos, discutiendo el panorama actual sobre la menor experiencia de juego, reiterando la necesidad de ampliar la discusión para garantizar la experiencia de juego en la libertad de la voz del jugador, utilizando los recursos digitales actuales.

**Palabras clave:** Juegos tradicionales; Cultura lúdica; Era digital

## Introdução

Embora o século XX tenha vivenciado transformações profundas na organização de espaço/tempo urbano e cultural das brincadeiras, sabemos que os aspectos industriais e tecnológicos contribuíram lentamente com essas mudanças. Mas como dito por Bezerra (2007), o horizonte da brincadeira de infância século passado, ainda acontecia na liberdade de expressão pelas próprias vozes das crianças.

Estamos falando, então, de um brincar sob responsabilidades de quem joga enviesados pelo próprio jeito de ver as coisas que os cercavam, de modo que invertiam a realidade, quando se libertava das amarras da racionalidade. Assim, tudo era na própria imaginação e fantasia. Nessas brincadeiras estava-se não apenas para os encontros, mas para os desencontros também, na imagem e no som de se sentir perdido, na sensatez da própria voz, na disposição do espírito do riso e na noção da necessidade diante das escolhas no caminho. Certamente, esta experiência está ligada a sentimentos de representação do *Eu* agindo na formação da identidade em manifestação cultural. Assim, lembro, por exemplo, que estas experiências se fizeram presentes nas minhas brincadeiras de infância.

Cresci brincando na rua e campos entre muitos, entre rios, terras, folhas, ventos, tempos, coisas e cheiros, no toque do escuro que iluminava o desconhecido, mas também à luz do conhecer. E é, deste jeito, que trago raízes amenizadas para à vida adulta na alegria, desafios e superação vividos no jogo tradicional durante a infância. Uma vez que, tudo acontecia na própria ação do jogo, sob uma atmosfera em que se podia ter medo e acessar o desconhecido a fim da descoberta, com curiosidade e disposição ao novo, que, de alguma forma, se estabelecia ao jogo na relação com outros, sob sombra das referências socioculturais que pertencera. Mas, o que pensar a respeito da realidade do brincar que passa pela semente da lógica digital do movimento atual?

Partindo deste questionamento, talvez, necessitamos parar e olhar o brincar do tempo presente, haja vista que, nele, as relações humanas vêm se configurando na individualização ou isolamento sob o suporte digitais que, possivelmente, promovem interações na não experiência da troca física ou social. Uma vez que estão sendo substituídos, de maneira avassaladora pelo contato virtual. Então, se baseando na *Introdução* de Pesquisa de uma Dissertação de Mestrado<sup>28</sup> e frente a essa problemática, apontada, este ensaio crítico vem com objetivo de refletir os jogos e brincadeiras

---

<sup>28</sup>Este ensaio reflexivo se constrói tendo como base parte introdutiva da Dissertação de Mestrado Interdisciplinar em Cultura Popular da Universidade Federal de Sergipe.

tradicionais da infância em suas aproximações e distanciamentos culturais contemporânea das últimas décadas.

## **Metodologia**

O presente estudo referindo-se a um método com análise reflexiva ancorado nas bases científicas sobre a experiência de jogo, advindo da cultura popular, na Era digital, encontra na abordagem qualitativa associada a pesquisa descritiva, a maneira a estabelecer relações para a manutenção do afeto a partir de teóricos que tratam das experiências de jogos e brincadeiras tradicionais na infância.

A pesquisa qualitativa permitirá ao pesquisador leituras científicas e reflexões que possibilitem ampliar conhecimento sobre a temática e, desta forma, vai se aprofunda em seus significados. Sendo assim, Minayo (2001, p. 14) compreende a abordagem qualitativa como melhor opção ao se investigar “o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes”.

Nesse sentido, a descrição enquanto componente da metodologia deste estudo envolve verdades e interesses universais, refletindo e analisando os fatos de modo a correlacioná-los aos fenômenos sociais ou a outras variáveis (GIL, 1999; 2008), tornando possível a reflexão acerca da manifestação cultural a partir de opiniões, atitudes e crenças de determinada população e, sendo assim, os jogos e as brincadeiras tradicionais possibilitariam às crianças vivenciarem a própria cultura, mas também conhecerem diferentes culturas (GIL, 2008).

## **Base dos dados do projeto de pesquisa**

A pesquisa foi realizada após a aprovação do Comitê de Ética e Pesquisa sobre o número CAAE: 40012720.0.0000.5546 e parecer: 4.480.394 e, também, após a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) pelos participantes, os quais correspondiam aos critérios de inclusão. Desta forma, foram convidados a participar da pesquisa, por meio de uma Carta Convite enviada por e-mail, devido ao contexto da pandemia (Covid-19), o qual continha um link: <https://forms.gle/RcM9H9arkU73FHG86> com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, que resumia todas as informações da pesquisa, explicitando os objetivos, forma de coleta e análise de dados, mais a garantia do anonimato dos participantes, bem como, a forma de utilização dos dados oriundos da investigação e todas as informações necessárias.

## **Jogo tradicional e a sociedade corrente**

A experiências de jogo é algo que encontra ressonâncias no que é dito por Gomes (2008), ao afirmar que a criança não se constitui a partir de uma comunidade isolada quando brinca, mas sim, necessita partir de um grupo no abrigo da cultura a que pertence e, desta forma, vive experiências e situações que ocorrem qualificadas por sua sociabilidade e historicidade. Com base nesta perspectiva, as relações socioculturais, possivelmente, vão sendo estabelecidas, sob um determinado espaço/tempo de jogo, de modo a se utilizar de um terreno subjetivo, frente as próprias representações de signos, símbolos e linguagens cotidianas.

Nessa disposição de brincar, lembro que eu ia me abrindo ao encontro do outro, tendo a oportunidade da comunicação voraz ao passo que contava com a minha própria história mediante histórias de cada um que compunha aquele momento de brincar, onde cada um de nós ia se identificando não apenas como um sujeito pessoal, mas também um ser social, sob os diversos planos de representações da nossa cultura popular ao alcance da cultura lúdica. Esta que, de acordo com Brougère (1998), ocorre durante a infância e vai agindo no processo de formação do sujeito brincante no modo sensível de espontaneidade da imaginação e fantasia, por isso, chama a capacidade natural de expressão de “cultura lúdica”.

Compreendo que para isso se faz necessário que haja referências cotidianas suficientes à criança, mas não aos olhos dos adultos, uma vez que é brincando que a criança se mostra criativa sob sua própria realidade. Isso, claramente, é permitido na experiência de jogo, já que Brougère (1998, p. 105) vai dizer que o que “caracteriza o jogo é menos o que se busca do que o modo como se brinca, o estado de espírito com que se brinca”.

Mas, fazendo uma observação sobre o brincar da sociedade corrente, certamente, tal experiência vem partindo à luz da comunicação digital, sob o território das forças externas tomado pelo domínio da cultura tecnológica. Nesse sentido, nota-se que nossa compreensão vai se dando pelo meio urbano dos muros institucionais e familiares, portanto, já não mais na contemplação das relações sociais dos espaços públicos, frente as alterações culturais iniciais nas sociedades pós-industriais, que, continuamente, se deparou com a Era digital (BEZERRA, 2007; GOMES, 2008), que pouco traz à luz da subjetividade, caracterizando uma formação do indivíduo no vazio ou no estado líquido das relações humanas, onde tudo é fluido (BAUMAN, 2004).

No espírito desse sujeito atual, sobre eles, dizem que, ao alcance dos seus olhos, a rua, uma praça ou um campo, não servem mais a ninguém, pois se trata apenas de

lugares de passagem sem tempo de espera, de escuta ou de troca, o que, definitivamente, se difere dos olhos dos brincantes de jogos tradicionais, pois para estes nos lugares abertos ou públicos ocorria a ocupação para as trocas sociais frente aos seus hábitos e costumes, reconhecendo o espaço/tempo de jogo como ponto de encontro social.

Então, penso que, para refletirmos e analisarmos os jogos e brincadeiras tradicionais enquanto elementos de formação do sujeito, se faz necessário conhecermos os movimentos de aproximações e distanciamento entre o passado e o presente, na perspectiva de uma reflexão e análise teórica acerca dos aspectos pessoais e sociais dos brincantes, mediante o curso da cultura lúdica que os cercaram e os cercam, procurando, desta forma, compreender o tensionamento da experiência de jogo, que, hoje, não usa mais as praças, nem as ruas, mas sim, os espaços/tempos fechados e isolados, conseqüentemente, tais experiências sob a valorização dos distanciamentos sociais.

Observamos, inegavelmente, que esses são costumes mais atuais, que produzem um modo que ordena outra rotina de costumes e crenças para o jogo, desta forma, se configura outros ritmos sociais, ancorados na cultura digital, que Gomes (2008) entende como um movimento de forças anônimas que cada vez mais aparece de modo intenso no cotidiano, impondo velozmente, desde anos 2000, padrões de comunicação humana em rede tecnológica/digital, alterando a cultura popular e, certamente, a cultura lúdica.

Dessa maneira, estes brincantes de experiência da cultura digital passam, naturalmente, a se construir na sensação de movimento muito mais rápido, breve e fugaz (BAUMEN, 2004; GUEDES, 2013). Assim, inegavelmente, acreditam que qualquer coisa se gera na sensação de que tudo é mais fácil e mais acessível. Por isso:

É fácil se observar um aumento significativo das interações humanas desenvolvidas mais por meio da Internet do que na vida cotidiana. No entanto, a verdade é que as pessoas sempre viveram em Redes Sociais físicas, que oferecem um pouco mais de dificuldade para o estabelecimento e manutenção das relações. A Internet facilitou essa tarefa, concedeu maior viabilidade e proporcionou mais acesso às pessoas para que elas procurassem e participassem de novas relações [...] (GUEDES, 2013, p. 112).

Todavia, este é o movimento da sociedade vigente que valida que tudo acontece apenas àqueles que se encontram conectados e, é sob esse viés que a cultura geral e a cultura popular deixam de alcançar com maior intensidade a experiência da cultura lúdica. E, com base nisso, vai se determinando as experiências do brincar atual, que, certamente, servirão de base na formação da infância. Assim, como coloca Bauman (2004), quando afirma que essa formação da humanidade, ignora os símbolos e signos, que advenham do próprio cosmo.

Mas, é preciso entendermos o jogo como se fossemos um pássaro em voo sem pouso marcado e que, nesse voo, ocorre a poesia que, certamente, advém da nossa linguagem subjetiva em forma de expressão dos sentidos e signos. Assim, vou conversar aqui, refletindo e analisando acreditando que não seja possível que a criança vivencie experiências de jogo engaiolado, com hora e lugar marcado, nem tão pouco com coisas de jogo dado ou pronto, o que inviabiliza tensionamentos de maior experiência lúdica, haja vista que, quando a criança brinca em voo livre, pode viver experiências de afetação intensa em um processo de descoberta contínua a partir do que acontece (LARROSA, 2017).

Então, a tentativa é provocar reflexão e análise acerca do jogo sobre aquilo que seja capaz de gerar marcas de afetação ao brincante e, para isso, é preciso que ocorra na experiência de jogo que, naturalmente acontece o tempo de espera, de escuta, de fala, de ação, de liberdade, de descoberta sob os anseios da realidade, alicerçando a criança para uma vida adulta, mediante percepções, sejam elas boas ou ruins. É sobre isso que os jogos e brincadeiras têm se mostrado um espaço/tempo potencial de subjetividade frente a cultura lúdica, portanto, é uma temática importante para os eventos e para as pesquisas científicas atuais considerando modos digitais.

Ultimamente, tem-se percebido um número expressivo de publicações, tendo em vista as possibilidades e contribuições do jogo na transformação sociocultural e no desenvolvimento da infância (KISHIMOTO, 2017). Para Manfroi; Marinho (2014) se faz complexo dizer o tamanho das influências que as brincadeiras podem provocar na formação humana, no entanto, os autores afirmam, também, que os jogos e brincadeiras tradicionais possibilitam diferentes experiências pessoais e sociais, pois fornecem estruturas de referências que vão servir como base para a vida adulta. Diante destes argumentos, se faz essencial mais análises a respeito da temática enquanto elemento de expressão de manifestação cultural enviesado pela Era digital.

### **Exposições das reflexões e análises sobre o brincar atual**

Em tempo de excesso de privação e hiper conexão, eis que possa surgir um sujeito que viva no isolamento sendo construído na ausência ou diminuição de conexões humanas por meio do âmbito social.

Neste contexto, tem-se a experiência de pouco contato físico e de trocas e, com isso, conseqüentemente, vivenciam menos dificuldades de frustrações, desafios ou conflitos por conta de menor experiência de troca social, evitando sentimento de emoção negativa, a todo custo, vislumbrando a sensação de experimentar movimentos na

necessidade de excessiva positividade e produtividade, frente a uma perspectiva histórico-patológica.

Sobre o exposto, Han (2015) vem problematizando a positividade com base em tempos de gerações distintas e, em sua obra “Sociedade do Cansaço”, comenta: “cada época possui suas enfermidades fundamentais” (HAN, 2015, p. 6) e características. Desse modo, considera que já tivemos uma época bacteriológica, que chegou ao seu fim, embora hoje, diz que, apesar do medo diante da pandemia viral, graças à técnica imunológica em curso, isso vem sendo controlado. No entanto, afirma ainda que, nesse começo do século XXI, o movimento de positividade não é definido como bacteriológico, nem viral, mas neuronal.

Então, nesse contexto, há necessidade do pensamento em exacerbação em que tudo deve ser “super”, que resulta da superprodução ou super desempenho mental e, com isso, a ideia é estimular o desempenho da positividade que sustenta que não há limites para empreender, evoluir, produzir e, por esse caminho, é que se reconhece a importância do pensamento no controle do comportamento humano (HAN, 2015). Portanto, nos tempos de hoje, as pessoas, talvez, estejam o tempo todo exercendo o controle sobre suas colocações, seja verbal ou não-verbal, no intuito de não querer lidar com o desconhecido (FAGGIANI, 2015).

No entanto, Cecchinato (2015) traz que o sujeito precisa de experiência de integração mental e corporal que acontece em um espaço/tempo de jogo na condição livre, pois é neste lugar que ocorre a descoberta, a criatividade e a transformação sob os impulsos lúdicos. Dessa forma, se for ao contrário disso, adota-se a valorização de um movimento de controle da expressão que acaba provocando a fragmentação, sob uma falsa paralela entre o corpo e a mente.

É exatamente essa fragmentação que o brincar de hoje pode está possibilitando, considerando que o indivíduo, atualmente, vive experiências para a formação de identidades transitórias, em constante redefinição, sem muita experiência do sensível, preso a um presente que o desvincula dos laços de pertencimento de culturas passadas sem conexão com o presente (BAUMAN, 2004, 2013), passando a se inclinar a um único modo de relação humana sob a fonte de comunicação generalizada, a qual faz uso da superinformação que ameaça todas as forças de relações de encontros sociais (FAGGIANI, 2015).

No momento, muitas pesquisas têm constatado que os frequentes fragmentos ou distúrbios orgânicos do indivíduo são resultantes, em sua maioria, de causas psicológicas e comportamentais ainda na infância. E que hoje, o homem moderno pode estar assediado

por pressões desta sociedade contemporânea da positividade, que usa exigências que ditam seu sucesso e fracasso, por isso, talvez, essas doenças neuronais como a Depressão, Transtorno de Déficit de Atenção com Hiperatividade, Ansiedade, Transtorno do Pânico, Síndrome de Burnout, entre outras, determinam a paisagem patológica do começo deste século.

Mas, é nesse processo que se deu e se dá a passagem da sociedade de produção para a sociedade de consumo inacabado, afetando o espaço/tempo das brincadeiras, naturalmente, passando a conceder lugar às novas tecnologias da Era digital. Sendo assim, não me parece mais ser muito interessante para a sociedade de consumo a necessidade de se valorizar tanto o brincar como, por exemplo, o saber fazer o brincar (OLIVEIRA; SOUZA, 2013).

Nessa tal sociedade, percebemos, que o sujeito é exigido a brincar na exaustão cognitiva ou mental, estando em vigília exaustivamente ao diálogo no modo virtual, pouco visível (BAUMAN, 2013), ou seja, diferente do período da Revolução Industrial no qual o corpo era uma necessidade também de expressão, mas que agora, por certo, o processo é da despersonalização. Neste sistema o domínio é pelo igual por meio dos padrões e normas sociais de dominação hegemônica, na qual a diversidade não cabe mais, porque ser diferente passa a ser visto como algo doente ou estranho.

Por isso, coloco em destaque os pensamentos de Oliveira; Souza (2013, p. 2), pois vão dizer que “para entender a importância e a dinâmica do brincar hoje, se faz necessário desenvolver uma consciência histórica” e cultural, que pode ser através de compreender a cultura lúdica, mas que, nesse instante, o lúdico se encontra em face das novas tecnologias e que, por isso, os jogos tradicionais vêm desaparecendo frente às mudanças socioculturais (TAVARES *et al.*, 2021).

Assim, resalto à cultura lúdica sob as ideias de Monteiro; Delgado (2014, p. 56), na obra “Brinquedo e Cultura”, em afirmam “a cultura lúdica está imersa na cultura geral à qual a criança pertence. Ela retira elementos do repertório de imagens que representa a sociedade no seu conjunto”.

Mas, evidentemente, hoje, pouco encontramos dessa realidade no espaço/tempo de jogo, pois o que se tem é um movimento predominante da valorização pela pressão do desempenho e produtividade. Por isso, vale a pena dizer, que esta realidade vem acompanhada pela falsa premissa de liberdade de ser e fazer pela ação da própria criança e, como consequência, somos conduzidos a construir um indivíduo sob o julgamento de que este não necessita obedecer a ninguém, senão a si próprio (HAN, 2015).

No âmago destas mudanças, observamos que esta pode ser a destruição do ser coletivo e, sobre isso, eu me apoio nas minhas experiências de brincadeiras de infância e, nessa comunicação, experimentei diferentes elementos e trocas como espaço/tempo do jogo em liberdade de fazer. Dessa maneira, penso que eu aprendia um pouco de mim brincando pelo gesto do outro, pelo cheiro e toque do sol, pela escuta do vento na vista do horizonte, fundamentalmente, vivendo a fantasia, imaginação, mediante espontaneidade sob as referências socioculturais que pertencera.

Deste modo, o brincar não pode pertencer aos limites da ganância e do cansaço, fazendo uso do seu espaço/tempo solitário, que não se importa com ninguém, sendo um súdito perfeito para seguir os preceitos do poder da sociedade de consumo do agora (BAUMAN, 2004; HAN, 2015).

Nesse caso, se faz necessário o cuidado de refletirmos pela perspectiva trazida por Han (2015) que problematiza que, na atualidade, os mecanismos de poder direcionam a vida de forma que não fica explícito por quem estamos sendo dominados. Em tempos atrás, em períodos históricos de controle por um soberano, este decidia quem iria viver ou morrer, mas, no momento histórico do agora, o poder de controle ganha outros contornos, em que acreditamos possuir o controle da nossa própria capacidade e escolha, que se insere nos meios de manutenção da própria existência (PELBART, 2008). Por conseguinte, não há mais uma repressão estampada, ao contrário, há meios para que o sujeito seja o gerenciador de si mesmo, mas apenas sobre o que se tem controle, não mais permitindo a lidar com o descontrole.

Nesse pseudocontrole, dos tempos atuais, passamos a lidar mais com um problema que é a sociedade do cansaço, por acreditar que só estamos bem mediante desempenho e produtividade (HAN, 2015). Para Foucault (2011) as sociedades disciplinares entraram em um processo de decadência, sendo definitivamente substituída pela sociedade do desempenho (HAN, 2017). Assim, o brincar perdeu tempo/espaço para prédios, shoppings centers, entre outros, espaços privados. Abandonamos, quem sabe, a sociedade da alegria e da aprendizagem de troca e afetos, já que exige a presença do outro. Uma vez que:

O poder ilimitado é o verbo modal positivo da sociedade de desempenho [...]. No lugar de proibições, mandamento ou lei, entram projeto, iniciativa e motivação. A sociedade disciplinar ainda está dominada pelo não. Sua negatividade gera loucos e delinquentes. A sociedade do desempenho, ao contrário, produz depressivos e fracassados (HAN, 2015, p. 15).

Na recuperação dessa compreensão é possível trabalharmos reflexões e análises na tentativa de manter e preservar o espaço/tempo de jogo na mais plena liberdade da voz

da criança, que necessariamente precisa viver experiência de compartilhamento social em espaços/tempos comuns, sob a simples ação de brincar em relação de troca afetiva, na manutenção da conexão social. Por isso, a sociedade precisa assumir maiores responsabilidades sobre esta problemática procurando criar estratégias de contato social em comunhão com a cultura digital.

O brincar tem se mostrado um recurso poderoso que qualquer um de nós pode ser ator de valorização e preservação do lúdico. Tendo consciência das diferentes culturas, de modo a nutrir vínculos pessoais e coletivos frente ao enriquecimento da experiência subjetiva colocada pela diversidade de manifestação cultural, a qual se encontra em risco.

### **Considerações finais**

As análises alcançadas nos revelam um panorama recente, de que as crianças continuam brincando, mas que as brincadeiras se encontram cada vez menos na voz da própria criança, uma vez que estão condicionadas ao espaço/tempo do controle sob ação de fora e a negação da diversidade cultural, nem tão pouco a complexidade da subjetividade e intersubjetiva destes brincantes.

Sem dúvida, essa realidade atual tem nos colocado como cúmplice na capacidade de individualizar ou naturalizar o cerceamento do espaço brincante das crianças ao ponto de alcançá-los em seu cerne mediante o processo de formação humana, sob uma lógica de dominação externa, colocada como única cultura, sendo absoluta, guiada pelo pressuposto da tecnologia digital, na falsa sensação da produtividade, como foi colocado pelos autores deste estudo.

Talvez, por essa razão, os adultos dessa sociedade corrente, necessariamente devem combater essa cumplicidade quanto ao controle que impera no brincar pelo movimento digital, mas de uma maneira que possa haver a convergência, é claro, entre o tradicional e o contemporâneo, aproveitando ambos potenciais articulados aos espaços/tempos da cultura lúdica. Portanto, é preciso debatermos o jogo na noção da resignificação, se utilizando de experiências culturais vigentes, possibilitando o compartilhamento do jogo na própria voz de quem joga.

No entanto, o que estamos constatando é a presença de um movimento linear que vem provocando modificação no espaço/tempo de brincar acontecendo intensamente sob o controle da ação externa ao jogo, configurando um outro conceito de jogo, alterando velozmente o comportamento social dos brincantes, os quais passam a adotar hábito de consumo do que propriamente o que acontece no jogo, ficando alheio, líquido ou fluído.

Então, com os resultados alcançados podemos ampliar debates e discussões em diferentes espaços formais e não formais, como escola ou centros comunitários e outros, visando colaborarmos para enfrentamento e desafios de fomentar a conscientização social quanto ao nosso papel significativo de garantir a experiência do jogo, sob a cultura lúdica envolvendo sujeito pessoal e coletivo, assim, conseqüentemente, agindo na formação de quem joga.

Portanto, acreditamos que quando nos comprometermos com uma prática de brincadeira na liberdade da própria criança, participaremos, então, da construção de uma sociedade pela própria existência, assim, participando de uma experiência de jogo na aprendizagem que possibilita estar livremente e por completo.

## REFERÊNCIAS

BAUMAN, Z. **Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

BAUMAN, Z. **Vigilância líquida: Diálogos com David Lyon**. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2013. Disponível em: <<https://ciberativismoeguerria.files.wordpress.com/2016/09/vigilc3a2ncia-lc3adquida.pdf>>. Acesso em 14 de janeiro de 2022.

BAUMAN, Z. **Vigilância líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

BEZERRA, S. R. Ando meio desligado... Espaço urbano e percepção sensorial nas sociedades de consumo. Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - **VIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Centro-Oeste – Cuiabá – MT**. Universidade Federal de Mato Grosso, 2011. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/217942688/espac-o-urbano-e-percepc-a-o-sensorial-nas-sociedades-de-consumo>>. Acesso em 12 de dezembro de 2022.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo, v. 24, n. 2, 1998. Disponível em: <[https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-25551998000200007](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007)>. Acesso em 14 de janeiro de 2022.

CECCHINATO, G. O impulso lúdico e o espaço político em F. Schiller. **Ipseitas**, São Carlos, v.1, n.1, p. 159-165, 2015. Disponível em: <[http://www.revistaipseitas.ufscar.br/index.php/ipseitas/article/view/40/pdf\\_14](http://www.revistaipseitas.ufscar.br/index.php/ipseitas/article/view/40/pdf_14)>. Acesso em 11 de abril de 2022.

FAGGIANI, R. B. Pensamento controlando comportamento. **Psicologia e Ciência**, 2015. Disponível em: <<http://www.psicologiaeciencia.com.br/o-pensamento-controlando-comportamento/>>. Acesso em: 07 de novembro de 2022.

FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir**. 39 ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

GOMES, L. O. O cotidiano, as crianças, suas infâncias e a mídia: imagens concatenadas. **Pro-Posições**, v. 19, n. 3 (57), 2008. Disponível em: <[scielo.br/j/pp/a/3Z3FZL8H8L6Y34gSXhFP5jd/?format=pdf&lang=pt](http://scielo.br/j/pp/a/3Z3FZL8H8L6Y34gSXhFP5jd/?format=pdf&lang=pt)>. Acesso em 11 de novembro de 2022.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GUEDES, T. M. **As redes sociais - Facebook e Twitter - e suas influências nos movimentos sociais**. Dissertação de Mestrado em Comunicação - Universidade de Brasília - Brasília, Brasil, 2013. Disponível em: <<https://repositorio.unb.br/handle/10482/15245>>. Acesso em 10 de dezembro de 2022.

HAN, B. C. **Sociedade do cansaço**. Editora: Vorazes, 2015.

Han, B. C. **Sociedade da transparência**. Petrópolis: Vozes, 2017.

LARROSA, J. **Tremores: Escritos sobre a experiência**. 1ª ed. Belo Horizonte – MG: Editora Autêntica, 2017. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/38474191-Jorge-larrosa-tremores-escritos-sobre-experiencia-autentica-colecao-educacao-experiencia-e-sentido.html>>. Acesso em 11 de agosto de 2022.

PELBART, P. P. **Vida e Morte em Contexto de Dominação Biopolítica**. Instituto de Estudos Avançados da Universidade de São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://www.iea.usp.br/publicacoes/textos/pelbartdominacaobiopolitica.pdf>>. Acesso em 13 de setembro de 2022.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** [livro eletrônico] / Tizuko M. Kishimoto (Org.). São Paulo: Cortez, 2017. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/book/483208458/Jogo-brinquedo-brincadeira-e-a-educac-a-o>>. Acesso em 30 de agosto de 2022.

OLIVEIRA, L. P. de.; SOUZA, W. de O. Conhecer para preservar: brinquedos e brincadeiras populares. **XXVII Simpósio Nacional de História**. Conhecimento histórico e diálogo social. ANPUH – Natal/RN, 2013. Disponível em: <[https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548875808\\_5702e7511eb4db555d60741d533c4c1e.pdf](https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548875808_5702e7511eb4db555d60741d533c4c1e.pdf)>. Acesso em 14 de novembro de 2022.

MANFROI, M. N.; MARINHO, A. Praça da poesia: entre histórias e brincadeiras. **Licere**, Belo Horizonte, v.17, n.2, 2014. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/342404914\\_Praca\\_da\\_Poesia\\_Entre\\_Historias\\_e\\_Brincadeiras](https://www.researchgate.net/publication/342404914_Praca_da_Poesia_Entre_Historias_e_Brincadeiras)>. Acesso em 14 de novembro de 2022.

MONTEIRO, C. M. V. R.; DELGADO, A. C. C. Crianças, brincar, culturas da infância e cultura lúdica: uma análise dos estudos da infância. Universidade Federal de Pelotas, RS – Brasil. **Saber & Educar 19: Educação e Trabalho Social**, 2014. Disponível em: <<http://revista.esepf.pt/index.php/sabereducar/article/view/80/56>>. Acesso em 30 de janeiro de 2022.

MINAYO M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

TAVARES, A. L *et al.* Notas sobre a relevância dos jogos populares na educação física na infância. **Revista científica multidisciplinar**, v.2, n.7, 2021.

## **SOBRE OS AUTORES**

### **Adriana Gomes Lima**

Mestra em Culturas Populares (UFS). Especialista em residência multiprofissional área saúde mental (UFS). Especialista em Saúde Mental: Atenção Psicossocial (UNESA-SE). Graduação em Terapia Ocupacional (UFS). Graduada em Educação Física (UNIT-SE).

**Orcid:** <https://orcid.org/0009-0008-3968-0679>

**E-mail:** [adclala@gmail.com](mailto:adclala@gmail.com)

### **Fernando José Ferreira Aguiar**

Professor Adjunto do Departamento de Museologia (DMS/UFS), Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Arqueologia (PROARQ/UFS) e do Programa Interdisciplinar em Culturas Populares (PPGCULT/UFS). Doutor em Educação (UFS). Mestre em História Social (UFBA). Graduação em História (UFS). Graduando em Comunicação Social - Relações Públicas pela Universidade Tiradentes. Membro Titular do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da UFS, Membro do Conselho Estadual de Cultura de Sergipe, Membro do Conselho Municipal de Cultura de Laranjeiras/SE. Atua principalmente nas seguintes áreas: Religiões Afro-Brasileiras, História da África, Mundo Diaspórico Negro, Decolonialidade e perspectivas negra e indígena, Arqueologia Pública, Arqueologia e Interfaces Disciplinares, Políticas Culturais, Culturas Populares, Relações Etnorraciais/ História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena, Sócio Museologia, Comunicação e Educação em Museus.

**Orcid:** <http://orcid.org/0000-0003-4052-1495>

**E-mail:** [doctufs@academico.ufs.br](mailto:doctufs@academico.ufs.br)

### **Neila Dourado Gonçalves Maciel**

Professora Adjunta de Teorias e História da Arte do Departamento de Museologia, Co-criadora e Docente permanente do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Culturas Populares da UFS. Membro dos Grupos de Pesquisas “Musealização da Arte: poéticas em narrativas” (UNB) e “Design e Cultura” (UFS). Doutora em Arquitetura e Urbanismo (UFBA). MestrA em Artes Visuais (UFBA). Especialista em Metodologia e Didática do Ensino Superior pela Faculdade São Bento. Graduada em Artes Plásticas (UFBA).

**Orcid:** <https://orcid.org/0000-0002-6028-5840>

**E-mail:** [neilamaciel@academico.ufs.br](mailto:neilamaciel@academico.ufs.br)

### **Luís Bruno de Godoy**

Professor substituto na UNESP. Doutorando em Educação Física e Sociedade (Unicamp). Mestre em Ciências Humanas e Sociais. Bacharel em Ciências do Esporte. Ator e palhaço habilitado pelo Sindicato dos Artistas e Técnicos em Espetáculos de Diversão

(SATED/SP); Membro do Laboratório de Estudos em Pedagogia do Esporte - LEPE e Grupo de Estudos e Pesquisa em Cultura Lúdica, Circo e Educação Física - CLUCIEF; Co-idealizador do Grupo Interdisciplinar de Estudo e Pesquisas Aplicadas ao Jogo (GIEPAJ) e Núcleo de Estudo e Pesquisa na Arte do Palhaço (NEPAP); Artista formador e tutor de treinamento de palhaços; Diretor e idealizador da Inhouse - Clowns and Circus e da ONG Medicina do Riso.

**Orcid:** <https://orcid.org/0000-0003-0857-9937>

**E-mail:** [godoy.luisb@gmail.com](mailto:godoy.luisb@gmail.com)

### **Raphaella Schiassi Hernandes**

Doutora em Saúde Coletiva (UNESP). Mestre em Distúrbios do Desenvolvimento pela Universidade Presbiteriana Mackenzie - São Paulo. Especialista em Terapia Ocupacional Dinâmica pelo Centro de Especialidades em Terapia Ocupacional (CETO - 2009). Especialista em Psiquiatria e Dependência Química pela Universidade Santo Amaro - SP (UNISA - 2007). Especialista em Uma Visão Dinâmica Aplicada a Neurologia pelo Centro Universitário Auxilium de Lins. Graduada em Terapia Ocupacional pelo Centro Universitário Salesiano Auxilium de Lins. Desde 2003 tem atuado na área de Saúde Mental e Social. Desde 2006 atua como docente em Terapia Ocupacional. Tem experiência na área de Terapia Ocupacional, com ênfase na carreira docente e clínica. Áreas de Interesse (áreas de interesse de ensino e pesquisa). Saúde Mental, Campo Social, Saúde Coletiva, Terapia Ocupacional (atividades)

**Orcid:** <https://orcid.org/0000-0002-9290-1003>

**E-mail:** [rapha\\_to@hotmail.com](mailto:rapha_to@hotmail.com)

Recebido: 26/04/23

Aprovado: 25/06/23