

# BRINCADEIRAS E GÊNERO, ENTRE O PASSADO E O PRESENTE: RELATO DE UM ESTUDO EM SÃO PAULO - BRASIL<sup>1</sup>

Daniela Signorini Marcilio<sup>2</sup>  
Madalena Pedrosa Aulicino<sup>3</sup>

339

## RESUMO

No Brasil, crianças e adolescentes de 10 a 15 anos de idade gastavam no ano de 2009, em média, 20 horas semanais com afazeres domésticos, sendo que os meninos despendiam 10 horas e as meninas 25 horas semanais (IPEA, 2012). Além disso, dados apontam que está aumentando a participação da mulher no mercado de trabalho (IBGE, 2012), porém, observa-se que este aumento não repercutiu em mudanças em brinquedos e brincadeiras infantis. Desde o passado diferenciações de gênero fazem parte do universo de brincadeiras infantis e é nessa condição que a criança aprende a distinguir brinquedos e brincadeiras de meninos e de meninas (Marcilio, 2015). Nesse sentido, que mensagens as crianças estão recebendo das famílias, da mídia e da cultura em geral para reproduzir brincadeiras de gênero? A partir de relatos de idosos sobre brincadeiras infantis do passado, aliadas às observações feitas de brincadeiras no presente, este artigo teve como objetivo principal apresentar questionamentos sobre essas diferenciações e como elas podem reforçar estereótipos e papéis de gênero na sociedade, que são aprendidos desde a infância, no brincar. Utilizando as metodologias de história oral e observação participante, tem-se 13 idosos entrevistados e 340 crianças observadas em dois Distritos do Município de São Paulo, Brasil. Constatou-se que o brincar na atualidade apresenta poucas alterações em relação ao passado, e questões de gênero estão reforçadas nos discursos e nas mensagens de brincadeiras e brinquedos.

## PALAVRAS-CHAVE

Infância; brincar; cultura; gênero; memória.

## Brincadeiras Infantis: Direitos e Gênero

Este artigo surgiu a partir da pesquisa desenvolvida nos Distritos da Penha e do Canaíba, ambos localizados no Município de São Paulo, SP- Brasil, que identificou brincadeiras infantis entre o passado e o presente. No desenvolvimento da pesquisa, constatou-se que desde o passado as diferenciações de gênero fazem parte do universo das brincadeiras e é nessa condição que a criança aprende a diferenciar brinquedos e brincadeiras de meninos e de meninas. Por isso, esse estudo teve como objetivo apresentar informações obtidas a partir dos relatos de idosos sobre as brincadeiras do passado, aliadas às observações feitas de brincadeiras no presente. O trabalho apontará questionamentos sobre essas diferenciações e como elas podem reforçar estereótipos e papéis de gênero na sociedade, que são aprendidos desde a infância, no brincar.

De acordo com Ariès (2006), a infância surgiu como uma categoria especial a partir do século XVII, constatando que antes desse momento inexistia a infância como um período específico da vida humana e que requeria cuidados, sendo que a criança se desenvolvia social-

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GT 6 “Políticas públicas de gênero e agenciamento: da disciplina dos corpos à inclusão e às garantias de direitos” do V Congresso Internacional em Estudos Culturais: Gênero, Direitos Humanos e Ativismos.

<sup>2</sup> Mestre em Estudos Culturais, Universidades de São Paulo. E-mail: daniela.signorini.marcilio@gmail.com.

<sup>3</sup> Professora do Programa de Mestrado em Estudos Culturais, Universidades de São Paulo, email: mada.lzt@usp.br.

mente dentro do grupo de adultos que ensinavam os saberes necessários. Para Postman (1999) a infância é uma invenção e um artefato social, estando em vias de desaparecer devido a vários fatores, entre eles a erotização das meninas, a semelhança entre roupas infantis e adultas, e crianças que precisam executar tarefas domésticas, desde a limpeza da casa até o cuidado com irmãos mais novos.

340 | Referente aos afazeres domésticos, uma pesquisa desenvolvida pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada – IPEA (2012), baseada nos dados sobre desigualdade de gênero e raça da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios – PNAD (2009), apontou que 24% das meninas de 5 a 9 anos de idade dedicam em média seis horas semanais ao trabalho doméstico da própria casa, enquanto 14,6% dos meninos dedicam cinco horas semanais. Nesse sentido, as diferenças de gênero no trabalho doméstico iniciam-se ainda na infância. Entretanto, o tempo médio semanal dedicado aos afazeres domésticos aumenta com a idade dos indivíduos, sendo que as diferenças entre os gêneros persistem ao longo da vida de homens e mulheres. Entre as faixas etárias investigadas, tem-se que as crianças e adolescentes de 10 a 15 anos de idade gastavam, em média, 20 horas semanais com afazeres domésticos, sendo que os meninos despendiam 10 horas e as meninas 25 horas semanais. Cabe destacar que, entre os meninos nessa faixa etária, 49% afirmaram realizar afazeres domésticos, ao passo que 88% das meninas tinham este trabalho.

Desde jovens meninas aprendem brincadeiras ligadas ao ambiente doméstico, como por exemplo, casinha, mamãe e filhinha, reproduzindo papéis de familiares (mães, avós, tias), utilizando materiais que imitam os objetos do lar (panelas, pratos, copos, cozinha, vassoura, comidinhas, carrinho de bebê, dentre outros). Importante refletir sobre as mensagens transmitidas por essas brincadeiras e brinquedos às meninas e o que isso tem a ver com a pesquisa do IPEA e PNAD no Brasil. Além disso, é preciso compreender como esse trabalho doméstico pode interferir no tempo que seria destinado às brincadeiras infantis dessas meninas. A Constituição Federal do Brasil de 1988 assegura o direito da criança e do adolescente ao lazer, à cultura, ao respeito, à liberdade, além de colocá-los a salvo de qualquer forma de discriminação.

Uma vez que precisam realizar afazeres domésticos no tempo fora da escola, que deveria ser completado por atividades lúdicas e culturais, essenciais para a experiência de vida e saúde física e mental, crianças e adolescentes, em destaque as meninas, não têm seus direitos preservados no contexto que foi apresentado pelas pesquisas do IPEA e PNAD. Brincar também é um direito, e está presente no Artigo 16 do Estatuto da Criança e do Adolescente no Brasil “O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários; opinião e expressão; brincar, praticar esportes e divertir-se; participar da vida familiar e comunitária” (Brasil, 1990, p. 11-32).

Em contrapartida, ao longo dos anos vem crescendo a inserção das mulheres no mercado de trabalho, diferente do que era nas décadas de 1930 e 1960, em que as mães estavam em seus lares cuidando da casa e de seus filhos no contexto dos Distritos da Penha e do Canaíba, São Paulo - Brasil. Segundo a Pesquisa Mensal de Emprego – PME, do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE (2012), com exceção do trabalho doméstico e da ocupação como militar ou funcionário público estatutário, os homens eram maioria dentro da população ocupada nas diversas formas de inserção, e esse cenário foi verificado tanto em 2003 quanto em 2011. Mesmo diante do predomínio masculino, constatou-se que as diferenças de inserção entre homens e mulheres foram reduzidas em 2011, com as mulheres

aumentando sua participação em todas as formas de ocupação. Em 2003, por exemplo, a proporção de homens com carteira assinada no setor privado era de 62,3%, enquanto 37,7% das mulheres, uma diferença de 24,7 pontos percentuais. Em 2011, essas proporções foram de 59,6% e de 40,4%, fazendo com que essa diferença diminuísse para 19,1 pontos percentuais. O maior crescimento da participação feminina foi observado no emprego sem carteira no setor privado, identificando uma diferença de 26,9 pontos percentuais em 2003 (63,5% homens e 36,5% mulheres) e de 19,1 pontos percentuais em 2011 (59,5% homens e 40,5% mulheres).

Apesar do visível crescimento da entrada das mulheres no mercado de trabalho, é comum observar no meio infantil a divisão de papéis entre meninos e meninas, restando às meninas personagens ligados ao lar e ao cuidado dos filhos. Isso teria relação direta com a cultura e também com discursos sobre “ser homem” e “ser mulher”. De acordo com Foucault (1999a) o discurso seria a explicação do mundo, a verbalização de uma realidade. Para este autor a ordem do discurso está na ordem das leis, sendo que em toda sociedade sua produção é controlada, selecionada, organizada e redistribuída, de forma que seus poderes e perigos sejam desviados da sua materialidade. Informou que o discurso torna-se perigoso à medida que serve a interesses, e pode ser utilizado para marginalizar e discriminar. Muitas vezes os indivíduos adotam discursos para mascarar realidades, suplantar verdades, garantir posições, servindo de dominação, e saber utilizar o discurso significa controle do outro. Esses discursos presentes nas brincadeiras infantis buscam reforçar o papel das mulheres como cuidadoras do lar e mães?

Não menos importante, há também discursos que reduzem o fenômeno da brincadeira, como algo desnecessário ou uma perda de tempo. Ao mesmo tempo em que o brincar é simplificado, ele também pode ser tomado como algo “perigoso”, uma vez que algumas brincadeiras não podem ser realizadas por meninos ou por meninas. Por isso, contrariando concepções simplistas e utilitaristas das brincadeiras infantis, apresentam-se conceitos e ideias sobre esse fenômeno e manifestação cultural tão importante para o desenvolvimento do ser humano.

Para Huizinga (2005) o brincar é um intervalo da vida cotidiana; possui elementos de faz de conta; absorve inteiramente quem brinca; encerra um sentido; é constituído de regras próprias e possui finalidade autônoma; é exterior aos interesses materiais imediatos e à satisfação individual das necessidades biológicas; é sério; é fenômeno cultural e ao seu término fica conservado pela memória. Caillois (1990) relata que os brinquedos têm relação com a categoria do simulacro “daí o sucesso dos acessórios e dos brinquedos em miniatura que reproduzem ferramentas, utensílios, armas e máquinas de que se servem os mais crescidos” (p. 41), pois assim a criança pode brincar de imitar o adulto. Segundo Bomtempo (2010), o jogo simbólico tem recebido influências do cinema, da televisão e dos desenhos animados, tornando-o mais “elaborado e sofisticado” (p. 68). Compreende-se que o jogo simbólico está presente em diversas atividades da criança, seja na construção de um quebra-cabeça, jogando xadrez, ou nas brincadeiras de boneca.

Vários autores têm se ocupado do brincar como expressão da cultura, e para Bomtempo (2012), por exemplo, “É por meio da atividade de brincar que a criança interioriza os valores éticos da sociedade à qual pertence” (p. 22). Benjamin (2009) aponta que o brincar está sempre relacionado à cultura tanto como recepção quanto produção da mesma, e que a elabo-

ração da criança é a elaboração da cultura diferente da cultura dominante. Para Winnicott (1975) a criança cria um mundo próprio a partir dos fragmentos que ela recolhe da cultura, assim como ela projeta na brincadeira algo que vem de fora e algo que vem de dentro, o brincar é uma ação sobre os objetos e a criança tem uma participação ativa na brincadeira. Portanto, pode-se entender que é pelo brincar que a criança aprende a sua cultura e tem a oportunidade de transformá-la.

342 | Analisando a relação entre o brincar e a cultura, Carvalho e Pontes (2003) afirmam que “brincadeiras são como rituais que se transmitem, repetidos ou recriados, em ambientes socioculturais distintos” (p. 16), isto é, existem modos de brincar semelhantes em diferentes ambientes socioculturais. Explicam que a transmissão das brincadeiras se dá no grupo de brinquedo, sem a interferência de um adulto, das crianças mais velhas para as mais novas. Para eles o grupo de brincadeiras é uma “microsociedade” (p.16), em que se constituem redes de relações, em que papéis são atribuídos no desenrolar das interações, em que conhecimentos, regras e procedimentos são trocados, reformulados, criados, repassados de forma contínua.

Segundo Brougère (2008) só existe brincar dentro de um sistema de designação, de significados, isto é, inserido em uma cultura que lhe confere sentido. Nesse sentido, o brincar só existe a partir de uma cultura preexistente, que o define, que o possibilita, fazendo dele uma atividade cultural. No brincar existem códigos culturais, ou estruturas específicas, que a criança vai assimilando. Para este autor “A cultura lúdica se apodera de elementos da cultura do meio-ambiente da criança para aclimatá-la ao jogo” (p. 25). As últimas proposições demonstram que a cultura lúdica tem uma ligação com a cultura em geral, neste caso com a cultura compartilhada pela criança, que envolve além do contexto social familiar, conteúdos televisivos, do cinema e dos *videogames*. É somente no ato de brincar que a criança é capaz de construir sua cultura lúdica. Kishimoto (2008) aponta que quando crianças divulgam suas formas de brincar ampliam sua cultura, contribuindo para tecer o fio dessa cadeia, sua prática gera um registro da memória que pela oralidade projeta esse brincar para o futuro.

E a referência à cultura, remete ao campo dos Estudos Culturais, na medida em que, segundo Cevasco (2008) essa área de estudo constituiu-se para preencher necessidades intelectuais de uma nova configuração sócio-histórica, e para revolucionar a crítica da cultura, tendo como projetos o estudo da cultura dita popular, dos fenômenos da vida cotidiana, incluindo também um novo modo de ler a alta cultura. Segundo Williams (1958)<sup>4</sup> (informação verbal) “A cultura é de todos, em todas as sociedades e em todos os modos de pensar” (p. 2). O autor crê que “Uma cultura são significados comuns, o produto de todo um povo, e os significados individuais disponibilizados, o produto de uma experiência pessoal e social empenhada de um indivíduo” (p. 5). Assim como o termo cultura, brincadeira também não pode ser classificada como de boa ou má qualidade. Fenômeno presente nas diferentes camadas sociais, o brincar é comum a todos. Assim como no campo da cultura, há também uma relação de poder nas brincadeiras e brinquedos, assim como questões de gênero, e todos estes fatores podem ser estudados a partir do olhar crítico dos Estudos Culturais.

A partir das informações apresentadas sobre os direitos da criança e do adolescente, do significado do brincar e sua relação com a cultura, nota-se que desde muito jovens crianças aprendem e produzem cultura no ato de brincar. De acordo com Carvalho e Pontes (2003),

<sup>4</sup> Texto “A cultura é de todos” (*Culture is ordinary*) de 1958, traduzido por Maria Elisa Cevasco [200-?].

existem brincadeiras universais, isto é presentes no mundo todo, e isto inclui brincadeiras de casinha e boneca. Ao compreender o verdadeiro sentido do brincar e sua relação com a cultura, fica mais complexo ainda tratar de questões de gênero, pois é no universo de brincadeiras que a criança aprende e transforma sua cultura. É no ato de brincar que a criança reproduz discursos hegemônicos, mas através dele pode também romper com essa prática e trazer transformação.

## Brincadeiras no Passado e no Presente: Questões de Gênero

Para compreender o brincar no passado, 13 entrevistas temáticas em história oral foram realizadas com idosos que viveram nas regiões da Penha e do Cangaíba, na Cidade de São Paulo entre os anos de 1930 e 1960. Foram obtidas informações sobre a infância desses idosos de forma geral, incluindo brincadeiras, costumes, crenças e modos de vida. Para entender o brincar na atualidade, 340 crianças foram observadas no recreio de uma escola pública e no cotidiano de uma Organização Não- Governamental - ONG, ambas na região do Cangaíba, por 71 dias, período de 2013 a 2015. Algumas visitas em parques públicos dos distritos em questão também foram realizadas para ampliar o leque de observações, em especial no Parque Tiquatira, aos finais de semana, feriados e férias escolares (janeiro, fevereiro e julho). Todas as observações, conversas e atividades desenvolvidas com as crianças foram registradas em cadernos de campo para que fossem analisados os aspectos principais da pesquisa, naquela ocasião as brincadeiras e brinquedos, porém neles também foram registrados aspectos ligados à questão de gênero.

Segundo Alberti (2004) a história oral reproduz a realidade de um indivíduo em determinado contexto histórico e social e que muitas vezes não foi considerado na história oficial. Para Haguette (2013) trata-se de uma técnica de coleta de dados baseada no depoimento oral sendo uma metodologia interdisciplinar, isto é, utilizada por diversas áreas de estudo. Quanto à pesquisa participante, de acordo com André (2008) “a observação é chamada de participante porque parte do princípio de que o pesquisador tem sempre um grau de interação com a situação estudada, afetando-a e sendo por ela afetado.” (p. 28), isto é, a técnica de observação participante permite a interação entre o pesquisador e a problemática estudada de forma ativa, podendo realizar conversações e entrevistas com o grupo estudado. Na sequência serão apresentadas as principais questões levantadas sobre a temática de gênero durante as observações e dinâmicas com as crianças e também com os depoimentos dos idosos.

Ao discutir sobre a boneca com as crianças da ONG, um dos meninos mencionou que se alterasse a roupa da boneca ela se tornaria um brinquedo de menino. Não foi possível identificar nas observações e falas cotidianas das meninas a brincadeira de pipa, de carrinho, de lutinha, ou mesmo o futebol. O *videogame*, a título de exemplo, é utilizado tanto por meninos quanto por meninas, porém foi citado com frequência pelos meninos. As brincadeiras de boneca, casinha e mamãe e filhinho, ainda são comuns no grupo de meninas e ausentes no grupo de meninos.

Na ONG um menino se negou a brincar de lencinho branco, pois seu pai disse que é “brincadeira de menina”, e outro garoto foi motivo de piada das meninas por que disse que gostava do filme da *Barbie*. Nas brincadeiras de casinha e de mamãe e filhinho as meninas

não permitiam que os meninos participassem, argumentando que eles estragariam a brincadeira. Em brincadeiras como elástico e lencinho branco, por exemplo, por mais que sejam em grupo, meninos e meninas evitam se misturar. Muitos meninos reclamavam durante a brincadeira de lencinho branco que não eram escolhidos pelas meninas, o que diminuía a sua participação no jogo. A fala de um menino sobre o desenho da *Barbie* foi muito interessante “Eu não gosto do desenho da *Barbie* por que não tem meninos”, ou seja, o filme traz apenas personagens femininos e dessa maneira os meninos não se reconhecem. Hoje meninos podem fazer pulseirinhas de elástico, por exemplo, porém ainda existem práticas marcadas pela diferenciação de gênero, sendo que as próprias crianças são ensinadas a reproduzir esta separação.

No passado havia uma distinção marcante entre meninos e meninas nas brincadeiras, isto é, meninos e meninas não compartilhavam as mesmas brincadeiras, mas algumas atividades permitiam o seu contato, principalmente brincadeiras coletivas como “mãe da rua”, “pega-pega”, “queima”, entre outras. Para a menina na época era mais difícil brincar livremente na rua, primeiro pelo controle dos pais, por que isso não era bem visto, e por que muitas vezes elas tinham que ajudar com as tarefas da casa, incluindo cuidar dos irmãos mais novos. Por mais que algumas meninas conseguissem brincar de futebol e na rua com os meninos no passado, ainda assim as brincadeiras eram bem divididas, sendo que meninas faziam práticas de cunho doméstico (boneca, casinha e comidinha), e atividades com menos movimentação (passa anel, pedrinhas e saquinhos), além de pular corda, enquanto que os meninos brincavam de mana mula e pipa. O pega-pega era uma brincadeira comum entre meninos e meninas, assim como outras práticas como mãe da rua, barra manteiga e queimada. No presente a divisão entre brincadeiras de meninos e meninas ainda é muito forte, e as brincadeiras que contribuem mais com esta separação são boneca e casinha para as meninas, e futebol e *card*, para os meninos.

No presente, meninas brincam com boneca, corda, balanço, cabana, escorregador, flor, e utensílios domésticos; já meninos, de bola e boneco. Nota-se que o boneco no mundo masculino não era algo comum no passado, sendo muito utilizado pelos meninos hoje, e isto merece um olhar especial. Em relação ao passado a boneca é ainda um brinquedo muito comum entre as meninas da Penha e do Cangaíba, com a diferença de que não são mais as bonecas de pano, papel *machê* e porcelana, mas sim a *Barbie*, *Baby Alive* e *Monster High*. Nota-se que ainda existem diferenças entre brinquedos de meninos e de meninas, que foram reconhecidas pelas próprias crianças.

Aparentemente meninos e meninas têm as mesmas dificuldades de brincar no espaço público hoje, com exceção do relato de um pai no Parque Tiquatira, que informou que meninas são mais “caseiras”, e de algumas crianças da ONG que sentem falta de mais meninas na rua. Nesse sentido, nota-se que ainda hoje algumas meninas são privadas de brincar nas ruas, pois há um consenso de que elas preferem ficar em casa naturalmente, reforçando este aspecto da pressão social e cultural que recai sobre elas desde muito jovens.

Foucault (1999b) procurou descrever os mecanismos de controle da sociedade, dessa vez não pelo discurso, mas através da disciplina e do controle do corpo. Os corpos dóceis se dão a partir das regras de trabalho, de comportamento, e de moralismos, sendo que os indivíduos repetem padrões de comportamento sem se questionar sobre eles. “É dócil um corpo que pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aper-

feçoado” (p. 118). O autor afirma que em qualquer sociedade o corpo está submetido a poderes, impondo limitações, proibições e obrigações, e que as disciplinas seriam o principal método de controle minucioso das operações do corpo. Sendo assim, percebe-se que discursos e formas específicas de brincadeiras, acompanhadas pela disciplina dos corpos, acabam influenciando práticas de meninos e meninas.

## Considerações Finais

O brincar na atualidade apresenta poucas alterações em relação ao passado, e questões de gênero estão reforçadas nos discursos e nas mensagens de brincadeiras e brinquedos. Devido a uma moral estabelecida desde o passado, meninos não podem brincar de boneca, casinha, ou mesmo de lenço atrás. Por outro lado, meninas são presenteadas com brinquedos que carregam muitas mensagens, entre eles utensílios domésticos e bonecas, reforçando papéis de cuidadora e líder do lar.

Entende-se que é no ato de brincar que a criança reproduz discursos hegemônicos, mas que através dele pode também romper com essa prática e trazer transformação. É preciso reforçar isso e propor atividades que façam as crianças pensarem sobre o futuro, para que possam transformar discursos hegemônicos de gênero. Questionar o que está sendo imposto pelas famílias e pela mídia é essencial, pelo brincar isso pode ser possível, pois, como foi observado nas teorias de Brougère (2008), Carvalho e Pontes (2003) e Kishimoto (2008), a cultura define a brincadeira e ao mesmo tempo esta ação permite a transformação dessa cultura.

Crianças precisam ser motivadas a refletir sobre o futuro, sobre concepções pré-estabelecidas de brinquedos e brincadeiras e merecem lidar com situações em que meninas também podem ser líderes, e meninos também podem ser bons pais e exímios organizadores do lar. Toda ação com crianças seja no âmbito escolar, ou mesmo nos espaços lúdicos e de difusão de cultura, como também na mídia, seria uma maneira de inclusão e garantia de direitos, promovendo debates, discussões e críticas para promover e fortalecer cada vez mais políticas públicas de gênero. Mesmo porque, a organização da sociedade mudou em vários aspectos e entre eles, a maior inserção da mulher no mercado de trabalho. Por outro lado, ao que consta, esse aumento não repercutiu ainda em alterações no padrão de brinquedos para meninos e para meninas, divulgados e comercializados pela mídia e pelo mercado; esses brinquedos, e pela presente pesquisa, também no caso das brincadeiras, reforçam papéis tradicionais femininos e masculinos, sobrecarregando mulheres, que além de obrigações profissionais e de provimento do lar, parecem conduzir sozinhas, em sua maior parte, as responsabilidades domésticas.

## Referências Bibliográficas

- Alberti, V. (2004). *Ouvir contar, textos em história oral* (pp. 13-32). Rio de Janeiro: FGV.
- Andre, M.E.D.A. (2008). A abordagem qualitativa de pesquisa. In Andre, M.E.D.A, *Etnografia da prática escolar* (pp.15-26). Campinas, SP: Papirus.
- Ariès, P. (2006). A descoberta da infância. In Ariès, P, *A história social da criança e da família* (pp. 17-31). Rio de Janeiro: LTC.

- 346 | Benjamin, W. (2009). História cultural do brinquedo. In Benjamin, W, *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação* (pp. 89-94). São Paulo: Duas Cidades, Ed. 34.
- Bomtempo, E. (2010). A brincadeira de faz-de-conta: Lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In Kishimoto, T. M (Org.), *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação* (pp. 63-80). São Paulo: Cortez.
- Bomtempo, E. (2012). Brincadeira simbólica: Imaginação e criatividade. In Bomtempo, E., Goings, L. C, *Felizes e brincalhões: Uma reflexão sobre o lúdico na educação* (pp. 21-35). Rio de Janeiro: Wak Editora.
- Brasil. Constituição (1988). Texto consolidado até a emenda constitucional n. 66 de 13 de julho de 2010. Art. 227. Capítulo VII, da família, da criança, do adolescente, do jovem e do idoso. Disponível em <http://www.senado.gov.br/legislacao/const/con198813.07.2010/art227.shtm>
- Brasil. Estatuto da criança e do adolescente. (2013). *Estatuto da criança e do adolescente e legislação correlata: Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990, e legislação correlata* (pp.11-32). 10ª ed. Brasília: DF, Edições Câmara. Disponível em <http://bd.camara.gov.br/bd/discover?query=estatuto+da+crian%C3%A7a+e+do+adolescente&scope=%2F&submit=Buscar>
- Brougère, G. (2008). A criança e a cultura lúdica. In Kishimoto, T.M. (Org.), *O brincar e suas teorias* (pp. 19-32). São Paulo: Cengage Learning.
- Caillois, R. (1990). Definição. In Caillois, R, *Os jogos e os homens* (pp. 23-30). Lisboa: Cotovia.
- Carvalho, A.M., Pontes, F.A.R. (2003). Brincadeira é cultura. In Carvalho, A. M. et al. *Brincadeira e cultura: Viajando pelo Brasil que brinca, o Brasil que brinca* (pp. 15-29). São Paulo: Casa do psicólogo.
- Cevasco, M. E. (2008). O tema “cultura e sociedade”. In Cevasco, M. E, *Dez lições sobre estudos culturais* (pp. 9-26). São Paulo: Boitempo.
- Foucault, M. (1999a). *A ordem do discurso* (pp. 5-79). São Paulo: Loyola.
- Foucault, M. (1999b). Os corpos dóceis. In Foucault, M, *Vigiar e punir: Nascimento da prisão* (pp. 117-142). Petrópolis: Vozes.
- Haguette, T. M. F. (2013). *Metodologias qualitativas na sociologia* (pp. 57-99). Petrópolis, RJ: Vozes.
- Huizinga, J. (2005). Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural. In Huizinga, J, *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura* (pp. 3-31). São Paulo: Perspectiva.
- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2012). Pesquisa mensal de emprego. *Mulher no mercado de trabalho: Perguntas e respostas*. Disponível em [http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/indicadores/trabalhoerendimento/pme\\_nova/estudos\\_mulher\\_merc\\_trabalho.shtm](http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/indicadores/trabalhoerendimento/pme_nova/estudos_mulher_merc_trabalho.shtm)
- Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. (2012). *Trabalho para o mercado e trabalho para casa: persistentes desigualdades de gênero*. N. 149. Disponível em [http://www.ipea.gov.br/portal/imagens/stories/PDFs/comunicado/120523\\_comunicadoipea0149.pdf](http://www.ipea.gov.br/portal/imagens/stories/PDFs/comunicado/120523_comunicadoipea0149.pdf)
- Kishimoto, T. M. (2008). *A cultura lúdica como parte da cultura da infância*. Disponível em <http://www.labrimp.fe.usp.br/index.php?action=artigo&id=5>
- Marcilio, D. S (2015). *Brincadeiras infantis no Município de São Paulo: Penha e Cangaíba entre o passado e o presente* (Dissertação de Mestrado). Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Postman, N. (1999). O princípio do fim. In Postman, N, *O desaparecimento da infância* (pp. 81-94). Rio de Janeiro: Graphia.
- Winnicott, D. W. (1975). A localização da experiência cultural. In Winnicott, D. W, *O Brincar e a realidade* (pp. 133-144). Rio de Janeiro: Imago editora.