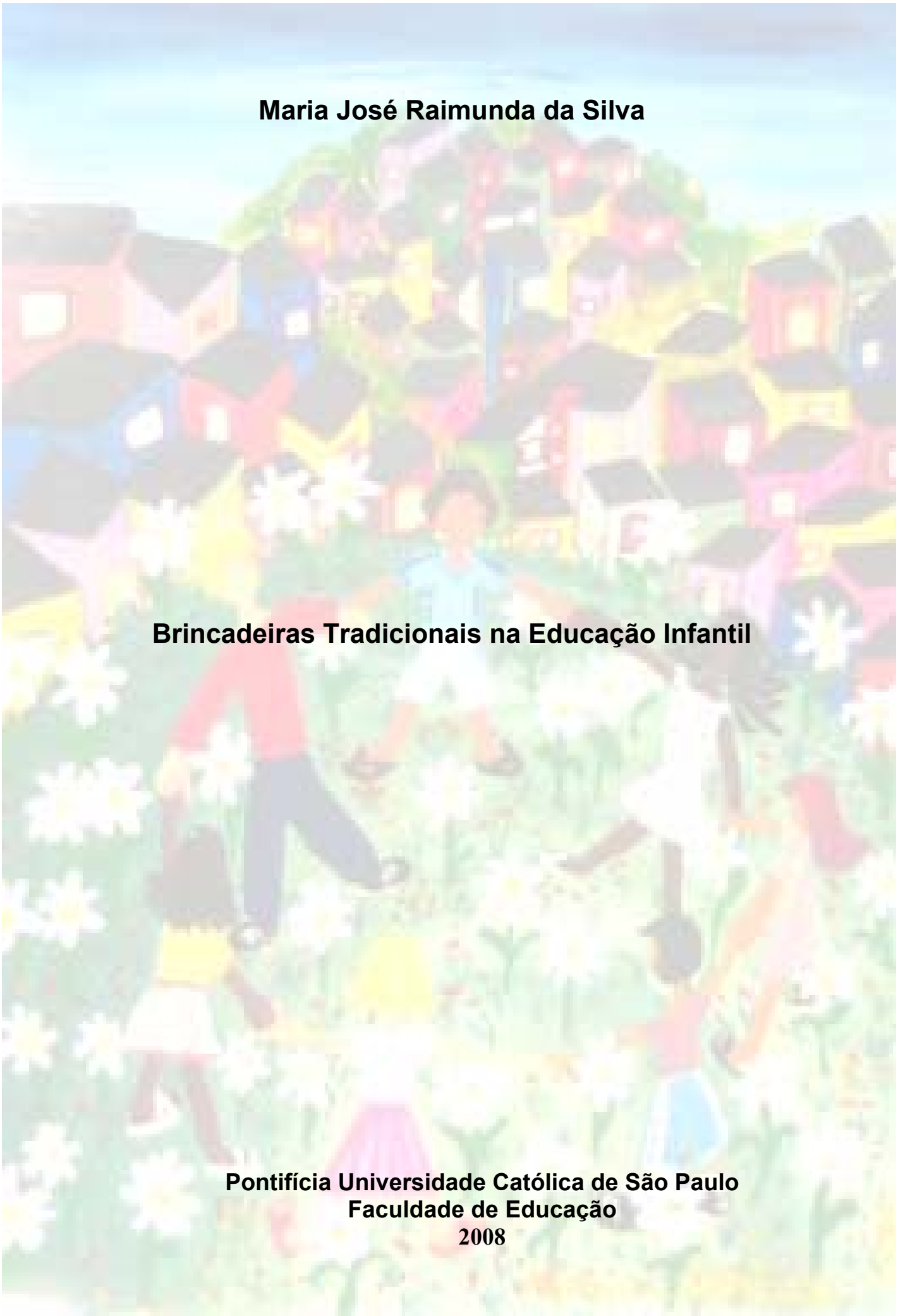
Maria José Raimunda da Silva



Brincadeiras Tradicionais na Educação Infantil

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Faculdade de Educação
2008

Maria José Raimunda da Silva

Brincadeiras Tradicionais na Educação Infantil

Trabalho apresentado como requisito para conclusão da Habilitação Educação Infantil à Comissão de professores responsáveis pelo Curso: Profªs. Dras. Maria Anita V. Martins, Marisa Del Cioppo Elias, Mônica F.V. Mendes; Neide de Aquino Noffs e Neide Barbosa Saisi, sob a orientação da Profª. Dra Marisa Del Cioppo.

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Faculdade de Educação
2008

“Quanto mais oportunidade a criança tenha de desfrutar a riqueza e a liberdade da fantasia, da brincadeira em todas as suas formas, mais solidamente seu desenvolvimento se processará.” (Bruno Bettelheim)

.

Dedicatória

Dedico este trabalho a todos que estiveram envolvidos de alguma forma comigo desde o meu ingresso na universidade. Especialmente a minha família e ao meu futuro esposo, Wagner, pelo carinho, apoio e motivação.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por iluminar a minha vida, por ter me dado a oportunidade de freqüentar um curso de graduação. Aos meus pais, irmãs, namorado e amigos que me impulsionaram e incentivaram para que eu continuasse os estudos. Aos professores da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, em especial Maria Otília J. M. Mathias, Maria Lúcia Melo, Neide Barbosa Saisi e a professora Marisa Del Cioppo Elias que me orientou na elaboração deste trabalho.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso resgata e verifica a importância das brincadeiras tradicionais na educação infantil e, saber quais são as principais contribuições delas no desenvolvimento global da criança, uma vez que se faz perceptível no âmbito escolar a utilização de brinquedos e brincadeiras com tecnologia de ponta e sob influência incisiva da mídia. Trata-se de uma pesquisa qualitativa com abordagem etnográfica. O trabalho está organizado em quatro capítulos: 1º capítulo, conceituamos e discorremos sobre a criança, o brinquedo, a brincadeira e o jogo segundo inúmeros ângulos. O 2º capítulo apresenta uma breve retrospectiva história a respeito dos jogos e brincadeiras tradicionais, a formação da raiz folclórica brasileira envolvendo o negro, o índio e o português. No 3º capítulo abordamos o brinquedo cantado "Serra, serra, serrador" e suas variantes no Estado de São Paulo, linkando com a versão encontrada na Bahia, Estado natal da pesquisadora em questão. No 4ª capítulo apresentamos os dados coletados neste estudo. Finalmente, o capítulo das considerações finais retoma os tópicos até aqui elencados, apontando possíveis respostas aos objetivos mencionados.

Palavras-chave: brincar – jogo – criança – desenvolvimento global – cultura popular – folclore

Sumário

INTRODUÇÃO.....08
1. O BRINCAR, O BRINQUEDO E O JOGO 11
2. JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS 19

2.1 Influência das brincadeiras tradicionais no desenvolvimento psicomotor, social, cognitivo e afetivo da criança.....21
2.1.1Cultura Indígena.....21
2.1.2Cultura Portuguesa.....23
2.1.3Cultura Africana.....24

3. O BRINQUEDO CANTADO: SERRA, SERRA SERRADOR.....32

4. O BRINCAR NA ESCOLA.....36

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....39

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....40

APÊNDICES.....41

Introdução

Para começar a tecer a teia da nossa história de vida faz-se necessário resgatar os primeiros anos da minha infância. Nasci em um vilarejo chamado Bom Jesus da Lapa - Bahia em que as condições de vida eram bastante precárias, meus pais eram trabalhadores rurais e levavam minhas irmãs e eu para a roça deixando-nos em baixo de uma árvore enquanto trabalhavam.

Devido alguns problemas de saúde de minha irmã mais velha saímos do nordeste e mudamo-nos para São Paulo para iniciar o tratamento no Hospital das Clínicas, nesta época tinha apenas três anos de idade.

As recordações dos meus primeiros três anos de vida estão bem distantes, no entanto minha mãe contou-me que costumávamos brincar de bonecas construídas com sabugo de milho. Nesta brincadeira o faz-de-conta era indispensável pois com a palha do milho fazíamos o vestido, a saia, enfim a roupa da boneca.

As cantigas de roda também fizeram parte do universo de nossas brincadeiras, dentre elas: “atirei o pau no gato”, “ciranda, cirandinha”, e uma em especial traz a imagem da minha mãe brincando comigo “Serra, serra, serrador”. Um ponto interessante é a maneira como era cantada, pois os versos diziam o seguinte: Serra, serra, serrador, quantas tábuas já serrou? Vinte nove com aquela que quebrou!!. Tenho clareza que os versos das cantigas sofrem variações de acordo com as regiões do país, no entanto surpreendemo-nos que até os dias de hoje não encontramos em São Paulo similaridade com esse verso. Outro ponto a destacar nessas brincadeiras cantadas é a questão do envolvimento corporal em que o vínculo mãe-filho torna-se cada vez mais estreito.

Nos anos seguintes, já morando em São Paulo, recordo-me que adorava brincar de casinha e fazer comidinha com minhas irmãs, os espaços mais usados eram quintal e rua. Brincávamos ainda de “esconde-esconde”, “de ser professora”, “passa, passa três vezes” , “queimada” e minhas irmãs mais velhas, Joelma e Agna pulavam corda.

O interesse pelo tema Brincadeiras tradicionais foi, em parte, despertado pela minha própria infância onde os resquícios do significado do brincar ligados ao faz-de-conta, às cantigas de roda e aos brinquedos cantados sempre estiveram presentes em nosso imaginário.

Pela importância dessa valorização este trabalho visa o resgate das brincadeiras tradicionais**,** principalmente pela necessidade de averiguar a importância de tais brincadeiras na educação infantil e, segundo saber quais são as principais contribuições delas no desenvolvimento global da criança, uma vez que se faz perceptível no âmbito escolar a utilização de brinquedos e brincadeiras com tecnologia de ponta e sob influência incisiva da mídia.

O brincar envolve descobertas e experimentações das múltiplas possibilidades do corpo em movimento, como um processo de conhecimento, que amplia a percepção espacial do indivíduo, o desenvolvimento de sua autonomia, do seu imaginário, a construção da sua relação com o outro e com o mundo**.**

Por meio da brincadeira a criança se reconhece, descobre, compreende e constrói o seu mundo, estabelecendo vínculos através da experimentação, imaginação e fantasia, de acordo com suas necessidades internas influenciadas pelo seu contexto histórico-social.

Nas brincadeiras, encontramos as várias etapas necessárias ao desenvolvimento motor, social, do raciocínio e da sensibilidade da criança. Ao brincar as crianças recriam e repensam as situações que lhas circundam fazendo uso também dos brinquedos. A denominação brinquedo aqui é entendida por dois vieses: do “objeto” material e da “ação” que desencadeia o envolvimento do indivíduo.

> *Para Winnicott (1985) “A brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência. Os adultos contribuem, neste ponto, pelo reconhecimento do grande lugar que cabe à brincadeira e pelo ensino de brincadeiras tradicionais, mas sem obstruir nem adulterar a iniciativa própria da criança”.*

Partindo do pressuposto que as brincadeiras de antigamente não exercem forte representação no cotidiano das crianças de hoje, faz-se

necessário o estudo de tal tema frente às contribuições das brincadeiras no desenvolvimento psicomotor, afetivo e cognitivo da criança na educação infantil.

Este estudo torna-se importante para a área ligada à primeira infância, frente à prática exercida pelo professor e, por sua vez, importante socialmente, na medida que verifica a presença da cultura popular infantil e a influência positiva no desenvolvimento global da criança.

1 O brincar, o brinquedo e o jogo

A criança pequena tem uma necessidade muito grande de satisfazer os seus desejos imediatamente. É exatamente neste ponto que atuam os brinquedos, justamente para que a criança possa experimentar tendências irrealizáveis. O mundo dos brinquedos representa o ilusório e o imaginário, onde seus desejos podem ser realizados.

Lev Vygotsky

O brincar é uma linguagem universal imanente a todos os seres humanos e que durante a infância desempenha um papel de extrema importância no desenvolvimento global da criança. Desde a origem da civilização resquícios de práticas ligados à dança, jogo, festa, etc foram encontrados por arqueólogos nos mais diversos povos.

Para melhor compreender tal temática faz-se necessário discorrer e conceituar a criança, o brinquedo, a brincadeira e o jogo.

O termo criança, segundo o dicionário brasileiro Globo, refere-se a um ser humano que começa a se criar; pessoa ingênua. De acordo com Leite (2003), tal definição era dada aos filhos menores de uma família, ou seja, as *"crias"* da casa.

A concepção de criança é construída historicamente e sofreu inúmeras variações ao longo dos séculos de acordo com a cultura estabelecida. Vale ressaltar que como todo indivíduo, a criança, é um sujeito social e histórico pertencente a um núcleo familiar, inserido em uma determinada cultura e em um dado momento histórico.

Na Idade Média, por volta do século XII, a infância não era reconhecida e/ou valorizada como um estágio integrante e específico do desenvolvimento humano, a criança era considerada um adulto em miniatura e ocupava baixo status devido ao grande índice de mortalidade infantil. A passagem da infância para a vida adulta ocorria de forma brusca, por volta dos sete anos era inserida no "mundo adulto" tendo de trabalhar como tal.

Segundo Ariés (1981), no século XIII, dá-se início ao sentimento para se retratar a infância na arte, no entanto mantém-se o adulto em miniatura até o final deste século. Surge então, a figura do anjo com traços graciosos como forma de representação da criança, pois se tem a idéia da infância ligada à maternidade de Maria, mãe de Jesus. Mais à frente, no final do século XVI, a criança passa a ser representada com os pais, brincando próxima a alguém. Já no século posterior passa a ser representada sozinha, sendo considerada o modelo favorito dos pintores.

> *"A descoberta da infância começou sem dúvida no século XIII, e sua evolução pode ser acompanhada na história da arte e na iconografia dos séculos XV e XVI" (ARIÉS, 1981: 65).*

Idéias contrárias a tal pensamento começaram a emergir no final do século XVII uma vez que Rousseau trava uma discussão no tocante a educação infantil, defendendo a idéia de que adultos e crianças são seres diferentes e que a infância é um momento especial de cada ser humano, estando na base de seu desenvolvimento sendo necessário valorizá-la. No entanto, uma mudança efetiva com relação à concepção de criança ocorreu com o início do Romantismo[1] que valorizou de maneira positiva a espontaneidade natural da criança, ser dotado de potencialidades interiores. Vale destacar que antes do século XV a brincadeira era concebida apenas como distração e com essa nova perspectiva passou a ser vista sob outro ângulo como se observa em Fröebel (apud BROUGÈRE, 1995: 46), que *"A brincadeira é o mais alto grau do desenvolvimento infantil nessa idade, porque ela é a manifestação livre e espontânea do interior."*

Ainda observa-se em Fröebel que a criança é considerada um ser capaz de pensar e progredir com seus próprios meios, e tudo o que conseguir captar é importante para seu desenvolvimento futuro. Portanto, faz-se de extrema importância um sistema educativo anterior a descoberta do *"mundo letrado"* que permita o desenvolvimento da criança, para tanto é preciso espaço para que ela expresse seu saber espontaneamente, e uma das maneiras para consegui-lo é por meio do brinquedo, da brincadeira.

No Brasil, a concepção de criança também sofreu diversas variações, podemos caracterizá-la em três momentos distintos. O primeiro compreende o período do descobrimento até 1920, no qual a criança não era considerada um indivíduo com direitos sendo alvo apenas do assistencialismo; no segundo, de 1920 a 1980, dá-se início a um movimento que começa a reconhecer as singularidades da criança. Com a Psicologia do desenvolvimento e da criança expandem-se as teorias sobre o desenvolvimento humano criadas por grandes estudiosos, como: Piaget, Vigotsky e Wallon; no terceiro momento, de 1980 até os dias atuais, a criança passa a ser considerado um ser com direitos e produtor de cultura, para tanto há criação de alguns instrumentos, tais como: ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente), Conselho Tutelar, LDBEN

[1] Final do século XVIII

9394/96, Lei 11.274/06, relativa ao ensino fundamental de 9 anos, entre outros para segura-lhes tal direito.

Como vimos anteriormente o despertar efetivo quanto à concepção de criança ocorreu no final do século XIX e início do século XX no qual a criança passa a ser valorizada.

Desde o nascimento a criança está inserida em um contexto social no qual a relação vincular humana (relação estabelecida primeiramente com a família e depois com as demais pessoas, ou seja, o outro), os objetos, as situações que a cerca, dentre outros fatores contribuem para com o seu desenvolvimento e socialização. Desta maneira, os jogos e os brinquedos constituem-se como um dos meios facilitadores neste processo.

Diversos estudiosos concebem a brincadeira e o jogo sob diferentes ângulos, conceituaremos a partir deste momento alguns deles:

De acordo com o Dicionário Brasileiro Globo a brincadeira é considerada a ação de brincar; um divertimento principalmente entre crianças; gracejo; zombaria. Para Piaget (apud AGUIAR, 1977: 58) a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

A brincadeira está diretamente ligada à cultura, uma vez que pressupõe uma aprendizagem social, ou seja, aprende-se a brincar com o outro.

Ela representa a ação que a criança desempenha ao entrar no mundo mágico do lúdico, bem como a possibilidade de representação[2] e expressão de situações da realidade, uma vez que propicia uma mudança do uso habitual de objetos e/ou situações da realidade variando de acordo com a faixa etária, ou seja, é o espaço de inovações, criações e aprendizado em situações que comportam menos riscos.

O brincar envolve diretamente a intenção da criança em que a realidade interna predomina sobre a externa. Propicia à criança tornar-se mais flexível e buscar alternativas de ação. Para Vigotsky (1984) é uma situação imaginária criada pela própria criança em que seus desejos podem ser satisfeitos imediatamente. Desta forma a brincadeira é de extrema relevância pois

---

[2] A representação, conquista do período pré-operatório (2 a 7 anos) permite ao indivíduo evocar o significado de objetos, pessoas, acontecimentos, etc, por intermédio de significantes como imagens, palavras, etc.

possibilita a criação de diversas relações entre a imaginação e as situações reais.

O brinquedo[3] é um dos elementos que revela a cultura, os valores, crenças e concepções do mundo de cada povo, em cada tempo histórico. É representado pela ausência de um sistema de regras em que a criança estabelece uma relação íntima e indeterminada quanto ao uso sendo suporte para desencadear a brincadeira, podendo constituir-se por meio de um objeto industrializado, artesanal ou construído pela própria criança. Vale pontuar que o brinquedo não é condição exclusiva para que a brincadeira ocorra, pois a imaginação e a interação com diversos grupos também se fazem necessária. Segundo Kishimoto (1997), o interesse da criança pelos jogos e pelos brinquedos dá-se a uma necessidade, pois esta se revela neles e não apenas pelo prazer da distração.

> *"O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los" (KISHIMOTO, 1997: 18).*

Exemplificando, Santos (1997) afirma que, a boneca é um dos objetos mais antigos que a humanidade conheceu, é um objeto de culto religioso, de decoração e entretenimento para crianças, culturalmente são destinadas as meninas, como uma preparação para as futuras funções da maternidade.

Conforme pode ser visto em Ariés (1981), os brinquedos da primeira infância, como a boneca não se destinava apenas às meninas, mas também os meninos brincavam com elas, vale destacar que ambos os casos usavam o mesmo traje.

Já o xadrez, teve sua origem na Índia há muitos séculos[4] e disseminou-se no ocidente, peças representando elefantes e carros de guerra foram sendo transformadas em bispos, reis e torres de castelo. Na época de Napoleão

[3] A denominação brinquedo aqui é entendida por dois vieses: do "objeto" material e da "ação" que desencadeia o envolvimento do indivíduo.

[4] Segundo os historiadores do xadrezismo, o xadrez inicialmente era praticado na Índia no século VI d.c.

Bonaparte, o rei branco do xadrez foi substituído pela figura do general e imperador.

A perna-de-pau era utilizada na África pelos feiticeiros em ritos de iniciação por algumas tribos, nas quais os jovens eram admitidos no mundo adulto. O chocalho era considerado inicialmente como um objeto de adoração indígena e um instrumento de defesa contra maus espíritos. A bola, o papagaio, o arco, a roda de penas, foram impostos às crianças como objetos de culto. Somente mais tarde as crianças transformaram em brinquedos.

Os brinquedos são peças fundamentais no processo de socialização, no desenvolvimento do pensamento, da concentração, da atenção e no aprimoramento da linguagem, uma vez que o contato com diferentes objetos e diferentes situações estimula a linguagem interna e favorece o aumento do vocabulário. Conforme pode ser observado em Vigotsky (apud GARCIA, 1994: 51) (...) *"as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade."*

O brincar manifesta-se por meio de inúmeras categorias que são diferenciadas quanto ao uso do material ou recursos, agrupadas em três modalidades, sendo elas: brincar de faz-de-conta, brincar com materiais de construção e brincar com regras que propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis.

O faz-de-conta propicia a exploração, o confronto e a vivência de diversos papéis sociais nas mais variadas situações, estabelece o elo com o qual a criança procura compreender o mundo e as ações humanas. Nesta modalidade a criança faz uso da representação utilizando objetos substitutos e conferindo a eles significado diferente do convencional, por exemplo: brincar com uma tampinha de garrafa como se fosse um carrinho.

Os materiais de construção permitem inúmeras realizações que propiciam a compreensão de mecanismos de montagem, empilhamento, alinhamento, etc.

Segundo o Dicionário Brasileiro Globo o jogo é considerado como diversão; folguedo; exercício recreativo com as cartas; brincadeira infantil; passatempo sujeito a regras, entre outros. Na realidade definir tal conceito é uma tarefa difícil haja vista os inúmeros significados concedidos a ela, de

acordo com Henriot (1989), *"O jogo é uma coisa que todos falam, que todos consideram evidente e que ninguém consegue definir".*

A palavra jogo originou-se do latim ludus, ludere que significa movimentos rápidos/ jogo público, com a incorporação da língua romana, passou a ser associado à representação cênica, que se aproxima da atual definição: relativo ao jogo, brincadeira, divertimento. Apesar da origem latina, outros povos, como os gregos usaram três termos para designar tal palavra: "*paidiá"* que indica o propósito do jogo, "*paizen*" formas diversificadas de jogo e *"athuro*" campo do jogo. Podemos considerar que o jogo está ligado às atividades que se caracterizam pela presença de regras fixas, enquanto a brincadeira pressupõe normas mais flexíveis que se adaptam de acordo com a intenção.

Diversos autores discutem as características e a natureza do jogo sob inúmeros ângulos, destacaremos a seguir alguns deles:

Para Piaget (apud GARCIA, 1994: 43), o jogo é considerado uma manifestação da função simbólica, ele expressa e provoca condições para o desenvolvimento da criança e representa um espaço para pensar. Através dos jogos as crianças podem transformar situações presentes e futuras.

Conforme estudos de Piaget (id), existem quatro tipos de jogos construídos no processo de desenvolvimento da criança. O primeiro é o *jogo de exercício*, no qual as crianças começam a jogar desde as reações circulares (movimento físico e com objetos), num exercício funcional, buscando o prazer de realização de uma ação. Este prazer é dado pela folga - como possibilidade de o indivíduo usufruir um bem estar - e é uma característica deste jogo, assim como o ato de repetição.

O jogo simbólico é caracterizado pela liberdade de criação. A criança satisfaz a necessidade de representar uma ação através de símbolos, imagens, gestos, palavras e jogos de simulação. Sua folga é marcada pelo poder de representação, que lhe permite alterar a realidade subordinando-a segundo suas próprias necessidades.

O jogo de regra constitui-se nas relações sociais, convoca a criança a reconhecer a existência do outro, a perceber a regra representando o limite à

criança. O espaço de adaptação desta no meio social é repleto de regras e em suma incompreensíveis.

O jogo de construção visa reconstruir o real de um objeto, cena visível, acontecimento ou uma dramatização. Este jogo permite que a criança disponha-se as necessidades no processo de adaptações, através da folga, que lhe é proporcionada, ou seja, a livre construção.

Segundo Brougère (1981, 1993) e Henriot (1983, 1989) os jogos são divididos em três níveis, sendo eles:

1. O resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social, ou seja, o jogo é construído de acordo com o contexto social no qual está inserido, engloba os valores e o modo de vida de uma determinada sociedade e assume o sentido que esta lhe atribui;
2. Conjunto de regras, que permite a identificação da estrutura seqüencial de um determinado jogo;
3. Objeto a materialização do jogo, exemplificando, o xadrez revela-se no tabuleiro e nas peças.

A concepção de jogo adotada neste trabalho não se confunde com o termo brincadeira uma vez que entendemos que o jogo exige da criança de maneira explicita ou implícita habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e em suas regras. De modo geral os jogos possuem familiaridades que orientam as ações do jogador. Por meio deles a criança aprende a comunicar-se e coloca em prática suas fantasias e conhecimentos.

Compreende-se desta maneira que no brincar a criança desenvolve a coordenação motora, a imaginação, a fantasia, dentre outros, passando a descobrir-se e reconhecer-se e, conseqüentemente, compreender e construir o seu mundo, favorecendo desta forma seu desenvolvimento global. O papel do educador é de extrema importância, uma vez que ele propicia a criação dos espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, faz a mediação da construção do conhecimento, possibilitando aprendizagens ricas e duradouras.

2 Jogos e brincadeiras tradicionais

A brincadeira é a mais pura, a mais espiritual atividade do homem e, ao mesmo tempo, típica da vida humana como um todo... Ela tem a fonte de tudo que é bom. Não é a expressão mais bela da vida, uma criança brincando?...As brincadeiras da criança são as folhas germinais de toda a vida futura; pois o homem todo é desenvolvido e mostrado nela, em suas disposições mais carinhosas, em suas tendências mais interiores".

Friedrich Froebel

A cultura popular representa as raízes de uma nação; é o resultado de uma interação contínua entre pessoas de determinadas regiões envolvendo a tradição oral e a transmissão de geração em geração de maneira ativa e incorporadora de inúmeras mudanças, ou seja, a cultura popular não está cristalizada.

Neste capítulo discutimos os jogos e as brincadeiras tradicionais que fazem parte da cultura infantil e que guardam, em sua essência, o espírito de um povo perpetuando e revelando-se por meio do anonimato, tradicionalidade, oralidade, mudança e universalidade. Vale ressaltar que a brincadeira tradicional está extremamente ligada ao lúdico, ao imaginário.

Segundo Brandão (1982: 42), *"O folclore é popular, anônimo, coletivizado, tradicional e persistente, funcional à sua cultura e possível de modificações".*

A tradicionalidade e a universalidade revelam-se no fato de que povos antigos como o da Grécia e do Oriente brincavam de amarelinha, boneca, jogar pedrinhas, empinar papagaios, assim como nos dias atuais.

O meio cultural no qual a criança está inserida permite a incorporação de determinados conhecimentos e manifestações afetivas, sociais e culturais. Tal influência propicia a socialização e a capacidade de comunicar-se consigo mesma e com os que estão a sua volta. Por tanto a cultura popular, o folclore, são instrumentos importantes para o educador e que não podem ficar em segundo plano, mas sim aliados ao processo de ensino-aprendizagem buscando desenvolver potencialidades físicas, motoras, corporais, sensoriais, cognitivas, emocionais e sociais.

2.1 Influência das brincadeiras tradicionais no desenvolvimento psicomotor, social, cognitivo e afetivo da criança.

Neste tópico abordamos a influência das diferentes culturas na formação deste imenso país, que abarca características diversificadas, uma vez que sua construção está diretamente ligada à mistura de três raízes folclóricas: indígena, portuguesa e africana.

> *"Com a mistura das populações veio também seu folclore. Ao longo do processo de miscigenação, o folclore brasileiro recebeu nova cor, tomou novos aspectos". (KISHIMOTO, 2002, p. 18).*

2.1.1 Cultura indígena

O indígena é responsável por inúmeras contribuições no tocante ao folclore brasileiro. De acordo com Kishimoto (1993: 60) em algumas tribos as mães confeccionavam brinquedos de barro cozido para seus filhos representando animais ou até mesmo a figura feminina.

Um elemento folclórico que possui forte representação são as danças totêmicas[5], nas quais os participantes imitam animais em rituais mágicos. Tal tradição indígena perpetuou-se no decorrer dos anos com o gosto pelos jogos, contos e brinquedos nos quais a imitação de animais é o centro. Dentre eles destacam-se:

- **Jogo de gavião:** consiste em montar uma fila, na qual uma criança atrás da outra segura o corpo do da frente. A criança maior posiciona-se à frente da fila representando o gavião e fala *"piu*", que quer dizer *"tenho fome*". O primeiro da fila estica a perna e pergunta: "*Quer isto?*", o gavião contesta *"não"*, e assim segue-se até o final da fila até que o gavião aceita e tenta pegá-lo, os demais tentam proteger. Se o gavião

[5] Animal, planta ou objeto, a que os homens primitivos julgam-se ligados por ascendência e veneração religiosa.

não conseguir pegá-lo retorna a seu posto para tentar novamente, caso consiga leva o cativo para seu ninho.

- **Jogo do jaguar:** Monta-se uma fila como no jogo anterior. A criança maior representa o jaguar que com as mãos e uma perna apoiadas no chão e com a outra perna esticada imita o bicho, saltando de um lado a outro diante da fila. Os meninos cantam: kaikú si mã gele tape-wai, que quer dizer *"Este é um jaguar*" enquanto movem a fila. De repente o jaguar se levanta e agarra o último da fila, os que são pegos passam a representar as presas do jaguar, como: cervo, javali, jabuti, capivara e outros.
- **Jogo do peixe pacu:** Assim como nos jogos descritos anteriormente há a montagem da fila e um menino representa o pescador, os demais participantes cantam: *"Waitá ma-ge lê ta-pe-wai"* que quer dizer *"este é um pacu"* . Neste momento o pegador corre ao longo da fila e toca o último com um pedaço de cana ou madeira que representa a flecha.

Para melhor compreender como o indígena brincava faz-se necessário um pequeno recorte nos costumes desde o início de sua vida.

Durante os primeiros dois anos de vida, a mãe ou a avó dispensa todos os cuidados ao pequeno curumim que acaba de nascer levando-o a todos os lugares amarrado às suas costas em uma espécie de faixa e banhando-no nos rios.

Segundo Koch-Grünberg (1976: 135 a 177) o primeiro brinquedo da criança indígena é o chocalho de casca de frutas ou unhas de veado que se amarra em uma boneca, ao engatinhar brinca no chão com pedrinhas ou pedaços de madeira, com animais e insetos, a natureza então, era o material utilizado pelas crianças como fonte de brincadeira. As mães índias para acalmarem seus filhos entoavam com suavidade acalantos, que de acordo com Cascudo, é a cantiga do macuru, que é de origem Tupi e quer dizer berço.

As meninas logo que começam a andar auxiliam as mães nas tarefas domésticas; por volta de quatro ou cinco anos já desempenham inúmeros serviços , tais como: descascar mandioca, cozinhar, fiar algodão, carregar barro, preparar farinha, cuidar dos irmãos menores, etc.

Já os meninos, por volta dos dois ou três anos, recebem arcos e flechas talhados pelo pai ou pelo avô, porém em proporções menores do que as dos adultos, e passam a treinar a caça e a pesca. Com o passar dos anos brinca de montar a cavalo um irmão mais velho, roda pião, brinca com uma matraca, que é confeccionada com um fruto, realiza diversas corridas com toras, brinca de esconde-esconde, caça passarinhos e brinca com o jogo do fio, conhecido também como cama-de-gato e que faz parte até os dias atuais dos jogos tradicionais infantis brasileiros. Aos dez anos acompanham seus pais na pesca e na caça e trazem suas conquistas para casa.

Outra brincadeira apreciada pelos indígenas, dentre eles, adultos e crianças é a peteca, para a qual utilizam-se palhas de milho recheadas com folhas ou capim e colocam em uma das pontas três penas coloridas e atiram-na para o alto. A peteca é considerada um brinquedo de inverno e seu uso coincide com a colheita do milho e com as festas juninas.

Vale destacar que os jogos e brincadeiras indígenas assumem um caráter distinto de outras culturas por estar ligada a preparação para a vida adulta.

No contexto escolar atual, diversas brincadeiras de origem indígena não são valorizadas ou até mesmo conhecidas pelos educadores, demonstrando desta maneira o desconhecimento da cultura popular brasileira.

2.1.2 Cultura portuguesa

A influência portuguesa no folclore brasileiro iniciou-se com o processo de povoamento, exploração econômica e dominação realizado pelos portugueses no século XVI, ou seja, com a colonização em 1500. Vale destacar que, antes de aportar no Brasil, Portugal já havia experimentado diversas experiências com a Ìndia, Europa e África, ou como explica Bittencourt (apud KISHIMOTO, 1993: 18), o folclore português é originário de tradições milenares européias.

Devido à exploração das terras brasileiras muitos homens, mulheres e crianças foram trazidos. Com a chegada do elemento português, em 1530 houve um forte processo de miscigenação entre brancos e índios e, conseqüentemente, influência lusa na cultura já estabelecida, a indígena. As tradições do acervo lusitano envolvendo versos, adivinhas, superstições, parlendas e contos, como: lobisomem, Moura-encantada, as andanças de Malazarte Fura-vida, histórias de bruxas, fadas, bicho papão, assombrações, príncipes, medo de escuro, etc perpetuaram-se ao longo dos anos na cultura brasileira.

Foram os portugueses que trouxeram a tradição de empinar pipa, ou como também é conhecida raia, papagaio, pandora ou arraia, originária do oriente era usada em estratégias militares, mas com o passar dos anos tornou-se um brinquedo infantil.

As brincadeiras tradicionais como amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião, entre outros, bem como as cantigas de ninar que embalavam e embalam as crianças brasileiras até os dias de hoje são de procedência portuguesa, como a cantiga:

Vai-te coca, coca,
Para cima do telhado;
Deixa dormir o menino
Um soninho descansado.

2.1.3 Cultura africana

Para discorrer sobre a cultura africana faz-se necessário explicitar que o negro sofreu inúmeros abusos, por conta da forma de relação social e de produção adotada pelo Brasil no período colonial[6].

[6] Período colonial compreende os anos de 1500 a 1822.

Os escravos eram trazidos principalmente da África para substituir a mão-de-obra indígena, e exerciam atividades ligadas à agricultura, em especial a açucareira.

Com a chegada do elemento negro, no Brasil, a tradição cultural disseminada pelos portugueses sofreu alterações e enriqueceu-se ao longo dos anos, misturando-se tanto às tradições indígena e africana. Como podemos observar em Freyre (1963:370), *"muitas tradições portuguesas, trazidas pelos colonos brancos, foram modificadas ou enriquecidas pela influência da escrava africana"*.

Por meio das amas-negras as canções de ninar sofreram mudanças, bem como crenças e histórias, tais como: O Riacho da Moura-encantada torna-se o riacho da Mãe d'Água; o bicho-papão ou a coca dá lugar às cabras-cabriolas, boitatá, negros surrões e saci - pererê que rondam as casas-grandes a fim de pegar crianças choronas.

A cantiga citada acima é substituída pelo verso, a seguir. No entanto, vale ressaltar que as figuras do bicho-papão, da coca ou da cuca não desaparecem dos acalantos infantis.

Olha o negro
Em cima do telhado
Ele está dizendo
Quer o menino assado.

Segundo Kishimoto (1993) um hábito comum nas propriedades de engenho de açúcar era a presença de mucamas nos serviços domésticos, na amamentação e educação de seus filhos, bem como disponibilizar ao "sinhozinho" algumas crianças escravas como companheiras de brincadeiras, os chamados moleques.

As crianças negras enquanto pequenas eram consideradas graciosas e pequenos brinquedos que serviam para distrair a vida monótona das senhoras brancas.

A vida do escravo pertencia ao senhor de engenho do nascimento à morte; no entanto, a passagem da infância para a vida adulta ocorria

bruscamente, pois por volta dos sete para oito anos de idade a condição de escravo era realmente assumida e exigida.

Nas brincadeiras, os moleques desempenhavam o papel de escravos dos filhos dos senhores de engenho, sendo comumente maltratados. A esse respeito Veríssimo escreve (1906:47): *"Não havia casa onde não existisse um ou mais moleques, um ou mais curumins, vítimas consagradas aos caprichos do nhônhô. Eram-lhe o cavalo, o leva-pancada, os amigos, os companheiros, os criados".*

Havia também a figura da sinhazinha e da menina negra com as brincadeiras que retratavam o cotidiano da fazenda. Ao brincar de bonecas e de casinha a sinhazinha assumia o papel da senhora de engenho e, a menina negra, a criada, sempre obedecendo a suas ordens.

Nestas brincadeiras fica evidente o contexto de dominação dos brancos sobre os negros, a escrava nunca poderia assumir o papel de dona da casa, da senhora de engenho, mas sim a criada, a benzedeira a serviço da casa grande.

O significado de algumas brincadeiras infantis que permanecem até os dias atuais são reflexos da opressão do sistema social escravocrata, nas quais torturar, morder, puxar orelha, etc eram *"normais*". Destacamos, a seguir, algumas brincadeiras que revelam tal contexto:

- **Belisco:** A brincadeira consiste em beliscar os participantes quando se fala a frase: "Lá vai um beliscão".

Uma duas angolinhas
Finca o pé na pampolinha
O rapaz que jogo faz?
Faz o jogo do capão.
O capão, semicapão,
Veja bem que vinte são
E recolha o seu pezinho
Na conchinha de uma mão
Que lá vai um beliscão.

Os beliscões mais dolorosos eram dados pelos meninos brancos, enquanto os moleques temiam dar beliscões fortes.

- **Lagarta pintada:** A brincadeira consiste em beliscar a orelha dos participantes, enquanto canta-se o verso:

Lagarta pintada
Quem foi que te pintou?
Foi a velha
Cachimbeira
Que por aqui passou
No tempo de areia
Faz poeira
Puxa lagarta
Por essa 'oreia'.

- **Chicotinho queimado:** A brincadeira gira em torno do verso abaixo e quando chega o último verso bate-se na cabeça dos participantes:

Chicotinho queimado
Tá queimadinho
Quem queimou?
Foi o Zé bololô
Na casa de quem?
Do seu avô
Ele tinha um cachorrinho
Chamado totó
Ele pula, ele dança
De uma perna só
Abaixe a cabeça
Sim, senhor, doutor Jerônimo
Botijão de gás já estourou
Bummmm!

De acordo com Kishimoto (1998: 15), *"Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a mesma função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social".*

Nesta breve retrospectiva buscamos compreender a influência da cultura popular brasileira, ou seja, do folclore, que teve como base as raízes africanas, indígenas e portuguesas no modo de brincar de nossas crianças.

Para melhor contextualizar o que foi descrito anteriormente recorremos à infância recheada por diversas brincadeiras e jogos tradicionais da pesquisadora em questão que continuam em sua lembrança até hoje, dentre eles destacam-se:

- **Brincadeiras de roda**, nas quais destacam-se *"Ciranda, cirandinha, vamos todos cirandar. Vamos dar a meia volta, volta e meia vamos dar. O anel que tu me deste era vidro e se quebrou o amor que tu me tinhas era pouco e se acabou. Por isso dona 'fulana' faz favor de entrar na roda, diga um verso bem bonito peça adeus e vai se embora"* e *"Atirei o pau no gato to, mas o gato to não morreu reu, dona Chica ca, admirou-se se no berro, no berro que o gato deu.... miau".*

  Nestas brincadeiras há o desenvolvimento da coordenação motora, da criatividade, imaginação e integração do grupo de crianças que estão brincando.

- **Barra-manteiga**, consiste em duas equipes uma de frente para outra. Os participantes de cada equipe ficam um ao lado do outro e com a palma de uma das mãos virada para cima.
  As equipes ficam posicionadas nos campos 1 e 3 e o campo 2 no centro, é o espaço para correr. A brincadeira começa quando um participante vai até a equipe adversária e bate com uma das mãos na mão de um dos participantes da outra equipe cantando *"Barra-manteiga na fuça da nega, minha mãe mandou bater nesse daqui, 1,2,3.."*. Neste momento sai correndo enquanto é perseguido pelo adversário. Caso a criança que bateu seja pego passa a jogar na outra equipe.
  Nesta brincadeira trabalha-se: agilidade na corrida e no reflexo rápido, noção de espaço, sentido da cooperação em grupo e o esperar a vez.

- **Mana - mula,** conhecida também como Mãe da mula ou pula sela, consiste na escolha da *“mula”* que ficava inclinada, com as mãos nos joelhos. A *"mãe da mula"* na frente da fila, dá a ordem para que todos repitam o mesmo pulo. O primeiro era, invariavelmente, *"estréia sua nova sela"*. Na seqüência havia o *"pastelão quente*" que começava com um tapa muito forte nas costas da mula e que podia ser ainda um tapa e um murro ou ainda *"um bife e uma batata"*. No "*esborracha tomate*", o salto terminava com uma forte "*sentada"* nas costas da mula. E a rodada toda começava novamente quando alguém da fila errava o comando ou quando a mula capturava alguém quando a mãe acionava o *"cada macaco no seu galho".*

  Desenvolve a agilidade física, a memória e cooperação.

- **Giribita,** conhecida também como cinco-Marias ou pedrinhas, consiste na agitação de cincos pedrinhas ou saquinhos contendo areia, dentro das mãos fechadas. Devendo ser jogadas para o alto a fim de caírem no chão e o jogador deve tentar pegá-las uma a uma atirando uma das pedras para o alto.

  Vale destacar que tal brincadeira desenvolve a atenção, noção tempo – espaço e as habilidades ligadas à motricidade fina e coordenação visual/ tátil.

- **Passa, passa três vezes,** nesta brincadeira duas crianças definem um tema, por exemplo, frutas. Depois, escolhem qual a fruta que cada uma irá representar e dão as mãos formando um túnel por onde os colegas passam, um atrás do outro, cantando: *“Passa, passa três vezes a última que ficar, tem mulher e filhos que não podem sustentar. Qual delas será? a da frente ou a de trás? A da frente corre muito e a de trás ficará. Passa daqui, passa de lá, a última que ficar.”* Quando a música termina, as duas crianças que formam o túnel abaixam o braço e prendem o colega que estava passando, sem que os demais do grupo escutem, o que foi preso responde a pergunta. *“Pêra ou uva?”,* por exemplo. Depois sai da fila e fica atrás do colega que representa sua escolha. Ganha a brincadeira quem obter o maior número de participantes atrás de si.

Nesta brincadeira trabalha-se a cooperação do grupo, noção espaço-tempo e a agilidade motora.

- **Passa anel,** nesta brincadeira uma criança guarda um anel na palma das mãos, os demais participantes sentam-se um ao lado do outro, com os braços apoiados no colo e com a palma das mãos unidas. A criança que está com o anel passa suas mãos entre as dos companheiros, escolhendo um deles para receber o anel. Ela repete esse movimento algumas vezes, e quando pára abre as mãos mostrando que estão vazias e pergunta para um dos participantes: "*Com quem está o anel?".* Se o escolhido acertar a resposta, tem direito de passar o anel na próxima rodada.

  O jogo do anel pertence aos jogos de adivinhação e enfatiza a atenção, a ordem no brincar, coordenação das mãos e a memória.

- **Cabra-cega** consiste na escolha de uma criança que será a cabra-cega e que terá os olhos vendados com um lenço. Os demais participantes colocam-se de mãos dadas formando uma roda. A cabra-cega fica no centro da roda, a seguir inicia-se um diálogo: *"Cabra cega, de onde você vem?",* "*Eu venho do mato". "o que me trazes?". "Trago bolinhos". "Me dá um". "não dou".* Então as crianças que estão na roda dizem: "gulosa!". A cabra cega levanta-se e tenta apanhar uma das crianças. Caso consiga pegar alguém, todas as crianças se calam e a cabra-cega tenta adivinhar, apalpando o colega, quando acertar esse passa a ser a cabra cega.

  Nesta brincadeira há a exploração dos órgãos dos sentidos, como a audição e o tato, bem como a socialização.

- **Corre - cutia,** nesta brincadeira os participantes verificam quem ficará com o lenço e deverão sentar na roda com as pernas cruzadas. Quem estiver segurando o lenço corre ao redor da roda enquanto o grupo fala: *"Corre, cutia, na casa da tia, corre, cipó, na casa da avó. Lencinho na mão, caiu no chão, moça bonita, do meu coração".*

Quem está com o lenço então pergunta: *"Posso jogar?"* E todos respondem: *"Pode!" e contam "Um, dois, três!"*. A criança que está com o lenço deixa-o cair atrás de alguém da roda e este deverá perceber, pegar o lenço e correr atrás de quem jogou antes que este sente no seu lugar. Se conseguir pegar aquele que jogou ele será o próximo a jogar o lenço, se não conseguir deverá continuar na próxima rodada. Vale pontuar que neste brinquedo tradicional há o favorecimento da atenção, compreensão de regras, da agilidade e do desenvolvimento motor.

- **Amarelinha,** consiste em seguir os traçados feitos no chão do número 1 ao 10, cada criança terá a sua vez de pular. A criança deve jogar uma pedrinha, a começar pelo número 1, não pode colocar o pé na quadra quem estiver com a pedra, pulando e seguindo até chegar à última. Na volta deve pegar a pedra. Errando o pulo (pisando na linha ou quando a pedra cair fora do traçado), a criança perde sua vez.
  Nesta brincadeira trabalha-se a destreza corporal para pular alternando um e dois pés dentro do espaço delimitado, conceitos matemáticos (numerais e noção espacial) e o esperar a vez.

As brincadeiras e jogos tradicionais na educação infantil e nas séries iniciais constituir-se-ão em um excelente recurso metodológico no desenvolvimento da inteligência e de aprendizagens específicas, conforme pôde ser observado acima. Cabe ao educador então, resgatar e vivenciar tais instrumentos.

No próximo capítulo tratamos do folclore infantil, focando no brinquedo cantado denominado Serra, serra, serrador e, suas variantes, presentes nos Estados de São Paulo, Minas Gerais e Bahia.

3 O brinquedo Cantado: Serra, serra, serrador

Um homem somente brinca quando é humano... e só se torna plenamente humano quando brinca.

Friedrich Schiller

O folclore infantil é o veículo de transmissão de elementos culturais. É a manifestação de inúmeras riquezas naturais das crianças, como: potencialidades motoras, emocionais, sociais, sensoriais e intelectuais.

Friedmann (1996: 41) esclarece que os folguedos que fazem parte do folclore infantil, e que são festas populares de ordem lúdica, nas quais as crianças aprendem e ampliam a sociabilidade e adquirem uma experiência social repleta de significações, influenciando desta maneira no desenvolvimento de sua personalidade, uma vez que tal manifestação organiza-se em grupo.

De modo geral, as brincadeiras de roda e os brinquedos cantados, fazem parte dos folguedos já mencionados, nos quais o ritmo, o diálogo e a movimentação das crianças giram em torno de uma música. E que constituem-se como instrumentos fundamentais/ presentes nas brincadeiras das crianças.

Segundo Braga (1955) O brinquedo cantado é um *"jogo infantil que tem o ritmo como elemento central e que se desenvolve de modo organizado, segundo regras definidas, que disciplinam o canto e o movimento. O brinquedo cantado é muito válido para estimular a aprendizagem e a socialização da criança."*

Para melhor compreender tal temática retomamos o brinquedo cantado mencionado na introdução *"Serra, serra serrador",* com o qual a pesquisadora na sua infância em Bom Jesus da Lapa, no Estado da Bahia brincava com sua mãe.

Serra, serra, serrador, quantas tábuas já serrou?
Vinte nove com aquela que quebrou!!.

Para brincar de serrador, a criança fica sentada no colo do adulto, de frente para ele. O adulto, então, segura a criança pelas mãos e a puxa para trás e para a frente, seguindo o ritmo da música. No último verso, ao dizer *"quebrou*", a criança é mantida deitada no colo do adulto, com a cabeça voltada para o chão, enquanto faz-se cócegas na barriga da criança.

Ainda no Estado referido, especificamente em Serrinha no começo do século XX, encontramos outra variante, sendo ela:

Serra, Serra
Matinga, serra
Serramos a velha
Que vai pra maré
Cachimbo no queixo
Chinelo no pé
Serra, serra
Já serrou
Serramos a velha
Do meu amor
Serra, serra serradô.

No Estado de São Paulo, encontramos a seguinte versão:

Serra, serra, serrador
Serra o papo do vovô
O vovô está cansando
Deixa a serra descansar.

Serra, serra, serrador
Quantas tábuas já serrou?
Já serrei vinte e quatro: 1,2,3,4.

Em Belo Horizonte, Minas Gerais, uma outra variante é localizada, em que o brincar não envolve adulto/ criança mas sim duas crianças que ficam de frente uma para a outra com as mãos dadas. Depois, balançam os braços, indo e vindo, enquanto falam: “Serra, serra, serrador! Serra o papo do vovô! Quantas tábuas já serrou?”. Uma delas diz um número e as duas, sem soltarem as mãos, dão um giro completo com os braços, num movimento gracioso. Repetem os giros até completar o número dito por uma das crianças.

Desta maneira, faz-se perceptível com as variantes mencionadas que os versos assumem nuances diferenciadas em cada região mantendo-se o sentido central.

Os brinquedos cantados instigam o prazer de brincar, a exploração corporal e a interação entre os participantes. Vale ressaltar que este recurso pode ser de grande valia para sua prática pedagógica, já que sendo a brincadeira algo prazeroso para a criança intuitivamente suas atividades escolares serão de mais fácil aquisição se estão inseridos com o lúdico. No entanto, o professor precisa estar atento e interessado em contribuir para com o desenvolvimento de seus alunos.

Para ilustrar o que foi explicitado acima vale dizer que, no decorrer da experiência profissional da pesquisadora com a educação infantil foi possível observar que o brinquedo cantado *"Serra, serra, serrador"* é bastante apreciado pelas crianças com faixa etária de 1 a 5 anos.

O brincar na Escola

"É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação."

Winnicott

Neste capítulo apresentamos os dados coletados pela pesquisadora a fim de verificar a influência das brincadeiras tradicionais, tendo como base o brinquedo cantado “Serra, serra, serrador” na educação infantil.

Para tanto a pesquisa tomou como universo uma escola de educação infantil da rede particular de ensino da cidade de São Paulo, na qual o corpo docente é constituído por 9 professoras regentes, 4 professores para atividades específicas (movimento, música e inglês) e o corpo discente é composto por 150 alunos compreendendo a faixa etária de três meses a seis anos.

O prédio escolar é composto por 8 salas de aula, sala dos professores, berçário (lactário, sala de estimulação, fraldário, sala com berços), recepção, sala de descanso, 2 banheiros infantis, parque (tanque de areia, horta, escorregador e balanços de plástico), sala de movimento (atividades corporais), 2 banheiros para adultos, refeitório/ cozinha, sala da coordenação e sala administrativa.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa com abordagem etnográfica realizada na escola já referida por meio da aplicação de um questionário contendo sete perguntas e enviado a 10 professores com o retorno apenas de 6.

Foi possível constatar que o nível de formação dos entrevistados de modo geral é em pedagogia, no entanto há a presença de graduados em Arte-educação e em Educação física, dos entrevistados apenas um é pós-graduado e outro cursou o magistério.

Outro dado importante é que todos os professores sempre atuaram na educação infantil compreendendo o período de 1 ano e 8 meses a 10 anos.

O grupo de professores entrevistados é bastante jovem: 4 estão na faixa de 21 a 30 anos e apenas dois entre 31 a 40 anos.

Todos relataram que vivenciaram na infância as brincadeiras de roda, amarelinha, Passa anel e Corre-cutia; Passa, passa três vezes 5 deles; enquanto Cabra-cega e Serra, serra serrador 4; Mana-mula e Barra-manteiga 3 e Cinco-marias apenas 2.

Das brincadeiras mencionadas todos os professores vivenciam ou vivenciaram grande parte delas com seus alunos.

De acordo com os pesquisados, o brincar na educação infantil é fundamental, é a linguagem que auxilia no desenvolvimento do caráter humano, sob inúmeros aspectos, como: comunicação, socialização, descoberta, exploração, aprendizado, vínculo, segurança, motor, etc. É por meio dele, que a criança aprende o significado das coisas que a cerca, como podemos observar nas falas de dois professores entrevistados: *"O brincar traz a criança alegria, criatividade e interação com o meio e com os outros",* ou ainda, *"O brincar é algo de suma importância para o desenvolvimento de uma criança. É através da brincadeira que a criança aprende o real significado das coisas".*

Fica evidente com os resultados obtidos que os pesquisados são favoráveis ao uso de brincadeiras, em especial as tradicionais, pois afirmam que essas brincadeiras contribuem para o desenvolvimento integral de seus alunos.

Neste capítulo foi possível observar que a utilização de brincadeiras nas escolas de educação infantil constitui-se como um meio para desenvolver habilidades/ competências importantíssimas para a criança.

Considerações finais

Este trabalho tem como principal relevância resgatar a cultura popular, averiguar qual o papel atribuído a ela na educação infantil, salientar seu uso como recurso metodológico e principalmente observar sua influência no desenvolvimento integral da criança.

A pesquisa mostrou que a utilização de brincadeiras tradicionais é benéfica, pois influencia em diversos aspectos, dentre eles destacamos:

- **Afetivos/ sociais:** explora a competição, o trabalho em equipe, o ganhar/ perder, o respeito e a cooperação.
- **Cognitivos**: amplia a atenção, a concentração, a assimilação do conhecimento, a imaginação/ criatividade, o raciocínio, melhor organização do pensamento e da comunicação.
- **Motores**: desenvolve a coordenação motora geral/ fina, o equilíbrio, a agilidade e a elasticidade.

As brincadeiras tradicionais auxiliam no processo de desenvolvimento integral da criança, pois fornecem subsídios para que educadores utilizem essa herança cultural em beneficio das crianças, aos elos de fraternidade, socialização, respeito entre crianças, adultos e demais pessoas pertencentes a uma sociedade.

Fica então evidente que o brincar na Educação Infantil propicia inúmeros benefícios e possibilidades de desenvolvimento, pois quando a criança brinca, ela reproduz ações ligadas à cultura que a cerca, valores, crenças e constrói sua identidade.

Referências Bibliografias

AGUIAR, disponível em http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoeinf.htm. acesso em 05/04/08.

BRAGA disponível em http://www.inep.gov.br acesso em 18/10/08.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura, Secretaria do Ensino fundamental. *Referencial curricular nacional para a educação infantil*. Volume 1.Brasília, MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e Cultura.* São Paulo: Cortez, 1995. coleção Questões da nossa época nº 43.

BROUGÈRE, Gilles. Jogo e cultura. Artes médicas. Porto Alegre. 1998.

FRIEDMANN, Adriana*. Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil*. São Paulo:Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). *Jogo, brinquedo, bri\ncadeira e a educação.* São Paulo, Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis – Rio de Janeiro, Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo, Pioneira, 1994.

O GLOBO. Dicionário Brasileiro, São Paulo, Editora Globo S. A, 29ª edição.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. O lúdico na formação do educador**.** Petrópolis: Vozes, 1999.

WINNICOTT, Donald W. *O Brincar e a Realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1985.

Apêndices