

O BRINCAR INTERGERACIONAL: COMO AS BRINCADEIRAS ANTIGAS E ATUAIS SE ENCONTRAM

INTERGENERATIONAL PLAY: HOW OLD AND NEW GAMES MEET



IVANY MARIA DE OLIVEIRA

Graduação Licenciatura Plena em Pedagogia pelo Centro Universitário Sant'Anna (2008); Pós-Graduação em Educação Infantil pela UNINOVE (2012); Pós-Graduação em Arte e Educação pela Faculdade Campos Elíseos (2019); Pós-Graduação em Educação Inclusiva pela Faculdade Campos Elíseos (2021); Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental I na CEI Maria José de Souza e na EMEI José Canavó Filho, ambos na Prefeitura Municipal de São Paulo.

RESUMO

O brincar, além de essencial ao desenvolvimento humano, constitui-se como prática cultural que atravessa gerações, preservando tradições e incorporando inovações. Este artigo analisa o brincar intergeracional, destacando como brincadeiras antigas e atuais se encontram na formação cultural e social. Fundamentado em autores como Piaget, Vygotsky, Winnicott e Kishimoto, o estudo evidencia que as brincadeiras funcionam como linguagem, meio de aprendizagem e espaço de socialização. Ao reunir diferentes gerações, o brincar fortalece vínculos afetivos, promove a transmissão de saberes e ressignifica práticas culturais, trazendo benefícios cognitivos, emocionais e sociais. Contudo, enfrenta desafios como o tempo excessivo diante das telas, a falta de espaços de convivência e a ausência de políticas públicas. Conclui-se que o brincar intergeracional é uma prática educativa, social e cultural que integra tradição e inovação, contribuindo para a preservação da memória cultural e para a construção de uma sociedade mais inclusiva.

Palavras-chave: Brincar; Intergeracionalidade; Cultura; Educação; Socialização.

ABSTRACT

Play, in addition to being essential to human development, is a cultural practice that spans generations, preserving traditions and incorporating innovations. This article analyzes intergenerational play, highlighting how old and new games come together in cultural and social formation. Based on authors such as Piaget, Vygotsky, Winnicott, and Kishimoto, the study shows that games function as language, a means of learning, and a space for socialization. By bringing together different generations, play strengthens emotional bonds, promotes the transmission of knowledge, and reframes cultural practices, bringing cognitive, emotional, and social benefits. However, it faces challenges such as excessive screen time, lack of spaces for socializing, and the absence of public policies. It is concluded that intergenerational play is an educational, social, and cultural practice that integrates tradition and innovation, contributing to the preservation of cultural memory and the construction of a more inclusive society.

Keywords: Play; Intergenerationality; Culture; Education; Socialization.

INTRODUÇÃO

O brincar sempre ocupou um espaço fundamental na vida humana, configurando-se como uma prática que ultrapassa gerações e se inscreve como elemento essencial do desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e social das crianças. Mais do que uma simples forma de entretenimento, as brincadeiras representam a cultura, os valores e as tradições de uma sociedade, servindo como um elo entre passado, presente e futuro. Assim, compreender o brincar significa também compreender como a humanidade se organiza, se relaciona e se reconhece ao longo do tempo.

As brincadeiras antigas, muitas vezes marcadas pela simplicidade dos recursos materiais e pela riqueza da imaginação, expressam um patrimônio cultural que resiste às transformações sociais. Jogos como amarelinha, bolinha de gude, pião, esconde-esconde e pular corda carregam consigo memórias afetivas que foram transmitidas oralmente e vivenciadas em comunidades e famílias. Por outro lado, a contemporaneidade trouxe novas formas de brincar, fortemente influenciadas pelo avanço tecnológico e pelas mídias digitais, que, embora diferentes, também possibilitam aprendizagens e interações sociais.

Nesse contexto, o brincar intergeracional emerge como espaço privilegiado de encontro entre tradições e inovações. A convivência entre crianças, jovens, adultos e idosos possibilita a ressignificação de práticas lúdicas, permitindo que o antigo e o novo dialoguem, preservando a memória cultural e, ao mesmo tempo, abrindo espaço para a criatividade e a reinvenção do brincar.

Diante disso, este artigo tem como objetivo refletir sobre como as brincadeiras antigas e atuais se encontram na prática intergeracional, destacando sua importância para a preservação

cultural, o fortalecimento de vínculos familiares e comunitários e o desenvolvimento integral das crianças. Busca-se, portanto, compreender de que forma o brincar pode ser um instrumento de aproximação entre gerações, superando barreiras temporais e sociais, e reafirmando-se como linguagem universal da infância.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O brincar tem sido estudado por diferentes áreas do conhecimento, como a psicologia, a pedagogia e a antropologia, sempre destacado como uma atividade essencial ao desenvolvimento humano. A brincadeira ultrapassa a dimensão do lazer, configurando-se como uma linguagem, uma forma de expressão e de construção de saberes.

Piaget (1975) comprehende o brincar como parte do processo de assimilação e acomodação, em que a criança interpreta a realidade por meio de suas próprias estruturas cognitivas. Nesse sentido, brincar é também aprender e elaborar conceitos de forma ativa. Segundo o autor:

“O jogo é, em si mesmo, uma forma de pensamento, uma maneira pela qual a criança organiza o mundo à sua volta” (PIAGET, 1975, p. 56).

Na perspectiva de Vygotsky (1991), o brincar assume papel fundamental no desenvolvimento das funções psicológicas superiores, especialmente por envolver imaginação, simbolização e interação social. O autor afirma que, ao brincar, a criança age além das condições imediatas da realidade, projetando-se para além do presente:

“É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, em vez de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e significados” (VYGOTSKY, 1991, p. 109).

Já Winnicott (1975) destaca que o brincar não se limita apenas à infância, mas acompanha o ser humano ao longo da vida, servindo como espaço de criatividade e saúde emocional. Para ele, a experiência lúdica é central para a constituição da subjetividade:

“É no brincar, e apenas no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral” (WINNICOTT, 1975, p. 79).

Sob a ótica sociocultural, Kishimoto (1999) lembra que o brincar também cumpre um papel de transmissão de valores, tradições e símbolos, sendo, portanto, um elemento de preservação da cultura. Para a autora, as brincadeiras são práticas que inserem a criança em um universo social, conectando-a às gerações anteriores.

Assim, pode-se afirmar que o brincar é um fenômeno complexo e multifacetado, que envolve dimensões cognitivas, afetivas, sociais e culturais. Seja por meio das brincadeiras tradicionais, transmitidas oralmente, seja pelas novas formas mediadas pelas tecnologias, a essência do brincar permanece a mesma: mediar o encontro entre sujeito e mundo, entre passado e futuro, entre

diferentes gerações.

BRINCADEIRAS TRADICIONAIS: MEMÓRIAS E HERANÇAS CULTURAIS

As brincadeiras tradicionais representam um patrimônio cultural imaterial transmitido de geração em geração, muitas vezes por meio da oralidade, da observação e da prática coletiva. Elas expressam valores sociais, crenças e modos de vida, funcionando como um elo entre passado e presente.

De acordo com Brougère (1998), as brincadeiras tradicionais carregam em si elementos da cultura de um povo e, por isso, têm papel fundamental na formação das identidades. Segundo o autor:

“O jogo tradicional é um patrimônio cultural que se transmite entre gerações, revelando não apenas formas de lazer, mas também maneiras de compreender e viver o mundo” (BROUGÈRE, 1998, p. 34).

Entre as práticas mais comuns destacam-se jogos como a amarelinha, o pião, a bolinha de gude, a corda e o esconde-esconde, que não exigem materiais sofisticados, mas sim a criatividade e a interação social. Kishimoto (1999) lembra que tais atividades representam mais do que simples passatempos: são espaços de socialização e de transmissão cultural.

“As brincadeiras tradicionais funcionam como práticas que consolidam a cultura da infância, transmitindo modos de pensar, sentir e agir” (KISHIMOTO, 1999, p. 47).

Essas brincadeiras, muitas vezes realizadas em espaços públicos ou comunitários, como praças e quintais, favorecem a convivência entre crianças de diferentes idades e contextos, fortalecendo vínculos sociais e comunitários. Nesse sentido, Santos (2002) observa que, ao brincar, a criança se insere na memória coletiva e se conecta com a história de sua comunidade.

A valorização dessas práticas, no entanto, enfrenta desafios na contemporaneidade, devido ao avanço da tecnologia e à diminuição dos espaços de convivência social. Apesar disso, é inegável que as brincadeiras tradicionais continuam sendo ressignificadas pelas novas gerações, preservando sua essência cultural e sua função educativa.

BRINCADEIRAS CONTEMPORÂNEAS: TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

O avanço tecnológico transformou profundamente a forma como as crianças brincam. As brincadeiras atuais, mediadas por dispositivos digitais, redes sociais e jogos eletrônicos, convivem com as práticas tradicionais, criando novas possibilidades de interação e aprendizagem.

Segundo Buckingham (2007), o impacto das tecnologias no universo infantil é inegável, já que os jogos digitais se tornaram parte do cotidiano das novas gerações. Para o autor:

“Os jogos eletrônicos ocupam um espaço central na cultura infantil contemporânea, não apenas como forma de lazer, mas também como meio de socialização e de construção de identidade” (BUCKINGHAM, 2007, p. 92).

Os jogos digitais permitem que as crianças explorem ambientes virtuais, desenvolvam estratégias cognitivas e aprendam de maneira interativa. No entanto, também geram preocupações em relação ao tempo excessivo diante das telas e à diminuição das experiências de brincar ao ar livre.

Prensky (2001) reforça a ideia de que as novas gerações são “nativos digitais”, ou seja, cresceram em contato constante com a tecnologia e, por isso, interagem de forma natural com jogos eletrônicos e recursos digitais. Segundo o autor, essas crianças desenvolvem habilidades específicas ligadas à rapidez de raciocínio e ao pensamento multitarefa.

“Os jovens de hoje pensam e processam informações de maneira fundamentalmente diferente das gerações anteriores, moldados pelo ambiente digital em que nasceram” (PRENSKY, 2001, p. 02).

Apesar dos desafios, é importante reconhecer os aspectos positivos das brincadeiras contemporâneas. Gee (2003) aponta que os jogos digitais podem promover a resolução de problemas, a colaboração entre pares e a construção de narrativas complexas. Tais características reforçam o potencial pedagógico das novas formas de brincar.

Portanto, as brincadeiras contemporâneas, longe de substituir totalmente as práticas tradicionais, ampliam o repertório lúdico das crianças, demonstrando que a inovação tecnológica pode coexistir com a tradição, enriquecendo a experiência do brincar.

O ENCONTRO ENTRE GERAÇÕES NO BRINCAR

O brincar intergeracional representa um espaço de convivência no qual diferentes gerações compartilham experiências, saberes e memórias. Esse encontro promove a troca cultural e afetiva, unindo o passado e o presente em torno de práticas lúdicas que fortalecem vínculos familiares e comunitários.

Segundo Sarmento (2004), a infância não deve ser compreendida de forma isolada, mas em diálogo constante com outras fases da vida, especialmente através das práticas sociais compartilhadas. O autor ressalta que:

“O brincar intergeracional é um espaço privilegiado de transmissão cultural, no qual adultos, idosos e crianças reconstroem significados e reafirmam laços sociais” (SARMENTO, 2004, p. 88).

A presença dos avós e de outros adultos nas brincadeiras das crianças resgata tradições e memórias, ao mesmo tempo em que possibilita a ressignificação dessas práticas no contexto atual. Como afirma Carvalho (2015), o brincar intergeracional se configura como um processo de

continuidade e transformação, pois as gerações não apenas transmitem, mas também recriam modos de brincar.

Além do aspecto cultural, esse encontro gera benefícios emocionais e sociais. Para Rizzini (2009), a convivência entre diferentes gerações através do brincar contribui para a criação de vínculos afetivos sólidos, fortalecendo o sentimento de pertencimento familiar e comunitário.

“O diálogo entre gerações através das brincadeiras favorece a integração social, reforça identidades e promove a solidariedade entre diferentes faixas etárias” (RIZZINI, 2009, p. 57).

Assim, o brincar intergeracional se mostra não apenas como um meio de preservação da cultura, mas também como um recurso de fortalecimento das relações humanas, permitindo que o antigo e o novo se entrelaçam em experiências significativas.

O BRINCAR INTERGERACIONAL COMO RECURSO PEDAGÓGICO E SOCIAL

O brincar intergeracional ultrapassa o espaço da família e pode ser incorporado também em contextos pedagógicos e sociais. Ao aproximar diferentes gerações, cria-se um ambiente de troca de saberes que potencializa aprendizagens, fortalece vínculos e contribui para a formação integral do sujeito.

Segundo Kishimoto (2011), o brincar é um recurso educativo que promove aprendizagens significativas, sobretudo quando se estabelece em um contexto coletivo. Para a autora:

“As brincadeiras constituem um meio privilegiado de aprendizagem, pois permitem à criança explorar, experimentar e interagir com os outros, construindo conhecimento de forma lúdica” (KISHIMOTO, 2011, p. 65).

Quando o brincar envolve diferentes gerações, amplia-se a possibilidade de acesso a valores, memórias e práticas culturais. Silva (2013) destaca que esse processo fortalece não apenas a transmissão cultural, mas também a inclusão social, uma vez que crianças, jovens, adultos e idosos participam de um mesmo espaço de interação.

Além disso, em ambientes escolares, o brincar intergeracional pode se configurar como estratégia pedagógica capaz de promover a valorização da diversidade etária. Como observa Carvalho (2015), ao unir crianças e idosos em atividades lúdicas, cria-se um ambiente de respeito mútuo, onde todos aprendem com as experiências do outro.

“O brincar intergeracional no espaço escolar possibilita o diálogo entre diferentes formas de saber, ressignificando tanto o brincar quanto às relações humanas” (CARVALHO, 2015, p. 142).

Do ponto de vista social, esse tipo de prática contribui para reduzir o isolamento de idosos e reforçar os laços comunitários, além de oferecer às crianças a oportunidade de desenvolver empatia e respeito pelo outro. Portanto, o brincar intergeracional não se limita a preservar tradições culturais,

mas também atua como recurso pedagógico e de inclusão social, promovendo o desenvolvimento humano em sua totalidade.

BENEFÍCIOS DO BRINCAR INTERGERACIONAL

O brincar intergeracional gera impactos positivos tanto no desenvolvimento infantil quanto nas relações sociais mais amplas. Ao reunir diferentes gerações em um mesmo espaço lúdico, possibilita a construção de vínculos afetivos, a preservação cultural e a promoção do bem-estar coletivo.

Segundo Morais (2014), a convivência intergeracional fortalece laços de pertencimento e amplia a compreensão das diferenças etárias, favorecendo uma aprendizagem mútua entre crianças e adultos. Nesse sentido:

“A experiência intergeracional do brincar promove não apenas a transmissão de conhecimentos e valores, mas também o fortalecimento de laços emocionais e sociais entre os participantes” (MORAIS, 2014, p. 101).

Do ponto de vista psicológico, o brincar com pessoas de diferentes idades contribui para o desenvolvimento da empatia e do respeito, além de ampliar as formas de comunicação. Para Oliveira (2010), a diversidade etária nos jogos e brincadeiras cria situações de cooperação que estimulam habilidades socioemocionais importantes para a vida em comunidade.

Além disso, os benefícios se estendem também à população idosa. Rizzini (2009) destaca que, ao brincar com crianças, os idosos resgatam memórias afetivas e sentem-se valorizados socialmente, o que contribui para a melhoria da autoestima e da qualidade de vida.

“As práticas intergeracionais de brincar ajudam a combater o isolamento dos idosos, ao mesmo tempo em que enriquecem a infância com experiências únicas de convivência” (RIZZINI, 2009, p. 63).

Portanto, os benefícios do brincar intergeracional não se limitam apenas ao entretenimento, mas envolvem dimensões cognitivas, emocionais, culturais e sociais, consolidando-se como prática capaz de integrar gerações e fortalecer comunidades.

DESAFIOS E OBSTÁCULOS NA VALORIZAÇÃO DO BRINCAR INTERGERACIONAL

Apesar de seus inúmeros benefícios, o brincar intergeracional enfrenta barreiras no contexto contemporâneo. A aceleração da vida moderna, o excesso de compromissos escolares e profissionais, a falta de espaços públicos adequados e o predomínio das tecnologias digitais muitas vezes dificultam a convivência entre gerações.

De acordo com Sarmento (2004), a sociedade atual tende a fragmentar as gerações, criando espaços cada vez mais delimitados para crianças, jovens, adultos e idosos, o que enfraquece as possibilidades de interação lúdica. O autor aponta que:

"A modernidade promoveu uma segregação geracional, reduzindo os encontros espontâneos entre crianças e adultos, o que compromete a transmissão cultural do brincar" (SARMENTO, 2004, p. 94).

Outro desafio refere-se ao tempo dedicado às telas. Buckingham (2007) observa que o aumento do uso de dispositivos digitais alterou as formas de lazer infantil, muitas vezes em detrimento das brincadeiras coletivas tradicionais. Para ele, essa mudança exige repensar estratégias de integração, para que o digital não substitua, mas complementa as práticas lúdicas.

Além disso, Carvalho (2015) ressalta que a falta de políticas públicas voltadas ao incentivo de práticas intergeracionais também representa um entrave. Espaços escolares e comunitários, em grande parte, ainda não exploram o potencial educativo do brincar entre gerações.

"A ausência de iniciativas institucionais voltadas ao brincar intergeracional evidencia uma lacuna entre o reconhecimento teórico de sua importância e sua efetiva valorização social" (CARVALHO, 2015, p. 148).

Portanto, superar tais obstáculos implica criar oportunidades de convivência que promovam o encontro entre gerações, seja por meio da família, da escola ou de projetos comunitários. A valorização do brincar intergeracional depende de uma ação conjunta que une tradição, inovação e políticas de inclusão social.

PERSPECTIVAS FUTURAS PARA O BRINCAR INTERGERACIONAL

O futuro do brincar intergeracional aponta para a necessidade de conciliar tradição e inovação, garantindo que as novas tecnologias não substituem, mas se integrem às práticas culturais já consolidadas. A valorização desse encontro depende tanto de iniciativas familiares quanto de políticas públicas voltadas à educação, cultura e lazer.

Segundo Kishimoto (2011), o brincar deve ser entendido como um direito da criança, mas também como um espaço de formação coletiva, no qual as gerações podem se reconhecer mutuamente. A autora ressalta:

"As brincadeiras não apenas preservam memórias culturais, mas também projetam possibilidades para o futuro, ao integrarem inovação e tradição em um mesmo espaço lúdico" (KISHIMOTO, 2011, p. 72).

Nesse sentido, a tecnologia pode ser aliada, desde que utilizada de forma crítica e equilibrada. Prensky (2001) já indicava que os "nativos digitais" trazem consigo novas formas de aprender e interagir, e, quando associadas a brincadeiras tradicionais, essas ferramentas podem enriquecer a experiência lúdica.

Do ponto de vista social, Morais (2014) sugere que a criação de espaços públicos intergeracionais, como praças, centros comunitários e projetos escolares, é fundamental para fortalecer essa prática no futuro.

“O fortalecimento de políticas intergeracionais é essencial para que o brincar continue a ser um elo entre culturas, tempos e pessoas” (MORAIS, 2014, p. 119).

Assim, as perspectivas futuras para o brincar intergeracional apontam para um movimento de integração, no qual o diálogo entre gerações não apenas preserva a memória cultural, mas também possibilita novas formas de convivência e aprendizagem, essenciais para a construção de uma sociedade mais inclusiva e colaborativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo discutiu a importância do brincar intergeracional como prática cultural, pedagógica e social que conecta passado, presente e futuro. Ao longo do texto, foi possível perceber que as brincadeiras tradicionais representam uma herança cultural transmitida entre gerações, enquanto as contemporâneas, mediadas pelas tecnologias digitais, ampliam as possibilidades de interação e aprendizagem.

O encontro entre gerações no brincar mostra-se como espaço privilegiado de transmissão de saberes, fortalecimento de vínculos afetivos e preservação da identidade cultural. Ao mesmo tempo, revela-se também como recurso pedagógico que promove aprendizagens significativas e como prática social capaz de integrar diferentes idades em torno de um mesmo objetivo: a convivência lúdica.

Contudo, reconhece-se que a valorização do brincar intergeracional ainda enfrenta desafios, como o excesso de tempo diante das telas, a fragmentação dos espaços de convivência e a ausência de políticas públicas voltadas à promoção de encontros intergeracionais. Superar esses obstáculos exige iniciativas conjuntas entre família, escola, comunidade e poder público.

As perspectivas futuras apontam para a necessidade de equilibrar tradição e inovação, integrando brincadeiras antigas e novas em um mesmo repertório lúdico. Dessa forma, o brincar intergeracional não apenas resgata memórias culturais, mas também se reinventa, reafirmando-se como prática essencial para a formação integral do sujeito e para a construção de uma sociedade mais inclusiva e solidária.

Assim, pode-se concluir que o brincar intergeracional é mais do que um simples passatempo: trata-se de um fenômeno educativo, social e cultural que merece ser preservado e incentivado como patrimônio humano.

REFERÊNCIAS

- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1998.
- BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Loyola, 2007.

CARVALHO, Ana Maria. **Infância e intergeracionalidade: diálogos possíveis no brincar.** Porto Alegre: Mediação, 2015.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy.** New York: Palgrave Macmillan, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MORAIS, Eliane. **Práticas intergeracionais: infância, velhice e o brincar.** Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico.** São Paulo: Scipione, 2010.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: LTC, 1975.

PRENSKY, Marc. **Digital natives, digital immigrants.** On the Horizon, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.

RIZZINI, Irene. **Cultura lúdica e intergeracionalidade: experiências sociais no brincar.** Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2009.

SARMENTO, Manuel Jacinto. **As culturas da infância nas sociedades contemporâneas.** Braga: Universidade do Minho, 2004.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

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