



FACULDADES FACETEN

Credenciamento Portaria Nº 2739 do dia 27/09/2002 D.O.U
CNPJ: 10.439.079/0001-05

JORDANA LEITÃO DA SILVA
SÁDINA SIMONE SAMUEL BARBOSA

**UTILIZAÇÃO DE BRINCADEIRAS POPULARES NO
DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

BOA VISTA

2014

JORDANA LEITÃO DA SILVA
SÁDINA SIMONE SAMUEL BARBOSA

UTILIZAÇÃO DE BRINCADEIRAS POPULARES NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Artigo apresentado a Faculdade de Ciência, Educação e Teologia do Norte do Brasil (FACETEN) no trabalho de conclusão de curso Pedagogia, como requisito obrigatório para conclusão do curso de graduação. Prof^a Mestre Doutora Hilda Montysuma.

BOA VISTA

2014

**JORDANA LEITÃO DA SILVA
SÁDINA SIMONE SAMUEL BARBOSA**

**UTILIZAÇÃO DE BRINCADEIRAS POPULARES NO DESENVOLVIMENTO
INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso em Licenciatura Plena em Pedagogia para a obtenção do grau de licenciada em Pedagogia no Instituto Superior de Educação FACETEN.

Banca Examinadora

.....
Prof^a. Orientadora Hilda Maria Freire Montysuma

.....

.....

.....

Conceito:

Boa Vista, de de

Cata o vento, vai catando...
Cata o tempo da infância:
o lenço que ficou pra trás,
a cabra-cega que se perdeu,
a amarelinha que desbotou,
cata o bem-me-quer que não quer mais,
a batatinha que entrou na boca do forno:
– Tá frio, tá quente, tá morno.
Cata a pêra, a uva, a maçã na geladeira,
os cacos do anel.

Num pique-pega, junta tudo.
Entrega pro Senhor Capitão,
que, de espada na cinta
e ginete na mão,
vai guardar
tudo o que seu Mestre mandar.

(SANDRA LOPES – “Cata-vento”)

UTILIZAÇÃO DE BRINCADEIRAS POPULARES NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Jordana Leitão da Silva¹
Sádina Simone Samuel Barbosa²
Hilda Maria Freire Montysuma³

RESUMO

Este projeto foi realizado através de pesquisas bibliográficas objetivando um estudo sobre a relação das brincadeiras populares no desenvolvimento psicomotor das crianças, estabelecendo dessa forma, bases para uma nova compreensão da relação entre o sujeito psicológico e o contexto histórico. Teve-se como principal suporte teórico os estudiosos Vygotsky (1984), Piaget (1971) e Chateau (1987). Ao concluir os estudos observou-se a importância em compreender como se dá o processo cultural e de socialização da criança através das brincadeiras estabelecidas pelos grupos. Sendo a escola uma das principais instâncias para o processo de socialização e do desenvolvimento cognitivo, por meio do jogo, inserido nesse contexto, é possível valorizar a cultura e o folclore.

PALAVRAS-CHAVE: Brincadeiras. Criança. Cultura. Socialização.

RESUMEN

Este proyecto se llevó a cabo a través de búsquedas bibliográficas con el objetivo de estudiar sobre la relación de los juegos populares en el desarrollo psicomotor de los niños, estableciendo así bases de una nueva comprensión de la relación entre el sujeto psicológico y el contexto histórico. Tevé-se cómo el principal soporte teórico a los eruditos Vygotsky (1984), Piaget (1971) y Chateau (1987). Una vez concluidos los estudios se señaló la importancia de la comprensión de cómo es el proceso de socialización cultural y niño a través del juego establecido por los grupos. Como la escuela una de las principales instancias en el proceso de socialización y el desarrollo cognitivo, por medio de fuego es posible valorizar la cultura y el folclore.

PALABRAS CLAVE: Juegos. Niño. Cultura. Socialización.

INTRODUÇÃO

Este projeto se dedica a mostrar a importância do brincar para as crianças (infante), de como ela aprende e se desenvolve por meio de jogos e brincadeiras tais como: amarelinha, brincadeiras de roda (ciranda cirandinha e corre – cotia) empinar pipa, xadrez, dominó, futebol, canções, parlendas populares (versinhos populares ou rodas de cantigas). Assim, buscou-se compreender de que forma as brincadeiras

populares podem contribuir no desenvolvimento psicomotor da criança favorecendo seu processo de ensino-aprendizagem.

O interesse em escolher este tema foi por considerar que o brincar possui grande importância para o desenvolvimento infantil, de forma que as brincadeiras tradicionais podem promover a socialização que caracteriza uma das necessidades básicas para o desenvolvimento da criança, pois é por meio delas que procura-se entender o mundo que a cerca.

E buscar outra forma de entretenimento por conta desse mau uso desenfreado da tecnologia sentiu a necessidade de tomar como discurso a importância de refletir sobre a infância que está se perdendo não só por conta da tecnologia, mas pelo aumento da violência em nosso país onde a causa maior desse crescimento é a globalização.

Tendo em vista que o brincar corresponde a uma das diversas possibilidades de linguagem das crianças, as brincadeiras populares das quais foram citadas fornecem mecanismos para promover seu desenvolvimento sadio, de forma prazerosa e inclusiva.

Portanto, o objetivo geral deste trabalho é conhecer as brincadeiras populares que podem ser utilizadas para estimular o desenvolvimento psicomotor da criança e promover sua socialização.

Para melhor operacionalização, foram definidos como objetivos específicos: Identificar a importância do brincar, reconhecendo como um direito da criança; Caracterizar as brincadeiras tradicionais como elementos da cultura infantil enfatizando a importância do seu desenvolvimento dentro do universo pedagógico; Relacionar as brincadeiras tradicionais ao desenvolvimento psicomotor da criança.

1 A CRIANÇA E O BRINCAR

A totalidade do que existe atualmente é resultado de um processo de transformação ao longo do tempo, até chegar ao que realmente é. A existência de muito dessas coisas é compreendida apenas quando se aprofunda o conhecimento de seu contexto histórico e cultural. Kramer (2007) aponta que as visões que permeiam a infância são construídas social e historicamente.

Crianças são sujeitos sociais e históricos, marcadas, portanto, pelas contradições das sociedades em que estão inseridas. A criança não se resume a ser alguém que não é, mas que se tornará (adulto, no dia em que deixar de ser criança). Reconhecemos o que é específico da infância: seu poder de imaginação, a fantasia, a criação, a brincadeira entendida como experiência de cultura. Crianças são cidadãs, pessoas detentoras de direitos, que produzem cultura e são nela produzidas. Esse modo de ver as crianças favorece entendê-las e também ver o mundo a partir do seu ponto de vista. A infância, mais que estágio, é categoria da história: existe uma história humana porque o homem tem infância (KRAMER, 2007, p.15).

O brinquedo, assim como a infância, possui dimensão histórica e cultural necessária à compreensão. Os termos: criança, infância e brinquedo representam construções sociais.

O brincar tem sua importância reconhecida por estudiosos, educadores, organismos governamentais nacionais e internacionais, como no próprio Estatuto da Criança e do Adolescente, que aponta em seus artigos:

Art. 58. No processo educacional respeitar-se-ão os valores culturais e históricos próprios do contexto social da criança e do adolescente, garantindo-se a estes a liberdade de criação e o acesso às fontes de cultura.

Art. 59. Os municípios, com apoio dos Estados e da União, estimularão e facilitarão a destinação de recursos e espaços para programações culturais, esportivas e de lazer voltadas para a infância e a juventude.

[...]

Art. 74. O poder público, através do órgão competente, regulará as diversões e espetáculos públicos, informando sobre a natureza deles, as faixas etárias a que não se recomendem, locais e horários em que sua apresentação se mostre inadequada.

Parágrafo único. Os responsáveis pelas diversões e espetáculos públicos deverão afixar, em lugar visível e de fácil acesso, à entrada do local de exibição, informação destacada sobre a natureza do espetáculo e a faixa etária especificada no certificado de classificação.

Art. 75. Toda criança ou adolescente terá acesso às diversões e espetáculos públicos classificados como adequados à sua faixa etária.

Parágrafo único. As crianças menores de dez anos somente poderão ingressar e permanecer nos locais de apresentação ou exibição quando acompanhadas dos pais ou responsável (BRASIL, 1980, ONLINE).

É durante as brincadeiras que a criança vive a experiência do mundo de faz-de-conta, desperta, dá lugar ao simbolismo, à representação e ao imaginário, e desenvolve seu cognitivo e seu afetivo-social. Ou seja, é uma condição, existe por ela mesma e faz parte de uma etapa da vida. Freud (1908, apud KISHIMOTO, 1994) aponta que cada criança, em suas brincadeiras, comporta-se como um poeta, enquanto cria seu mundo próprio ou, dizendo melhor, enquanto transpõe os

elementos formadores, de seu mundo para uma nova ordem, mais agradável e conveniente para ela.

Quando a criança brinca, por exemplo, de casinha, de pula-corda, cabra cega, coelhinho sai da toca ou outros tipos de brincadeiras tradicionais, representam experiências concretas que envolvem um mínimo de elementos, de imaginação e de faz-de-conta.

Piaget (apud KISHIMOTO, 1994) afirma que, quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui.

Segundo Vygotsky (apud KISHIMOTO, 1994) o que define o brincar é a situação imaginária criada pela criança – mundo ilusório, onde os desejos irrealizáveis podem ser realizados. Esse mundo é que Vygotsky chama de brincadeira. Para ele, a imaginação é uma atividade consciente que não está presente na criança muito pequena. Como todas as funções da consciência, surge originalmente da ação.

“Perguntar por que a criança brinca, é perguntar por que é criança.” (CHATEAU, 1987 p. 14). Seguindo o mesmo pensamento, a infância serve para brincar e para imitar. Portanto, não se pode imaginar a infância sem seus risos e brincadeiras.

No âmbito geral da brincadeira a criança aprende e se desenvolve. Saber brincar lhe permite saber pensar, inclusive quando adulto. “A infância é, portanto, a aprendizagem necessária à idade adulta”. (CHATEAU, 1987 p. 14).

Portanto, a brincadeira representa uma das múltiplas linguagens da criança, onde ela expressa a forma como vê e compreende o mundo. Além disso, a brincadeira infantil possibilita a ela ser o que quiser independente da idade real que possui, ela pode se transformar em mãe, ter uma profissão, pode cavalgar, voar, viajar, enfim, ser tudo o que sua imaginação permitir.

2 A CULTURA POPULAR NA ESCOLA

Segundo Melo (1981, p. 37) os acalantos (cantigas para adormecer meninos), as parlendas (rimas ou ditos instrutivos ou satíricos – exemplo: trava-línguas), os jogos (onde, para nós, o elemento característico é a disputa, a

competição), as rodas (canções de roda), as adivinhas (perguntas enigmáticas), o brinquedo (o objeto de brincar), os contos (estórias de trancoso, presente ainda, a literatura de cordel), as superstições, entre outros, constituem aspectos do folclore das crianças.

De maneira que, como esse universo já faz parte de seu mundo, é possível trazer a cultura popular e as riquezas do Brasil para o universo pedagógico, no entanto este é um grande desafio para os educadores.

Negar o universo simbólico lúdico, sob o argumento de que esse não é o papel da instituição escolar, é negar o trajeto do desenvolvimento humano e sua inserção cultural. É desviar a função da escola do processo de construção de valores e de um sujeito crítico, autônomo e democrático. É negar, principalmente, as possibilidades da criatividade humana (VASCONCELOS, 2006, p.72).

O folclore acompanha a evolução da sociedade, agitando-se com os movimentos culturais e com o dinamismo dos povos. Dentro de nosso folclore, muitas manifestações aparecem e se transformam e entre elas, estão as cantigas de roda, adivinhas, trava-línguas, brincadeiras, etc.

É instintiva a atração das crianças pelos chamados jogos populares infantis. O menino normal, são de corpo e espírito, nunca resiste à tentação de correr, pular, subir em árvores, (...) essa atividade da infância não é, como se poderá pensar, destituída de finalidade de ordem social, mas profunda e complexa. (MELO, 1949, p. 125).

Fernandes (1978) ressalta: O folclore possui um valor educativo. Pelo jogo e pela recreação, a criança se prepara para a vida, amadurece para se tornar um adulto em seu meio social. Aprende a agir como ser social, a cooperar e a competir com seus iguais, a se submeter e a valorizar as regras sociais existentes na herança cultural, a importância da liderança e da identificação com centros de interesse suprapessoais. De outro lado, introjeta em sua pessoa técnicas, conhecimentos e valores que se acham objetivados culturalmente. Os jogos infantis, particularmente os populares e tradicionais, encerram elevada moral, cujos princípios não são outros senão aqueles que recebemos através das normas seculares que o Direito Romano condensou (MELO, 1949, p. 126).

Mais do que trabalhar estes aspectos culturais em sala de aula, cabe ainda, aos educadores desenvolver a cidadania, ensinando os alunos a respeitar suas origens e dessa forma, favorecer a superação do preconceito.

A reinserção das brincadeiras populares tem um enfoque multicultural. Por isso, a necessidade de apresentar às crianças a imensa cultura popular brasileira através do resgate das brincadeiras populares, preservando assim, o imaginário social.

Entender a cultura brasileira é, acima de tudo, buscar as origens das manifestações culturais, por meio das danças, religiosidades, ritmos, sons, etc. e é claro, através das brincadeiras tradicionais que são repassadas de geração a geração. Mais do que conhecer a cultura popular, é necessário trazê-la para perto, vivenciá-la. Kishmoto (2006, p. 13) aponta a partir de então que existem brincadeiras que passam de geração à geração, são contadas, recontadas, assumem ritmos e formas diferentes dependendo das regiões, portanto são parte da cultura de um povo.

No passado era mais comum encontrar crianças brincando nas ruas, hoje, dois fatores fazem com que essa realidade se apresente diferente, uma é a presença da TV e dos jogos eletrônicos que fazem com que as crianças fiquem mais tempo dentro de casa, outra é o aumento da violência que não permite mais que as crianças mantenham as brincadeiras tradicionais nas ruas e por isso a escola assume papel fundamental para continuar com a cultura dessas brincadeiras.

3 AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E O DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DA CRIANÇA

O resgate das brincadeiras antigas é uma preocupação de diversas escolas em todo o Brasil, principalmente porque elas, as brincadeiras, de uma forma geral, ajudam a educar a criança para o convívio social, trabalham o desenvolvimento da noção de espaço, da lateralidade, da coordenação motora, da atenção e da percepção infantil. Além disso, as tradicionais brincadeiras populares permitem que a criança conheça alguns dos aspectos mais importantes da cultura do nosso país.

Pitré (apud Juan, 1949, p. 20), o ilustre folclorista italiano, ensina que “os jogos são a escola na qual os meninos aprendem hábitos que lhes serão de prática

utilidade em sua vida e futuro; que eles encerram uma moral, segundo a qual a boa fé e a honestidade são condições necessárias a todo bom jogador”.

Martinez (apud Juan, 1949, p.38), educadora porto-riquenha, afirma que “os jogos realizam uma imponderável missão social: adaptam o menino ao seu meio e o preparam para cooperar com seus semelhantes”.

No entendimento de Hall (1904), educador norte-americano,

[...] o jogo infantil é um processo espontâneo, instintivo, que a natureza humana elege para poder alcançar sua plenitude e perfeição em todas as ordens construtivas da vida; jogando, o menino fortalece o seu organismo, adquire ideias e se racionaliza como ser social; os jogos possibilitam o importante serviço de eliminar da sociedade seus próprios erros em procedimento; os ritmos que acompanham o jogo estimulam a sensibilidade do menino, modelam seu caráter e dão a seus sentimentos a oportunidade de refinar-se (HALL apud MELO, 1981, p. 125).

Seguindo essa mesma linha de pensamento, Fialho (2012) aponta que:

[...] o brincar é uma ferramenta importante do educador para favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos, proporcionando um ambiente escolar planejado e enriquecido que possibilite a vivência das emoções os processos de descoberta, a curiosidade e o encantamento, os quais favorecem as bases para a construção do conhecimento (FIALHO, 2012, p.05).

Dentro do âmbito educacional, pode-se também, estimular através das brincadeiras a dinâmica de grupo que tem por objetivo despertar a consciência de cooperação, como uma alternativa possível e saudável no campo das relações sociais. Pois, as crianças aprendem a considerar o outro como um parceiro solidário e, não mais, como um temível adversário. Consequentemente elas aprendem a se colocar no lugar do companheiro, priorizando sempre os interesses coletivos, enquanto reforçam individualmente a confiança em si mesma e nos que participam da atividade.

Garbarino e Colab (apud Bomtempo, 1999, p. 69) afirma que através das brincadeiras a criança tem oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos, onde “ela restabelece seu controle interior, sua autoestima e desenvolve relações de confiança consigo mesma e com os outros”.

As crianças estimuladas adequadamente, também participam com autenticidade das brincadeiras porque percebem que ganhar ou perder são apenas

referências para um contínuo aperfeiçoamento pessoal e coletivo. Além desses aspectos, o educador também deve notar que, as brincadeiras que estimulam esse sentimento de cooperação, libertam a criança da competição, já que seu objetivo maior é a participação de todos em prol de uma meta comum. Dessa forma, a agressão física acaba sendo totalmente eliminada, porque cada participante estabelece seu próprio ritmo e todos acabam se enxergando como importantes ou necessários para o grupo.

A brincadeira tradicional infantil, filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se, sobretudo, pela oralidade. [...] Por ser um elemento folclórico, a brincadeira tradicional infantil assume característica de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Não se conhece a origem da amarelinha, do pião, das parlendas, das fórmulas de seleção. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que provêm de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. (KISHIMOTO, 1999, p. 38).

Compreende-se, portanto, que a brincadeira, enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, desenvolve formas de convivência social, promove o prazer de brincar garantindo a presença do lúdico, da situação imaginária, perpetuando assim, a cultura infantil.

O resgate das brincadeiras tradicionais infantis que fazem parte da cultura popular brasileira possibilita apresentar e ampliar o repertório de atividades esportivas e lúdicas, possibilitando aos alunos aprenderem e se divertirem com brincadeiras que promovem diferentes tipos de habilidades. Além disso, os alunos podem vivenciar e praticar algumas das brincadeiras desenvolvidas durante as aulas, dentre elas, a confecção de pipas.

4 TIPOS DE BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

A maioria dos jogos e brincadeiras tradicionais que fizeram parte do cotidiano de gerações gradativamente desaparecendo, principalmente devido às grandes e importantes transformações da sociedade, ambiente urbano e influência da televisão e jogos eletrônicos.

Pesquisas recentes apontam a importância de resgatar as brincadeiras tradicionais e aplica-las na educação e socialização durante a infância, considerando

que, brincando e jogando, a criança cria vínculos sociais, adapta-se aos grupos e aceita a participação das demais crianças com os mesmos direitos.

Com os jogos tradicionais as crianças aprendem a obedecer as regras traçadas pelo grupo e a propor modificações. Aprende a ganhar e a perder. No lúdico, a criança cultiva a fantasia, vivencia a amizade e solidariedade, desenvolvendo em si uma cultura solidária, fundamental à sociedade atual.

De acordo com Melo (1949) os jogos folclóricos dividem-se em cinco grupos. Dessa forma, temos:

Fórmulas de Escolha ou de Seleção:

São as preliminares de todos os jogos, usadas para selecionar dirigentes e participantes, escolher barras, iniciar a competição, etc. São, algumas vezes pequenos versos dialogados ou sortes, por intermédio dos quais se escolhem os que irão liderar o jogo (MELO, 1949).

Jogos Gráficos:

São aqueles que se distinguem dos demais pela presença de um desenho, um gráfico, sobre o qual se realiza o passatempo. Ex: *Academia (Avião ou Amarelinha)*, *Caracol e Onça* (MELO, 1949).

Jogos de Competição:

São os que existem em maior número e se caracterizam pela disputa, pela competição entre crianças, visando demonstrar força, agilidade, destreza, movimento. Ex: *Coelho-Passa*, *Peia-Quente*, *Boca-de-Forno*, *Cobra-Cega*, etc (MELO, 1949).

Jogos de Sorte ou de Salão:

Embora apareça neles, às vezes, o elemento competição, este já não está ligado àquelas qualidades físicas – força, agilidade, destreza, movimento – mas a outros predicados de ordem intelectual, como inteligência, espírito, humor, assim como também ao elemento “sorte”. Geralmente se efetuam em calçadas ou casas de família, onde os concorrentes permanecem sentados, salvo o dirigente. Ex: *Berlinda*, *Jogo do Anel*, *Soldado, não!*, etc (MELO, 1949).

Jogos com música (ou cantigas de roda):

Dentro deste contexto dos jogos infantis folclóricos, incluímos a quinta e última categoria: as Cantigas de Roda (Rondas Infantis Brasileiras) (MELO, 1949).

Baseado nos critérios apresentados podemos entender os objetivos das brincadeiras, inclusive, as populares na construção e desenvolvimento seja do cognitivo, do sócio-afetivo ou da própria motricidade da criança.

Adoleta

Várias pessoas formam uma roda. Juntam-se as mãos e vão batendo na mão de cada membro conforme vai passando a música. A música é: “Adoleta, le peti petecolá, les café com chocolá. Adoleta. Puxa o rabo do tatu, quem saiu foi tu, puxa o rabo da panela, quem saiu foi ela, puxa o rabo do pneu, quem saiu foi eu.” Bate na mão de sílaba em sílaba, fala uma sílaba e bate na mão do companheiro do lado, fala outra sílaba e o companheiro bate na mão da outra pessoa. Assim por diante. A música vai terminar no “eu”. Quando terminar, a pessoa que recebeu o tapa na mão por último terá que pisar no pé de alguém (cada pessoa do jogo só poderá dar um passo na hora que terminar a música). Se ela conseguir, a pessoa em quem ela pisou é eliminada. Se não conseguir, sai (MELO, 1949).

Bate e corre

Os participantes formam uma roda e um jogador iniciará a brincadeira. Ao sinal de início, o jogador separado põe-se a correr em volta da roda, devendo bater inesperadamente no ombro de um colega. Este sai no seu encalço, enquanto o outro continua a correr em torno da roda para tentar ocupar o lugar, agora vago no círculo, antes de ser apanhado. Se conseguir, o corredor desafiado reinicia a brincadeira indo tocar outro. No caso contrário, o alcançado vai para o centro da roda. Lá fica até outro cometer erro semelhante ao seu, trocando de lugar com ele (MELO, 1949).

Cama-de-gato

A cama-de-gato é uma brincadeira com barbante. Consiste em trançar um cordão entre os dedos das duas mãos e ir alterando as figuras formadas. Provavelmente de origem asiática, a brincadeira é praticada em diversas partes do

mundo. Uma versão mais moderna é trançar um elástico com as pernas (MELO, 1949).

Elefantinho

Todos brincam. Os participantes dão as mãos e formam uma grande roda. Então, uma pessoa da roda começa cantando “1 elefante incomoda muita gente” E logo após, quem estiver do seu lado (sentido horário), deve cantar “2 elefantes incomoda, incomodam muito mais”. E assim por diante. Todos que cantarem a parte par, deverá falar “incomodam” o número de vezes que for necessário (MELO, 1949).

Lata de Lixo

Forma-se uma roda e o mestre canta: tango, tango, tango maninha é de carrapicho vou botar a fulana na lata do lixo, repete... A criança chamada entra na roda, e assim vai até que não dá mais para as crianças segurarem as mãos, e a roda arrebenta. Todos pulam e gritam: a lata furou, o lixo espalhou, a lata furou, o lixo espalhou (MELO, 1949).

Pastelão Quente

Um participante fica curvado e os demais pulam por cima. Quando todos já tiverem pulado, o primeiro que pulou se curva também. A brincadeira prossegue até o ponto em que o número de pessoas seja tão grande que já não dê mais pra saltar sobre todos. Quem não conseguir, será o primeiro a ser curvar na próxima vez (MELO, 1949).

Pular Carniça

Consiste num alinhamento de crianças, em rápido deslocamento, pulando sobre o dorso dos companheiros parados, curvados, apoiando as mãos nas coxas. O primeiro a pulá-lo abaixa-se a seguir, e todos devem pular sobre os dois. O número de carniça vai assim aumentando até que todos ficam curvados. O que foi a primeira carniça levanta-se então e passa a pular sobre os outros, recomeçando assim a outra série (MELO, 1949).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir deste estudo observa-se a importância da relação entre as brincadeiras com o desenvolvimento infantil e quais as contribuições das brincadeiras populares durante este processo. Ressaltando o objetivo geral deste trabalho que era conhecer as brincadeiras populares que podem ser utilizadas para estimular o desenvolvimento psicomotor da criança e promover sua socialização. E os objetivos específicos que foram identificar a importância do brincar, reconhecendo como um direito da criança; caracterizar as brincadeiras tradicionais como elementos da cultura infantil enfatizando a importância do seu desenvolvimento dentro do universo pedagógico e relacionar as brincadeiras tradicionais ao desenvolvimento psicomotor da criança.

As brincadeiras populares caracterizam a cultura de uma determinada sociedade e que é transmitida de geração à geração. Entretanto, vem perdendo espaço para o mundo globalizado da tecnologia repleto de jogos eletrônicos.

A reinserção das brincadeiras populares tem como enfoque principal a valorização da pessoa e da história na qual foi vivida no passado e devem ser tratadas como uma riqueza patrimonial, por isso devem ser resgatadas e praticadas não só no espaço escolar, mas no dia-dia com a família, desenvolvendo de maneira sadia a parte mais importante no ser humano a infância.

Entende-se que o uso indiscriminado de jogos eletrônicos tem distanciado as crianças de jogos e brincadeiras populares que eram comuns em gerações passadas.

Considerando essa realidade, a escola pode ser um ente que vai promover o contato e valorização de jogos e brincadeiras como meio para facilitar a aprendizagem e desenvolvimento sensório-motor, psicológico e social da criança.

REFERÊNCIAS:

BOMTEMPO, Edda. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm> Acesso em: 3 dez. 2014.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. – Novas buscas em educação. 4. ed. v. 29. São Paulo: Summus, 1987.

Educativa: a revista do professor. Coleção Educativa Especial. São Paulo: Minuano, 2010.

FIALHO, Janice Bartholomeu. **O brincar na educação infantil em crianças de 02 a 4 anos de idade**. Universidade Candido Mendes – Pós Graduação “Lato Sensu”. 2012. AVM – Faculdade Integrada

FERNANDES, Florestan. **O folclore em questão**, São Paulo, Hucitec, 1978.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KRAMER, Sônia. **A infância e sua singularidade**. In: Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Rangel, Aricélia Ribeiro do Nascimento – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007

LOPES, Sandra. **Cata-vento** – São Paulo: Cortez, 2007.

MELO, Veríssimo de. **Folclore Infantil: Acalantos, Parlendas, Adivinhas, Jogos Populares e Cantigas de Roda**. Biblioteca de Estudos Brasileiros. vol. 20. Belo Horizonte – Rio de Janeiro: Itatiaia Limitada, 1981.

VASCONCELOS, Mario Sérgio. **Ousar Brincar**. In: ARANTES, Valéria Amorim (org.). Humor e alegria na educação. São Paulo: Summus, 2006.