



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO INFANTIL

MARIA DAS GRAÇAS ARAÚJO

**BRINCADEIRAS E JOGOS POPULARES NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA
PERSPECTIVA DAS FAMÍLIAS DAS CRIANÇAS**

SOBRAL

2012

MARIA DAS GRAÇAS ARAÚJO

**BRINCADEIRAS E JOGOS POPULARES NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA
PERSPECTIVA DAS FAMÍLIAS DAS CRIANÇAS**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Educação Infantil, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do Título de Especialista em Educação Infantil.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Rosimeire Costa de Andrade Cruz

SOBRAL

2012

MARIA DAS GRAÇAS ARAÚJO

**BRINCADEIRAS E JOGOS POPULARES NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA
PERSPECTIVA DAS FAMÍLIAS DAS CRIANÇAS**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Educação Infantil, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Educação Infantil.

Aprovada em 21/12/2012

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Rosimeire Costa de Andrade Cruz – Presidente/Orientadora
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof.^a Ms. Camila Barreto Silva (PMF- CE)

Prof.^a Dr.^a Maria Socorro Silva
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Aos meus filhos, *in memoriam*, que vieram ao mundo, mas não foi possível permanecer. A vocês, agradeço a força do amor que foi a minha fortaleza para superar essa perda. Sei que estão juntamente ao papai do céu rezando e cuidando de sua mamãe aqui na terra. A vocês dedico esse trabalho, essa minha superação.

AGRADECIMENTOS

Neste momento de grandes felicidades por ter conseguido concluir este trabalho, só tenho a agradecer...

Primeiramente, a Deus, nosso pai todo poderoso e de infinita bondade, pela força concedida nos momentos difíceis de aflição, desânimo e tristeza.

À minha mãe do céu e santa de devoção, Nossa Senhora das Graças, a quem eu recorria nas horas de desespero e, incansavelmente, me acolheu em seus braços através de minhas orações e preces.

À minha amada mãe, Maria do Carmo Araújo, por ter sido uma incentivadora incansável para minha aprendizagem e realização de meu sonho. Mesmo com as dificuldades enfrentadas na nossa família, ela sempre estava lutando junto comigo para realizar meu objetivo, que era me formar e ser professora, e pelo apoio e dedicação ao me ouvir nos momentos de desabafos na realização deste trabalho.

Ao meu querido pai, José Arimatéia de Araújo, por me mostrar com sua fortaleza, que tudo podemos conseguir, quando procuramos realizar os nossos trabalhos com coragem e honestidade. Pela dedicação ao bem-estar de nossa família, que trabalhava sozinho, incansavelmente, para poder criar seus oito filhos com amor e dignidade.

Ao meu esposo, Francisco Hélio, incentivador do meu ingresso no Curso de Especialização, pela compreensão, paciência e apoio nos momentos de tristeza e desânimo.

Aos meus queridos irmãos, Cláudio, Patrícia, Adriano, Cleonice, Ronaldo, Vanderlúcia e Janielle, pelo amor que temos um pelo outro, por me darem força em todos os momentos e acreditarem que eu seria capaz de chegar até aqui.

Às minhas amigas, professoras e companheiras de trabalho, que direta ou indiretamente me ajudaram a trilhar mais esse caminho com determinação e coragem. Agradeço também ainda, pelo apoio e a força que me deram quando eu insistia em esmorecer diante dos obstáculos, e em suas palavras de fortaleza que me incentivavam para continuar.

De forma especial, quero agradecer à minha amiga Janaína Sousa, que de maneira singular, contribuiu para a realização deste trabalho, e pelos momentos de alegria e aflição que passamos juntas a cada encontro de orientação.

Agradeço também a uma amiga muito especial, Mismeilândia Furtado, que me ajudou muito quando eu precisava de alguma orientação.

À Rosimeire Andrade, minha orientadora, que tanto me ensinou nesta minha primeira experiência de pesquisa, pela dedicação, paciência e por ter acreditado no meu potencial, dando-me força e oportunidade para continuar e realizar mais um sonho.

Um agradecimento muito especial às famílias das crianças que participaram da pesquisa, pela disponibilidade e atenção que de forma sincera, compartilharam momentos importantes de suas vidas.

Às minhas colegas do Curso de Especialização, especialmente as de minha cidade, pelos momentos de alegria, solidariedade e também aflição, pois sofriamos juntas quando perdíamos alguma colega.

À escola onde foi realizada a pesquisa e sediou a coleta de dados, à diretora, vice-diretora, coordenadora e todos os profissionais da mesma pela acolhida, disponibilidade e apoio.

RESUMO

Esta pesquisa trata das brincadeiras e jogos populares na Educação Infantil na perspectiva das famílias. Seu objetivo é analisar o papel atribuído pelas famílias das crianças às brincadeiras e jogos populares na Instituição de Educação Infantil. A investigação se apoiou, principalmente, nas reflexões teóricas de Kishimoto (1993) e Brougere (2004). A pesquisa é de natureza qualitativa. Foi realizada em uma instituição de Educação Infantil e Ensino Fundamental da rede Municipal da cidade de Graça, no Estado do Ceará. A estratégia utilizada para a coleta de dados foi a entrevista com 04 famílias das crianças de creche e pré-escola. Os resultados encontrados revelam que a instituição precisa inserir mais as famílias das crianças no contexto de jogos e brincadeiras populares. A partir das análises dos dados, percebe-se que, na visão dos sujeitos entrevistados, embora eles tenham uma incidência de prática de jogos populares em suas infâncias, as crianças de hoje os praticam às vezes somente nas instituições, dando preferência, nas suas horas de lazer, aos jogos eletrônicos. Foi enfatizada também pelas famílias a importância de trabalhar os jogos e brincadeiras populares com as crianças na escola.

Palavras-chave: Brincadeiras e jogos populares; Educação Infantil; famílias.

ABSTRACT

This research deals with the games and popular games in Early Childhood Education from the perspective of families. Its goal is to analyze the role assigned by the families of the children play games and popular institution in Early Childhood Education. The research relied mainly on theoretical reflections of Kishimoto (1993) and Brougère (2004). The research is qualitative in nature. It was held in an institution for kindergarten and elementary school network the City of Graça, in the state of Ceará. The strategy used for data collection was interviews with 04 families of children of nursery and pre-school. The results reveal that the institution needs to enter more families of children in the context of popular games and plays. From the analysis of the data, it is clear that, in view of the interviewed subjects, although they have an incidence of practice games popular in their childhoods, the children of today the practice sometimes only in institutions, preferring, in their hour leisure, to electronic games. It also emphasized the importance for families to work and play popular games with the kids at school.

Keywords: Play and games popular; Childhood Education; families.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
1 ALGUMAS REFLEXÕES TEÓRICAS	18
1.1 Entendendo melhor os jogos e brincadeiras populares.....	18
1.2 Jogos e brincadeiras na Educação Infantil	22
1.3 Brincadeiras e jogos na concepção das famílias	27
2 METODOLOGIA	30
2.1 Tipo de pesquisa e instrumento de coleta de dados	30
2.2 Campo da pesquisa.....	32
3 RESULTADOS DA PESQUISA	35
3.1 Brincadeiras e jogos populares na concepção das famílias	35
3.2 A importância das brincadeiras e jogos populares para as famílias das crianças da educação infantil	39
3.3 A vivência das brincadeiras e jogos populares na infância das famílias.....	41
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
REFERÊNCIAS	51
APÊNDICE 01	55

INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta uma pesquisa relacionada à Educação Infantil, que é a base da formação do indivíduo. Refere-se, especificamente, às brincadeiras e jogos populares. Neste sentido, se propõe a analisar como estes jogos e brincadeiras são compreendidos na Instituição de Educação Infantil pelas famílias das crianças, tendo como ponto de partida a descrição e a análise das brincadeiras vivenciadas por elas em sua infância e a identificação das concepções das mesmas sobre a importância dessas brincadeiras na instituição.

De acordo com Costa (2004, p. 36),

[...] os jogos populares nos levam a uma qualidade derivada de uma significação presente em nossa cultura, que nos traz prazer, nos é agradável e estimulável, proporcionando um divertimento de maneira democrática, de fácil acesso, o que nos permite fazer alterações de acordo com as características e necessidade de cada grupo.

Em épocas não muito remotas, o jogo fazia parte do cotidiano das comunidades rurais, como diversão e treino para os trabalhos ou para as necessidades da vida.

Faria Junior (1996, p. 59) afirma que os “jogos populares infantis, parlendas e brinquedos cantados foram sendo perdidos (ou transformados) nos últimos cinquenta anos, possivelmente como consequência dos processos de urbanização e de industrialização”.

De acordo com a afirmação do autor, percebe-se que o contato das crianças com as brincadeiras tradicionais vem perdendo espaço em seu cotidiano, principalmente em Instituições de Educação Infantil. No entanto, atualmente, com o desenvolvimento dos meios de comunicação como a televisão e a internet, as crianças estão deixando de lado ou até não conhecem algumas brincadeiras e jogos populares, no qual muitas vezes buscam prazer e divertimento apenas nos jogos de computadores, vídeo games e dentre outros brinquedos eletrônicos.

Antunha (2000, p. 73) nos chama a atenção para o fato de que:

Com as transformações culturais pelas quais passamos, esses jogos estão cada vez mais raros, o que traz prejuízos para o desenvolvimento das crianças: da mesma forma que pode faltar à criança do meio rural um maior desenvolvimento das funções abstratas e simbólicas, pode faltar à criança urbana a experiência de interagir com o próprio corpo e com a natureza, o que pode significar perdas para o desenvolvimento.

Dessa forma, vemos que se faz necessário compreender a real importância das brincadeiras e jogos populares dentro do universo infantil, buscando promover o desenvolvimento e a valorização da criança em todos os aspectos (físico, cognitivo, social e cultural), e ainda proporcionando uma aprendizagem mais atraente e prazerosa.

Além de promover satisfação e valorizar a cultura local, as brincadeiras e jogos populares são importantes porque contribuem na formação da cidadania, estimula e desperta nas crianças atitudes e conceitos de autonomia, participação, democracia, cooperação, solidariedade, fraternidade, entre outros, como afirma Huizinga (2000. p.4). “O jogo constitui uma preparação na criança para as tarefas sérias que mais tarde a vida dela exigirá.”

As brincadeiras e jogos populares podem até variar de um lugar para outro, mas estão presente em todo país. É importante destacar que eles foram mais comuns no passado ou nas cidades menores, sendo que essas brincadeiras ensinam as crianças a aceitar derrotas e, claro, a vibrar com as vitórias.

O não reconhecimento da importância do brincar prejudica a qualidade das experiências vividas pelas crianças nas instituições de educação infantil. Porque, como sabemos, o brincar possibilita à criança descobertas que acarretam o aprendizado. Segundo Wajskop (2001, p. 25) “a criança desde seu nascimento está inserida em um contexto social, pois desde cedo elas aprendem com as experiências que tem com o mundo dos adultos e das pessoas ao seu redor.”

Dessa forma, a brincadeira é uma atividade que a criança desenvolve em suas relações sociais, na idade escolar com seus familiares, com outras crianças da mesma idade, sem objetivos educacionais ou de aprendizagem.

Ainda neste contexto, Wajskop (2001), considera importante a inserção das brincadeiras nas instituições de educação infantil como uma atividade que, a criança faz para recrear-se ou por diversão, com seus pais, professores, amiguinhos, com o espaço e com a cultura na qual está inserida.

Faz-se necessário, então, aos professores infantis, a escuta e observação contínua do cotidiano educativo das crianças. Martins (2009) em sua pesquisa sobre Brincadeira na Escola, relata sobre uma realidade que ainda não foi superada e não pode ser considerada passado.

Uma visão que se tem hoje em muitas instituições de educação infantil é que as brincadeiras que devem ser valorizadas no ambiente escolar são aquelas que, supostamente, desenvolvem as habilidades motoras e o raciocínio e possibilitam a aquisição de conteúdos. São realizadas com a supervisão do adulto que lhe dirige, e estabelece limites, constituindo-se, na verdade, em jogos pedagógicos, sendo que as brincadeiras livres limitam-se aos momentos de chegada e saída da instituição (p. 16).

Conforme já evidenciado, as brincadeiras e jogos populares são atividades importantes e necessárias ao desenvolvimento das crianças, porém estão sendo substituídos por brinquedos e brincadeiras produzidas tecnologicamente.

Atualmente as brincadeiras que fizeram parte de várias gerações estão deixadas de lado pela influência dos jogos eletrônicos e pela falta de segurança necessária nos espaços para acontecerem os jogos e brincadeiras populares. Cabe refletirmos, contudo, que não há tantos destes espaços nos meios urbanos, e que muitas pessoas não frequentam os espaços existentes por medo da violência.

Assim, vale a pena lembrar que, as brincadeiras e os jogos populares vem sendo abandonados tanto pelos avanços tecnológicos dos brinquedos e jogos industrializados e eletrônicos, quanto pela falta de espaço livres para as crianças realizarem tais brincadeiras no seu cotidiano, ou seja, o espaço lúdico está sendo substituído por shoppings, praças, dentre outros fatores que levam a essa mudança. Com isso, as brincadeiras perdem sua verdadeira identidade e seu real significado, acompanhando as exigências de uma sociedade tecnológica.

Neste sentido, é importante destacar que embora tenham sofrido substituições, os jogos e brincadeiras populares assumem um importante papel na formação da criança. Pois, ao brincar com tais jogos a criança estabelece uma boa relação consigo mesmo e com o outro, ao contrário dos jogos ditos modernos, que acontecem sem interação e sem troca, muitas vezes impossibilitando uma boa convivência.

Portanto, a partir do interesse em aprofundar meus conhecimentos teóricos relacionados às atividades com os jogos e brincadeiras populares nas instituições de Educação Infantil e de algumas inquietações tais como:

- Compreender qual a importância dos jogos e brincadeiras populares para as crianças;
- Entender quais significado as famílias das crianças atribuem a estas brincadeiras no contexto da instituição de educação infantil;

- Identificar quais brincadeiras foram mais vivenciadas pelas famílias e que são consideradas relevantes para as experiências de seus filhos na educação infantil.

Foi a partir destas inquietações que realizei a pesquisa que resultou nesta monografia. E a pergunta central da investigação foi: Que papel as famílias das crianças atribuem às brincadeiras e jogos populares realizados na instituição de Educação Infantil?

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil RCNEI (BRASIL, 1998) destaca que algumas brincadeiras tradicionais podem contribuir para a qualidade das experiências motoras e posturais das crianças, sendo que as instituições devem assegurar e valorizar, em seu cotidiano, jogos motores e brincadeiras que contemplem a progressiva coordenação dos movimentos e o equilíbrio das mesmas.

Ainda de acordo com RCNEI (BRASIL, 1988) são muitos os jogos existentes nas diferentes regiões do Brasil que podem ser utilizados para esse fim. Cabe ao professor levantar junto às crianças, familiares e comunidade os mais significativos que desenvolvam tais experiências nas crianças.

É importante salientar que todo conhecimento que a criança constrói depende muito dos estímulos oriundos do meio onde está inserida e das ligações e relações feitas com esses estímulos, pois, naturalmente curiosa, ela se sente atraída pelo ambiente que a rodeia, onde cada pequena atividade desenvolvida por ela é uma possibilidade de aprendizagem e pode se tornar uma brincadeira, (Nallin, 2005).

Antunes (2003, p. 31) afirma que:

É no ato de brincar que toda criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado, em outras palavras, jamais se brinca sem aprender. Pois brincando a criança desenvolve a imaginação, explora habilidades, e na medida em que assume múltiplos aspectos, fecunda competências cognitivas e interativas e assim constroem seu próprio mundo.

Vieira e Cavalcante (2002, p. 45) nos dizem que:

Os jogos populares são aqueles conhecidos como jogos de rua, em que seus elementos podem ser alterados, decididos pelos jogadores, com flexibilidade nas regras, e sem exigir recursos mais sofisticado pois, sua origem está na cultura popular.

Uma das características dos jogos populares é que as mudanças dentro do jogo ficam a critério dos participantes e para que possam ser desenvolvidas não se faz necessário a utilização de materiais industrializados. Sua prática é desenvolvida de forma livre, espontânea e prazerosa e mesmo que as regras sejam modificadas durante sua execução, as mesmas não perdem a sua origem na cultura popular. (VIEIRA E CAVALCANTE, 2002).

O tema brincadeiras e jogos populares na Educação Infantil também já foi pesquisado por outros estudiosos, dentre eles, Nascimento e Lurk (2007), Martins (2008), Almeida e Soares (2010).

Almeida e Soares (2010), em sua pesquisa, discorrem sobre jogos tradicionais e desenvolvimento motor no contexto de educação física escolar e tiveram como objetivo identificar como o professor de educação física utiliza os jogos tradicionais em suas atividades na pré-escola. Realizaram uma pesquisa qualitativa com aplicação de questionário com seis professores de educação das séries iniciais, sendo quatro de um município e dois de outro. Os resultados indicaram que os jogos tradicionais são utilizados pelos professores de educação física, com o intuito de contribuir com o desenvolvimento motor da criança.

Martins (2008), mostrou em sua pesquisa a evolução dos jogos populares como componentes dos blocos de conteúdos da Educação Física, apontados nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), e teve como objetivo investigar as mudanças sofridas na prática dos jogos populares. Realizou uma pesquisa de investigação com dois grupos de pessoas. O primeiro grupo foi composto de 17 alunos, com faixa etária abaixo de 15 anos, de escolas particulares de Fortaleza. O segundo grupo foi composto de 17 adultos, acima de 40 anos, parentes paternos e maternos dos pesquisadores. Os resultados revelaram que, embora sejam vivenciados esses jogos e brincadeiras populares somente nos momentos das aulas de educação física, pode-se afirmar que a preferência das crianças de hoje, giram em torno dos jogos eletrônicos, ao contrario do comentário dos maiores de 40 anos, criticando essa preferência, onde lamentam “bom era no meu tempo”.

A pesquisa de Nascimento e Lurk (2007) teve como objetivo investigar a prática pedagógica do professor e a importância dos jogos na educação infantil para a formação de conceitos. Realizaram um estudo de caso de cunho qualitativo, onde selecionaram vinte e oito crianças de 5 e 6 anos de uma turma de pré-escola.

Utilizaram observações e aplicações de atividades junto às crianças e ainda entrevista com a professora da turma.

A partir da interpretação dos dados verificaram que os alunos que são alfabetizados por meio de jogos, desenvolvem-se com maior eficiência. Os resultados obtidos revelaram também que se deve investir na formação do professor e na conscientização dos pais quanto à importância do lúdico nos processos de ensino e aprendizagem das crianças.

Regina (2008, p. 26) ressalta que:

As brincadeiras antigas, ou seja, brincadeiras tradicionais são fundamentais na infância, pois estas são ligadas aos costumes populares que ajudam a promover a socialização, o desenvolvimento da coordenação motora, o equilíbrio, o respeito às regras e o cognitivo das crianças.

Complementando a informação supracitada, é importante ressaltar que a crianças em contato com o lúdico desenvolve os aspectos, social, moral, afetivo, além de sentir prazer ao praticar tais atividades.

Vale destacar que o sentido da vida de uma criança é a brincadeira, pois, é através dessa atividade que a ela reproduz situações concretas do cotidiano. No entanto, ao brincar e jogar, a criança fica tão envolvida com o que está fazendo que expressa todo o seu sentimento e emoções. Nascimento (2010 p. 8) afirma que “brincar é um direito de toda criança, apesar de que nem todas as crianças tem esse direito respeitado, principalmente as provenientes de família carentes.”

Nallin (2005 p. 11) nos fala que as brincadeiras variam de uma região para outra e adquirem peculiaridades regionais ou locais. Portanto, é possível reconhecer uma mesma brincadeira e identificar as variantes surgidas, as fusões ocorridas no decorrer do tempo. Muitas atividades desaparecem quando deixam de ser funcionais aos grupos lúdicos, podendo vir a reaparecer em novas combinações.

Ainda neste sentido, Kishimoto (1994, p 15-16) nos traz que:

Os jogos populares, também chamados de “jogos tradicionais” são jogos muito antigos, praticados desde séculos e que são transmitidos oralmente de geração para geração. No entanto, conforme os condicionalismos de cada região, as diferentes gerações adaptam-nos a sua maneira de ser e viver.

O que a autora nos revela é que os jogos tradicionais são criados a partir do repertório dos mais velhos e adaptados às características locais, ou seja, estão

inseridos na cultura local. “Essa cultura não oficial, desenvolvida, sobretudo, pela oralidade, incorpora criações anônimas das gerações que vão sucedendo” (Kishimoto, p 15).

A autora acrescenta ainda que os jogos populares ou tradicionais apresentam um forte elemento folclórico, assumindo características de anonimato, tornando difícil de conhecer sua origem. Como ressalta: “compreender a origem e o significado dos jogos tradicionais pede uma investigação das raízes folclóricas” (Kishimoto, p 18). Partindo deste pressuposto, é preciso que as crianças conheçam e incorporem os vários tipos de jogos e brincadeiras populares na sua vivência para que não sejam esquecidos.

As brincadeiras populares revelam a simplicidade no aprendizado de valores sociais, morais e educacionais, que hoje não encontramos na formação escolar que costuma priorizar jogos apenas voltados ao prazer de brincar. (Soler, 2006).

Portanto, podemos denominar os jogos populares ou tradicionais, como sendo elementos que fazem parte de uma cultura local, de um povo e sobre isso Friedmann (1996, p. 43) destaca que:

O jogo tradicional faz parte do patrimônio lúdico-cultural infantil e traduzem valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos. Seu valor é inestimável e constitui, para cada indivíduo, cada grupo, cada geração, parte fundamental da sua história de vida.

O ato de brincar revela condições para o aprendizado de forma descontraída e involuntária que contribui para a formação da consciência de si como ser humano. Zanluchi (2005, p. 89) afirma que “quando brinca, a criança prepara-se pra vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funciona tudo que está ao seu redor.”

Friedmann (1996) refere-se aos jogos tradicionais infantis como uma manifestação cultural acumulada ao longo da vida das pessoas, presente no meio social do qual a criança faz parte, seja na rua, nos parques, nas praças, sendo um conhecimento adquirido de maneira livre, pois são transmitidas naturalmente nos grupos com as quais convivem, e as maneiras como praticam esses tipos de jogos podem variar quanto às suas regras, modo de jogar, número de participantes, mas que a sua tradição permanece.

Diferentemente das pesquisas citadas anteriormente, esta pesquisa tem como objetivos:

Geral:

Analisar o papel atribuído, pelas famílias das crianças, às brincadeiras e jogos populares na Instituição de Educação Infantil.

Objetivos Específicos:

- Identificar as concepções das famílias de crianças de Educação Infantil sobre brincadeiras e jogos populares.
- Compreender o papel atribuído por famílias de crianças de Educação Infantil aos jogos e brincadeiras populares.
- Identificar as brincadeiras e jogos populares vivenciados pelas famílias de crianças de Educação Infantil, durante a sua infância e que elas consideram importantes para ensinar aos seus filhos na instituição de Educação Infantil.

O presente trabalho de monografia encontra-se estruturado através de quatro momentos.

A introdução apresenta as ideias que justificam a pesquisa, de modo que contextualizamos o objeto de estudo, brincadeiras populares na educação infantil na perspectiva das famílias, com explanação de pesquisas referentes a essa temática. Ainda neste capítulo destacamos os objetivos geral e específicos e a justificativa da intenção para a realização deste trabalho.

O seguinte capítulo abordado como Algumas reflexões teóricas, apresentamos compreensão sobre brincadeiras populares na educação infantil nas investigações de alguns autores, assim como os estudos de Kishimoto (1993), Campos (2009), Wajskop (2005). Neste mesmo capítulo, também foi realizado estudos sobre algumas reflexões na visão das famílias acerca dos jogos e brincadeiras populares na perspectiva de Brougere (2004), dentre outros.

No segundo capítulo intitulado - Metodologia, enfatizamos o tipo de pesquisa que se adotou neste estudo e a opção metodológica para coletar os dados desta investigação. Como instrumento foi utilizado um roteiro de uma entrevista, semi-estruturada com (04) famílias das crianças, sendo (02) de creche e (02) de pré-escola, assim como também os critérios de escolha desses sujeitos e do campo.

No terceiro capítulo, apresenta os resultados da pesquisa, está exposto os resultados encontrados através dos depoimentos das famílias acerca do objeto de

estudo, mostrando também como foram analisados a cada depoimento das famílias. E para melhor compreensão foram divididos em subtítulos alguns critérios importantes, na qual facilitou o desenvolvimento dos fatos em questão.

E por fim as Considerações Finais, que, com base nos dados da presente pesquisa, foram ressaltados pontos importantes com o trabalho das atividades de jogos e brincadeiras populares na educação infantil. Evidenciando a grande importância de trabalhar e difundir no ambiente escolar esses jogos e brincadeiras através dos professores, crianças e família.

1 ALGUMAS REFLEXÕES TEÓRICAS

O presente capítulo apresenta contribuições teóricas fundamentais para a compreensão sobre os jogos e brincadeiras populares na educação infantil.

As principais contribuições de Kishimoto (1993/ 2003), Gonçalves (2012), dentre outros autores, são apontadas para a compreensão histórica dos jogos e brincadeiras populares. Os estudos realizados por Kishimoto (2003), Campos (2009), Zatz(2006), destaca a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento e formação da criança na educação infantil. Em seguida, é apresentado um estudo de Brougere (2004), onde é enfatizado uma melhor reflexão sobre as brincadeiras e jogos populares na concepção das famílias.

1.1 Entendendo melhor os jogos e brincadeiras populares

Para se entender os jogos e brincadeiras fazem-se necessário compreender a história dos jogos. Desde os tempos mais antigos, a criança joga. O jogo é uma criação do homem, tanto quanto a linguagem e a escrita. A criança joga para se divertir, para interagir com seus semelhantes (BRITO, 2012).

Na vida cotidiana, é frequente nos depararmos com a multiplicidade de sentidos para a palavra “brincadeira” e “jogo”, sendo chamada de brincadeira a experiência vivenciada pela criança, nas suas diversas formas. E entre essa multiplicidade de fenômenos destacado como jogo, temos a modalidade que é denominada também jogo tradicional infantil que é um tipo de jogo livre, espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de o fazer

A origem dos jogos é desconhecida, mas faz parte do folclore, da história dos povos como os gregos que, por jogarem em um local chamado de Monte Olimpio, deu origem as olimpíadas, onde acontecem jogos de várias modalidades e são disputados entre os países do mundo inteiro. (ANTUNES, 2003)

Os jogos foram criados e passados de geração em geração, como a amarelinha para algumas, macaca para outras regiões do Brasil. Consta na história de que os povos gregos e orientais já realizavam este tipo de brincadeira (KISHIMOTO, 2003).

No que se refere à cultura, o Brasil, especificamente, recebeu grande influência de Portugal devido a colonização e a miscigenação que ocorreu

inicialmente com as raças brancas, africanas e ameríndias e depois com os europeus e asiáticos (ANTUNES, 2003).

Existe no jogo, entretanto, algo mais importante do que a simples diversão e a interação. Ele revela uma lógica diferente da racional. O jogo revela uma lógica da subjetividade, tão necessária para a estruturação da personalidade humana, quanto à lógica formal das estruturas cognitivas (GONÇALVES, 2012).

Brincadeiras como a pipa originaram-se, provavelmente, no Oriente e segundo Kishimoto (1993, p. 19) “os portugueses trouxeram o papagaio (pipa) do Oriente, Japão e China, onde é popular, em todas as classes sociais, desde remotíssimo tempo”.

Contudo, grande parte dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro, como o jogo de saquinhos (ossinhos), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros, chegaram ao Brasil, sem dúvida, por intermédio dos primeiros portugueses.

Sobre a origem dos jogos no Brasil, Kishimoto (1993) registra desde os jogos no engenho de açúcar, que eram realizados pelos trabalhadores nas fazendas dos senhores de engenho. Era comum as senhoras entregarem os filhos para serem amamentados e criados pelas negras, o que fez refletir tanto na educação das crianças a inclusão dos jogos e brincadeiras populares e as cantigas de ninar.

Para Freyre (1963 apud KISHIMOTO, 1993) o menino de engenho realizava a brincadeira de montar a cavalo em carneiros, o que resultou na brincadeira de chicotinho queimado, pois na falta do carneiro, o menino de engenho montava no filho(a) da negra (babá) e usava um chicote feito com galho de goiabeira e o barbante servia de rédea.

Contrariamente a estas brincadeiras, os jogos envolvendo grupos de crianças propiciam a socialização, permitindo a apropriação da cultura infantil necessária para que cada um possa se incorporar a um determinado segmento social (GONÇALVES, 2012).

Diante do exposto, percebe-se que o jogo é uma atividade rica e de grande efeito que responde às necessidades lúdicas, afetivas, intelectuais, motivando a vida social e assim representando contribuição importante nos processos de ensino e aprendizagem das crianças.

Vê-se que é grande a influência que a cultura tem sobre o desenvolvimento da motricidade infantil, não apenas pelos diversos significados que cada grupo atribui. Na medida em que as gerações vão passando, a tecnologia contribui para que a construção e reconstrução dos brinquedos se diferenciem dos anteriormente criados.

Contudo, vê-se que a cultura permanece em muitas brincadeiras e jogos desde o tempo da invasão portuguesa no Brasil, pois a criança constrói e reconstrói noções que favorecem no seu modo de compreender o mundo, possibilitando que aconteça um processo de confrontação entre seus questionamentos e as explicações que encontra através dos conhecimentos culturalmente difundidos nas interações com os outros, com os objetos e por intermédio da atividade interna e individual (GONÇALVES, 2012).

É comum, nos dias de hoje, as brincadeiras infantis que incluem ver um bebê montar blocos plásticos e derrubá-los, encaixar peças, brincar de casinha e cuidar de seus filhos (bonecas), a menina se fantasiar com as roupas da mãe, como também, o menino fingir que é um super-herói, construir sua fazenda, suas cidades, seu mundo de fantasia, entre outras variadas e inesgotáveis situações. As crianças podem brincar só, em grupos, em casa, na escola, mas nos dias de hoje, o que se observa é que, muitas vezes, a criança tem uma agenda lotada de compromissos além da escola com aula de música, de língua, de balé, de judô entre outras, que contribui com menos tempo livre para brincar simplesmente (KISHIMOTO, 2003).

Mas por que a atividade de jogos e brincadeiras é tão essencial para o desenvolvimento da criança? Wajskop (2005), respondendo a pergunta, afirma que a brincadeira traz vantagens cognitivas, sociais e afetivas como também se constitui uma situação de aprendizagem infantil.

Vygotsky (2001, p. 117) afirmou que:

Na brincadeira a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário: no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade... o brinquedo fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação de intenções voluntárias e a formação dos planos de vida real e motivações volitivas, tudo aparece no brinquedo.

O brinquedo é um estímulo à imaginação e à criatividade da criança e ele possibilita a interação com os amigos. Sejam artesanais ou industrializados, funcionam como mediadores entre as crianças e o meio social.

Nos dias de hoje, a brincadeira e os jogos adentraram a escola e tornaram-se atividades lúdicas. Observa-se que a utilização dos brinquedos na educação infantil, inicialmente, é uma metodologia usada para a integração das crianças, mas tem a função de trabalhar o 'concreto', uma vez que nesta faixa etária a criança tem dificuldade de compreender a diferença entre este e o abstrato (GONÇALVES, 2012).

É na brincadeira que a criança se permite sonhar, criar e entrar no mundo da fantasia, representando várias situações do dia-a-dia. É também uma maneira da criança iniciar um aprendizado. Santos (2002) menciona que desde Froebel¹ aos dias atuais, o brincar foi se popularizando no trabalho didático-pedagógico, constituindo-se uma importante ferramenta na formação da personalidade, na evolução do pensamento, no desenvolvimento da inteligência e nas mais variadas funções mentais superiores, e sendo transformado numa forma viável para a construção do conhecimento no processo ensino-aprendizagem.

Uma forma lúdica e prazerosa do professor vivenciar com as crianças neste nível de aprendizagem é a experiência de fabricação e montagem de brinquedos em sala, pois como ressalta Vygotsky (2001, p. 87), "a criança aprende quando participa".

Santos (2002) defende que a aprendizagem e a ludicidade não devem ser consideradas ações com objetivos divergentes. É com o jogo e a brincadeira que são construídas circunstâncias didático-pedagógicas que oferecem à criança, situações de aprendizagem e de desenvolvimento da imaginação. Através das regras dos jogos que vêm favorecer um comportamento, além do que elas estão habituadas.

As brincadeiras envolvem as descobertas e a exploração de capacidades físicas e a expressão de emoções, afetos e sentimentos.

1 Frobel, alemão, pedagogo, que formulou os seus próprios princípios educacionais e quando trabalhou juntamente com Pestalozzi foi um defensor do desenvolvimento gradual da criança. Para ele o desenvolvimento ocorre segundo etapas bem definidas: a infância, a meninice, a puberdade, a mocidade e a maturidade, todas elas igualmente importantes (ARCE, 2002).

Brincar é uma ação que ocorre no campo da imaginação. Brincando, a criança desenvolve capacidades e habilidades, constrói conhecimentos e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar.

1.2 Jogos e brincadeiras na Educação Infantil

Já foi visto anteriormente o quanto os jogos e as brincadeiras são importantes para a formação da criança e que contribuem para que ela realize por livre e espontânea vontade atividades ao ar livre, por exemplo, e aprenda sem perceber com estas brincadeiras, sem interrupção do professor. Esta ação de aprender brincando, é chamado de lúdico. E a importância do “lúdico” no contexto escolar vem desse processo que trabalha com a diversidade cultural e desperta o desejo de aprender.

Para Kishimoto (2003), o brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré escolar de 4 anos, está carregado de animismo; de 5 e 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade. Então, começou-se a pensar o quanto era proveitoso a criança brincar em sala de atividade.

Desde a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei n. 9394/96), no art. 29 refere que “a educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”. Entretanto, é necessário se ressaltar a especificidade da criança (0 a 6 anos), a qual a principal atividade é o brincar e por isso o professor precisa privilegiar o brinquedo e a brincadeira, como ferramentas metodológicas da relação conteúdo-aprendizagem ou ensino-aprendizagem.

Para Kishimoto (1999), brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem.

Kishimoto (2003) ressalta que, de acordo com os Referenciais Curriculares Nacionais de Educação Infantil (RCNEI), a brincadeira deve estar presente como conteúdo da Educação Infantil, onde tanto os pais, como os professores, devem levar a sério essa tarefa como uma atuação motivadora, uma

vez que nesta fase a criança inicia a experimentação de necessidades, de desejos que quando não realizados podem ser conseguidos através do brincar.

Para Campos (2009), no fazer da ação docente, o professor, ao agir, encontra-se marcado por um contexto. Nesse sentido, o professor lança mão do seu domínio cognitivo e pela reflexão da sua prática, refaz o curso de sua ação.

Desta maneira, o fazer a prática pedagógica a partir das atividades lúdicas faz com que os profissionais da educação, especialmente os professores, reflitam sobre as mudanças significativas para o contexto educacional. Sabe-se que o lúdico é qualquer uma das atividades que se executa e que traz prazer ao ser executada espontaneamente, seja o indivíduo uma criança ou um adulto.

É visto que existe uma facilidade maior da criança aprender, quando está brincando, uma vez que na atividade lúdica como na vida existe uma variedade de objetivos que são importantes e sérios, e para consegui-los é necessária a satisfação que o indivíduo procura, neste caso seria o de aprender (CAMPOS, 2009).

A recreação, através da ludicidade, é uma atividade que faz parte da vida de todo ser humano, no entanto é uma prática que deve ser estudada e orientada como um dos aspectos fundamentais da estrutura sócio-educacional.

Constata-se, então, que a ludicidade é uma atividade que diverte e entretém, envolvendo o indivíduo numa ativa participação. Desta maneira, quem trabalha na Educação Infantil deve saber que sempre se pode desenvolver habilidades como a motricidade, a imaginação e a atenção de uma criança. E, em qualquer momento da vida da criança, as brincadeiras devem estar presentes, como afirma Zatz (2006, p.13),

O ato de brincar é intrínseco à vida e ao aprendizado. Essa experiência essencialmente natural não é exclusiva do homem, pois é sabido que os animais também brincam. Os mamíferos aprendem quase tudo o que necessitam saber para a sua vida adulta por meio de brincadeiras, em que as crias experimentam, entre si e com adultos, capacidades e habilidades que serão necessárias no futuro. Desenvolvem, assim as técnicas de caça (brincam de se esconder e assustar o outro, de morder, de fugir) e de luta também (brincando de brigar e lutar, rolando pelo chão)

Observa-se, desta maneira, que a ludicidade se processa tanto em torno do grupo como também das necessidades individuais. E que recrear é educar, uma

vez que permite a criação e a satisfação do espírito estético do indivíduo, oferecendo possibilidades culturais (CAMPOS, 2009).

O professor que orienta a criança através do lúdico suscita o prazer da criança por atividades recreativas, pois a recreação designa recreio ou diversão, isto é, neste momento a criança sente satisfação, diverte-se, numa atividade lúdica e esta desperta nela o máximo desenvolvimento do potencial que ela traz ao nascer. Kishimoto (2003) enfoca que é preciso lidar com as crianças estimulando-as a um aperfeiçoamento contínuo, uma vez que através da recreação é possível educar, pois as crianças procuram por algo estimulante, que saia da rotina cotidiana, podendo a recreação ser usada dentro da sala.

Os professores que tentam desenvolver uma proposta lúdica no trabalho com as crianças da educação infantil devem estabelecer que tarefa vai mais ao encontro da necessidade da criança, uma vez que, ao se buscar implementar tal metodologia no dia-a-dia da instituição se percebe o quanto é exigente este trabalho.

Sabe-se que, já passada a primeira década do século XXI, em algumas escolas, ainda é possível se observar que existem vários processos metodológicos de ensino, sendo que, alguns deles, estão arraigados em propostas sem quase nenhuma flexibilidade, duras, e que em alguns destes processos os educadores ainda acreditam ser através dos gritos e escrevendo no quadro, as únicas formas de produzir o conhecimento.

Acredita-se que, quando os professores se dão conta de que só conseguirão jogar com suas crianças, brincar em sala de atividades, quando ele demonstrar que gosta do jogo, gosta das brincadeiras, para que possa motivar as crianças.

A compreensão do lúdico compreende idéias distintas, de acordo com a personalidade dos sujeitos. Para conceituar recreação, os estudiosos, a seguir, afirmam que:

A palavra recreação vem do latim, recreare, cujo significado é recrear. Portanto, as atividades recreativas devem ser espontâneas, criativas e nos trazer prazer. Devem ser praticadas de maneira despreocupada, diminuindo as nossas tensões e preocupações (OLIVEIRA *et al*, 2005, p.10).

Considera-se, desta maneira, que a recreação e o lúdico se apresentam como ferramentas para o incentivo do aprendizado de crianças e adultos, além de ser uma forma estimulante de liberação das tensões do dia-a-dia. Além do mais, ao

se ter um ambiente onde prevaleça a ludicidade, o bom humor, a beleza, se estará proporcionando a criação da harmonia e, conseqüentemente, a confiança e as buscas de acerto são intensificadas (CAMPOS, 2009).

Atividades que incluem o jogo podem contribuir para a melhoria e para a qualidade da aprendizagem e também na formação crítica da criança. Além do mais, cria possibilidades de motivar a criança, uma vez que as práticas lúdicas motivam situações de harmonia na instituição escolar. E entre tantas vantagens registradas através dos estudos realizados e expressos através de trabalhos científicos, a ludicidade tem sido o foco de interesse dos professores que buscam conciliar suas práticas com as novas formas de trabalhar as atividades livres em sua sala com as crianças. Essa ferramenta metodológica através de práticas motivadoras e dinâmicas, desperta o interesse das crianças e, conseqüentemente, o seu aprendizado.

Ao dar margem à imaginação na construção de vivências pedagógicas, os professores podem perceber o conjunto de atividades criativas que podem subsidiar o trabalho que será desenvolvido e servir para referenciar na atuação da formação do educando. Dessa forma, o professor precisa permanecer constantemente na busca de metodologias dinâmicas, com um pensamento reflexivo da prática docente, para que possa estimular o desenvolvimento integral da criança de uma maneira criativa e associando a vida social com o desenvolvimento autônomo. No que se refere ao elemento imaginação, Castoriadis (2002, p. 89), assinala que ela não é somente a capacidade de combinar elementos já dados para produzir um outro, mas também

(...) a imaginação é capacidade de combinar elementos já dados para produzir um outro. A imaginação é o que nos permite criar um mundo, ou seja, apresentamos uma coisa, da qual sem imaginação não poderíamos nada dizer e, sem a qual não poderíamos nada saber.

Compreende-se assim, que a imaginação é o acesso que contribui com a ação educacional na construção de brincadeiras e de jogos, como elemento motivacional para as crianças construírem o conhecimento de forma prazerosa.

A interação físico-lúdico-social faz com que a criança tenha a possibilidade do processo do conhecimento cultural, social, assim também com as leis naturais. Além de ampliar a percepção sensorial, as habilidades motoras, a memória, a musicalidade e o espírito de coletividade (GONÇALVES, 2012).

Ainda que a proposta que se discuta seja a da prática socializadora, há quem acredite que o lúdico abranja momentos de competitividade durante o processo de desenvolvimento dos jogos e das brincadeiras. No entanto, Leão (2006) ao se referir sobre a interação advinda da simples brincadeira de jogar, enfoca que o jogo sugere sempre numa parceria e que essencialmente para que aconteça o jogo é necessário o outro e que este está sempre implícito no brincar. O outro faz parte da cena que é básica da fantasia.

Considerando-se este pensamento anterior, compreende-se que não se constrói nada sozinho, e que é na interação com o outro que são obtidos os melhores resultados. E a escola por si só tem a característica de funcionar coletivamente, o que oportuniza reflexões e debates sobre temáticas e atividades que são pertinentes ao ambiente da sala de aula. (GONÇALVES, 2012).

Martins (2009) em sua pesquisa que investigou a participação de crianças e professora na constituição da brincadeira na educação infantil, realizada em uma instituição em Fortaleza, revela que as brincadeiras valorizadas pela professora de educação infantil, eram as planejadas e dirigidas por ela, onde a mesma não valorizava a brincadeira livre em sala. E fica evidente neste contexto, que a desvalorização da brincadeira, era um “sintoma” da desvalorização da criança, muito pouco estimulada a se expressar e participar de maneira mais ativa do dia-a-dia na escola. Portanto, as brincadeiras mais presentes em sala são as espontâneas, vividas clandestinamente durante quase todas as atividades propostas pela professora e as permitidas por ela nos momentos de espera. Essa permissão para a brincadeira acontecia, sobretudo, no início da manhã (quando as crianças chegavam à sala e sentavam nas mesas, antes da “rodinha”), quando a professora estava ocupada atendendo um familiar das crianças.

O fato das brincadeiras serem vivenciadas somente no tempo livre das crianças (recreio, chegada e saída da escola), mostra que não há, na rotina da turma, o momento da brincadeira livre. Pois, o tempo da brincadeira na escola é, para as crianças, o recreio, sendo que em sala, elas vivenciam, de maneira muito limitada, algumas brincadeiras espontâneas.

Em síntese, apesar de demonstrar um relativo reconhecimento da importância da brincadeira para as crianças, a professora não a valoriza efetivamente, ou seja, o que predominava era a contenção das brincadeiras

espontâneas pela mesma, no que refletia geralmente em jogos de regras, que objetiva aprendizagem e treino de habilidades nas crianças.

1.3 Brincadeiras e jogos na concepção das famílias

Sabe-se que nos dias atuais algumas famílias se desdobram para comprar brinquedos para seus filhos. O brinquedo fica sendo o presente principal para a criança em datas como o Natal, aniversário, dia das crianças. Brougère (2004) refere que alguns pais remetem aos brinquedos que instigam a criatividade, outros à concentração, mas o importante é que através do brinquedo a criança permanece “quieta”, descobrindo qual a melhor maneira de vencer os desafios que são impostos por cada brincadeira.

Em uma pesquisa realizada por Brougère (2004), sobre a divisão das despesas com brinquedos por tipo de ocasião, foi verificado que no Natal, em torno de 60%, é o período que mais os pais compram brinquedos para crianças de zero a seis anos de idade, em seguida, pela data do aniversário, que chega a 20%.

Algumas mães que foram interrogadas por Brougère (2004) não consideram os brinquedos comprados em outras ocasiões como presentes de verdade, como também a compra de roupa não é considerada como presente pelas crianças.

Brougère (2004) afirma que a associação entre o Natal e o brinquedo advém tanto na organização do presente, quanto na importância do evento no seio das famílias. É no Natal que o brinquedo é exibido mais veemente tanto na mídia quanto nas lojas para chamar mais a atenção, tanto do adulto, e principalmente da criança para o pedido ao Papai Noel. O Natal é marcado pelos presentes das crianças desde o despertar, pois quem presenteia deixa o presente durante a noite e outro fato relevante neste dia é o ritual da refeição: a ceia de Natal.

No que se refere à divisão das despesas com brinquedos, por grau de parentesco, Brougère (2004) registrou em sua pesquisa que o resultado dos dados quantitativos é que o parque dos brinquedos só parcialmente é promovido pelos pais (cerca de 50% entre zero e seis anos). E os avós (cerca de 25%). O restante são outros presenteadores.

Os presentadores externos que Brougère (2004) chama, os amigos, madrinhas, padrinhos, são os que dão às crianças os brinquedos menos adaptados, ou seja, os presentadores não pensam na criança, mas ofertam o que eles gostam incluindo na escolha um presente grande ou um que não vai acrescentar muito ou quase nada na aprendizagem e na ludicidade da criança. Brougère (2004) lista para este tipo de brinquedo, os bichos de pelúcia que pode ser feio, estranho, inútil e frágil.

Contudo, de acordo com Brougère (2004) existem também os presentadores que trazem o brinquedo que os pais não pensaram e que funciona bem, pois garante uma variedade, uma ampliação na coleção de brinquedos da criança.

Brougère (2004) esclarece que seguir a solicitação do pedido do presente feito pela criança depende do nível econômico da família, pois as famílias de classes mais favorecidas, na maioria das vezes, concordam em seguir os gostos dos filhos. Contudo, cita que uma pesquisa realizada por Sandrine Vicent, que teve como sujeitos, crianças mais velhas, contradisse a sua, pois revelou que os pais de classes menos favorecidas é que seguiam totalmente os pedidos dos filhos.

Outro dado revelado por Brougère (2004) é que entre três e cinco anos de idade, a criança recebe mais brinquedos. Aos seis anos, os presentes decrescem e a queda se acelera nos anos seguintes. A maioria das mães (54%) acha que o filho tem brinquedo demais, sendo que a opinião de que faltam brinquedos é quase ausente. Se a criança tem brinquedo demais é porque lhe deram presentes em excesso (39%), e a prova disso é que ela não brinca com eles (40%) ou brinca sempre com os mesmos (31%).

Contudo, a idade incide sobre esses dados, uma vez que é maior o índice de mães que dizem que os filhos têm brinquedos demais quando ficam mais velhos, como também as mães que tem filhos com menos de três anos afirmam que os brinquedos são suficientes (BROUGÈRE, 2004).

Observa-se, desta maneira, que não há na pesquisa de Brougère (2004) uma relação entre o brinquedo e a aprendizagem ou que este contribua de alguma forma para o desenvolvimento da criança.

Considera-se que os brinquedos devam ser comprados para presentear às crianças, obedecendo à regulamentação da idade, da fase educacional. À

proporção que a criança vai descobrindo as dificuldades de utilizar o brinquedo estas dificuldades possibilitam o discernimento de utilizá-lo de maneira correta, instigando a sua capacidade intelectual. Se for um brinquedo para ser usado por mais de uma criança motiva a sociabilidade, como os jogos da memória, palitos, por exemplo.

Piaget (1976, p. 160), no seu estudo sobre a formação simbólica da criança, também define a brincadeira como sendo: “atividades intelectuais da criança”.

Para o autor, as brincadeiras são estímulos ao desenvolvimento social, cognitivo e afetivo da criança. Neste sentido, a compreensão popular que resume a brincadeira a um simples passatempo, com nenhuma função importante, é inequívoca. Por meio da brincadeira, a criança desenvolve potencialidades e habilidades fundamentais para sua aprendizagem. Desenvolve, ainda, várias relações afetivas e sociais.

Sobre as brincadeiras serem consideradas atividades sérias, Piaget (1994) afirma que;

Para os pais entenderem os filhos, é necessário que entendam suas brincadeiras. Ao observar uma criança brincando, o adulto pode compreender como ela vê e constrói o mundo, como ela gostaria que fosse, o que a preocupa e os problemas que as cercam (p.152).

Partindo desta concepção, está comprovado que criança que não brinca ou que os pais não interagem nesse sentido com elas, pode sofrer um bloqueio em processos intelectuais, pois é na brincadeira que a criança deixa sair suas angustias e aprende a lidar com as limitações. Piaget (1994 p. 159) ressalta que “É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação”. O autor ainda acrescenta e afirma que “as brincadeiras não são apenas de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual” (p. 159).

2 METODOLOGIA

2.1 Tipo de pesquisa e instrumento de coleta de dados

A referente pesquisa objetivou analisar que papel as famílias das crianças atribuem aos jogos e brincadeiras populares na Educação Infantil, sendo, portanto, de abordagem qualitativa, baseada no estudo de caso. Thomas (2007) destaca que a pesquisa qualitativa é uma abordagem bastante subjetiva, natural e flexível.

Denzin e Lincoln (1994, p. 2) ressaltam:

Pesquisa qualitativa é multimetodológica quanto ao seu foco, envolvendo abordagens interpretativas e naturalísticas dos assuntos. Isto significa que o pesquisador qualitativo estuda coisas em seu ambiente natural, tentando dar sentido ou interpretar os fenômenos, segundo o significado que as pessoas lhe atribuem.

Assim, a pesquisa qualitativa tem, portanto, significados diferentes em cada momento histórico. Nesse sentido, a pesquisa qualitativa pode ser pensada como um conjunto de práticas que apresentam constantes contradições, que busca dar sentido aos aspectos diferentes do ponto de vista do fenômeno enfocado.

Analisar as concepções das famílias das crianças sobre brincadeiras e jogos populares exigiu um olhar minucioso, que baseou-se no estudo de caso. Segundo Stake (1998, p. 11), estudo de caso é “o estudo da particularidade e da complexidade de um caso singular para compreender a sua atividade em circunstâncias importantes.”

Para fazer a coleta de dados foi realizada uma entrevista, subsidiada por um roteiro, no qual se encontra no apêndice desta monografia, com 4 famílias de crianças de uma escola da rede pública do município de Graça - Ceará. Foram duas (2) famílias de crianças de creche e duas (2) de crianças de pré - escola.

Segundo Moreira (2002, p. 54),

a entrevista pode ser definida como uma conversa entre duas ou mais pessoas com um propósito específico em mente. Nesse sentido, a entrevista permite compreender as diversas concepções do assunto enfocado em diferentes pontos de vistas.

Em se tratando da entrevista, foi pensada em uma entrevista semi-estruturada, onde a atenção foi dada à formulação de perguntas que seriam básicas

para o tema a ser investigado. Triviños (1987) ressalta que a entrevista semi-estruturada tem como característica questionamentos básicos que são apoiados em teorias e hipóteses que se relacionam ao tema da pesquisa.

Manzini (1990/1991, p. 154) também destaca que:

a entrevista semi-estruturada está focalizada em um assunto sobre o qual confeccionamos um roteiro com perguntas principais, complementadas por outras questões inerentes às circunstâncias momentâneas à entrevista. Para o autor, esse tipo de entrevista pode fazer emergir informações de forma mais livre e as respostas não estão condicionadas a uma padronização de alternativas.

A entrevista foi composta por 7 perguntas, todas com a proposta de alcançar os objetivos específicos da pesquisa, buscando dos sujeitos, afirmações, opiniões e principalmente a apreensão das diversas concepções quanto a questão central da pesquisa.

Antecedendo uma conversação sobre o roteiro da entrevista foram explanadas as informações necessárias aos entrevistados, explicando para os mesmos em que consistia e como seria a atividade a ser realizada.

As entrevistas ocorreram com as 04 (quatro) famílias das crianças que estudavam na referida escola, durante os dias (04/04), quarta-feira, (06/04), sexta-feira, (07/04), sábado e (09/04), segunda-feira, do mês de abril de 2012, todas no período da manhã e da tarde, nos horários combinados anteriormente.

Duas famílias optaram em ser realizada a entrevistas na sua própria residência, pois assim se sentiriam mais a vontade, já as outras duas não se opuseram em ser entrevistada no ambiente escolar de seu filho (a).

Cada entrevista teve uma duração média de uns 20 minutos, onde foi buscado um ambiente adequado com poucas interferências externas, e além de tudo, proporcionar uma boa relação e bem estar à entrevistadora e ao entrevistado.

De acordo com Pacheco (1995, p. 88), “a entrevista além de oferecer diferentes olhares sobre o mesmo fenômeno, requer do pesquisador uma atenção minuciosa para a obtenção de informações durante a entrevista”.

Para melhor facilitar o registro das respostas das famílias dadas durante a entrevista, foi utilizado um gravador. Das 4 famílias entrevistadas, somente uma não aceitou que fosse gravada, justificando-se ao dizer que teria medo de se atrapalhar

no momento das respostas, pois se sentiria muito insegura. Portanto, o registro de uma entrevista foi feito através da escrita.

Sobre o uso do gravador, Gomes, Flores e Jimenez (1999) destacam que “a utilização de gravadores nas entrevistas permite ao pesquisador prestar mais atenção ao que diz o informante, favorecendo assim a interação entrevistador-entrevistado” (p. 182).

Além do registro gravado e escrito, foi de suma importância e bastante útil a utilização do diário de campo. Mynaio (1993) aponta que “o diário de campo deve conter todas as informações extra-fonte de pesquisa, tudo aquilo que não está nas fontes.” Assim, eram registradas as emoções, as fragilidades, as dificuldades e os sentimentos experimentados durante e após a realização das entrevistas.

MacRae (2004) afirma que:

a principal forma de registro das informações coletadas no decorrer das observações, é o diário de campo. Para ele, o ato de anotar ou de escrever sobre as observações feitas no local da pesquisa tem uma utilidade que vai além do registro de dados que com o tempo poderiam ser esquecidos, trata-se de um ato que “funciona como maneira de introduzir uma ordenação inicial ao material e ajuda a detonar reflexões mais sistematizadas e aprofundadas” (p.7).

Ainda neste sentido Minayo (1993) ressalta que, o diário de campo tem como objetivo registrar, em tempo real, atitudes, fatos e fenômenos percebidos no campo de pesquisa. Por meio do registro poderá se estabelecer relações entre as vivências da pesquisa, em que esses registros devem ser feitos diariamente, sempre datados, sinalizando os sujeitos envolvidos, o local, a situação observada, as condições que podem estar interferindo no fato.

2.2 Campo da pesquisa

Na realização desta pesquisa, foram procedidas 04 visitas ao campo escolhido para a coleta de dados. Antes de iniciar a coleta de dados, foi feita a primeira visita destinada ao núcleo gestor da escola, com intuito de expor os objetivos e a metodologia da pesquisa e assim obter permissão para a mesma.

A escolha desta instituição deveu-se a um desejo de voltar à escola na qual já trabalhei há 13 anos atrás, mesmo sendo através de uma pesquisa. Foi nesta escola que se deu minha primeira experiência na qual iniciei a profissão como

professora de Educação Infantil. Apesar da mesma ser de difícil acesso (distante, estradas esburacadas etc.), não considerei isso como um obstáculo para a realização desta pesquisa no referido campo.

Outro aspecto importante que me levou a escolha dessa escola, foi a possibilidade de identificar algumas diferenças e transformações ocorridas nela após a minha saída.

Para obter melhores informações sobre a escola escolhida, foi realizada primeiramente uma pesquisa no site da Secretaria de Educação do município de Graça, no propósito de saber, se na mesma havia salas que atendiam crianças de creches e pré- escola.

A escola está situada no interior do município de Graça, sendo que a mesma trabalha com a Educação Infantil e o Fundamental I da rede municipal do município citado. A creche atende as crianças de 3 anos e a pré-escola recebe as crianças de 4 e 5 anos. O ensino fundamental, no presente momento, acolhe somente crianças de 6 a 10 anos de idade.

A instituição dispõe de 4 salas, sendo 2 para as séries iniciais do ensino fundamental e duas para a Educação Infantil, uma cantina, dois banheiros (um masculino e outro feminino), uma despensa. Vale lembrar que a mesma não dispõe de um espaço amplo que posamos definir como pátio, é somente um corredor onde as crianças brincam.

A escola é composta por uma equipe de 17 funcionários, sendo uma diretora, uma professora assessora, uma coordenadora, 07 professores, 02 auxiliares de secretaria, 05 auxiliares de serviços gerais e 01 porteiro. Hoje, a escola está atendendo 129 crianças matriculadas, sendo 66 na Educação Infantil e 63 no ensino fundamental.

Em uma visita ao campo com o objetivo de escolher os sujeitos da pesquisa, conversei com os professores das crianças da referida escola. Na ocasião, eles me informaram que das 50 famílias da Educação Infantil, somente 20 estavam frequentemente na escola, ou seja, essas 20 famílias acompanhavam e participavam diariamente da vida escolar de seus filhos. E para melhor definir esses sujeitos, preparei um encontro no intuito de reunir as vinte (20) famílias citadas pelas professoras para explicar os objetivos da pesquisa. Das 20 famílias convidadas, somente 12 compareceram ao encontro.

Dentre as 12 famílias que participaram desse encontro, após uma breve explanação do fenômeno focado, foram escolhidas as quatro (4) famílias que se disponibilizaram a contribuir com este trabalho, sendo que todas foram mulheres, ou seja, mães das crianças. No dia do encontro estavam presentes três pais das crianças, no qual nenhum se dispuseram, por motivo de tempo, sendo que os três pais alegaram que tinham que trabalhar o dia todo e ainda ressaltaram em sua falas que “mulher é que sabe responder essas coisas, nós homens só sabe trabalhar”. Portanto, este foi um dos critérios utilizados para a escolha, a disponibilidade das famílias.

Tabela 01 – Perfil das famílias entrevistadas: nomes, idade, situação social econômica, formação e profissão.

Nomes	Idade	Situação social econômica	Formação	Profissão
Lúcia	30	Classe média	Superior incompleto	Comerciante
Paula	32	Classe média	Letras	Professora
Doura	28	Classe média	Pedagogia	Coordenadora
Hilda	44	Classe média baixa	Nível médio	Dona de casa

Fonte: Entrevista realizada com as famílias de crianças da Educação Infantil – 2012

Na Tabela 01 estão representadas as informações referentes ao perfil das famílias das crianças entrevistadas. Vale destacar que duas das famílias entrevistadas tem a formação e a profissão relacionada à prática da educação, nesse sentido, fica compreensível que ao serem indagadas na entrevista, mostrem facilidade de compreensão e um melhor vocabulário em suas falas. É o que está exposto nos depoimentos das mesmas.

Portanto, o que vale ressaltar é a relevante contribuição e disponibilidade de todas para a realização desta entrevista, no intuito de atingir o objetivo da pesquisa. Além disso, a relação que cada família mantém com os filhos e outras crianças em seu cotidiano e a rotina que é executada, seja ela em casa, na rua ou na escola parece contribuir ainda mais para reforçar as concepções dessas famílias acerca do tema da pesquisa já abordado.

3 RESULTADOS DA PESQUISA

Este capítulo destina-se a apresentar as reflexões e opiniões das famílias de crianças de Educação Infantil sobre jogos e brincadeiras populares, bem como as análises feitas a partir destas reflexões. As informações aqui apresentadas são decorrentes, essencialmente, das entrevistas feitas na escola, e nas residências das famílias.

O registro das informações colhidas nas entrevistas foi auxiliado pelo gravador, e por um diário de campo, subsidiado por um roteiro que continha perguntas que visavam levantar algumas informações tanto relativas à realização da entrevista (horário de início e término) como às condições financeiras das famílias e sua escolarização.

Neste capítulo são apresentados os seguintes subtemas: Brincadeiras e jogos populares na concepção das famílias; a importância das brincadeiras e jogos populares para as famílias das crianças da educação infantil; a vivência das brincadeiras e jogos populares na infância das famílias.

3.1 Brincadeiras e jogos populares na concepção das famílias

Os depoimentos a seguir são exemplos das opiniões das famílias entrevistadas sobre o que são os jogos e brincadeiras populares:

Jogos e brincadeiras populares são aquelas brincadeiras que as pessoas brincavam antigamente, como de pedrinhas quando os pais iam sentar nos alpendres com os vizinhos, e os filhos iam brincar de correr, pique bandeira, pega-pega, de amarelinha, né, esses são os jogos e brincadeiras populares (LUCIA).

São meios de entretenimentos como também educativos, pois além da criança estar despertando o lúdico, ela também está aprendendo algo que lhe servirá um dia para a vida, seja respeitar as regras, interagir com os outros, aprender a ganhar como também aprender a perder (PAULA).

São atividades que promovem um maior aprendizado nas crianças, pois é uma cultura passada de geração em geração (DOURA).

São jogos e brincadeiras da nossa cultura, passando de geração em geração. E hoje essas brincadeiras foram substituídas pela tecnologia avançada (HILDA).

Como se pode perceber, as respostas de Lúcia, Doura e Hilda² indicam que elas identificam as brincadeiras e jogos populares como atividades mais presentes e vivenciadas nos tempos passados. Paula, Doura e Hilda identificam também nesses tipo de jogos uma possibilidade de aprendizagem para as crianças. Percebe-se ainda que Doura e Hilda fazem definições dos jogos e brincadeiras populares como algo que faz parte da cultura.

Assim como o folclore faz parte de uma cultura popular, Friedmann (1996, p.41) também afirma que:

os jogos tradicionais fazem parte dessa cultura popular que é repassada de geração em geração, sem necessidade de ser planejada, e através desses jogos tradicionais, a criança enriquece culturalmente, revela-se com novas possibilidades de desenvolvimento e habilidades motoras, como: correr, pular, saltar e arrastar.

Diferente das respostas das três famílias que identificaram as brincadeiras populares como uma forma de transmitir a cultura passada de geração em geração, somente Paula citou que os jogos e brincadeiras populares são estratégias de entretenimento que servirão para a vida futura da criança. Hilda refere-se à substituição dos jogos e brincadeiras populares pela tecnologia e somente Lúcia exemplifica os jogos e brincadeiras populares.

Segundo Martins (2009, p. 40),

[...] as brincadeiras tradicionais, parte da cultura popular, são permeadas de idéias e valores que compõem a identidade de um grupo social, referência para a construção da identidade pessoal e social da criança. Desenvolvidas através da oralidade, essas brincadeiras transformam-se continuamente, incorporando novas criações a cada geração.

O jogo tradicional, por fazer parte das brincadeiras lúdicas, deve ser valorizado, pois através dele são transmitidos valores e ensinamentos, uma vez que faz parte de uma cultura popular que vem sendo perpetuada nas novas gerações. (KISHIMOTO 2003).

É importante ressaltar que as famílias mais uma vez foram unânimes ao destacar diferenças entre os jogos e brincadeiras populares vivenciados por elas na infância e os jogos e brincadeiras das crianças na atualidade.

² Nomes fictícios.

Os relatos abaixo mostram as reflexões das famílias sobre a diferença que há nos jogos e brincadeiras vivenciadas pelas crianças nos dias atuais:

É assim, hoje é difícil você ver uma criança brincando de amarelinha, de pega-pega, de pique bandeira, trisca, os brinquedos de hoje são mais de fábricas, carro de controle remoto de andar sozinho né, bem diferente do que agente brincava antes (LÚCIA).

Porque hoje percebo uma substituição gigantesca, porque as crianças estão muito atreladas a esse mundo virtual em que estamos vivenciando, mundo esse em que alguns momentos não sou a favor da criança fazer tudo em frente do computador, como brincar, jogar e até muitas vezes entreter-se, e eu considero as brincadeiras de hoje menos representativas, dando à criança uma oportunidade de copiar apenas, deixando a criatividade, o contato humano um pouquinho de lado. Até mesmo na produção dos brinquedos que fazíamos quando criança, a gente confeccionava o boneco de melancia, as panelinhas de barro, e dentre outros brinquedos que a gente mesmo produzia, a gente usava a criatividade né e ia construir nossos próprios brinquedos, coisa que hoje é inexistente, pois toda criança já quer é ir logo a uma loja, comprar seus brinquedos. Hoje, como já tenho filho, vejo o quanto está tudo diferente, eles conhecem uns bonecos que nem eu sei dizer o nome e além disso tem ainda uns brinquedos importados né. Então são essas coisas que mudaram nos tipos de brincadeiras (PAULA).

Hoje as nossas crianças, por muitas vezes nossa culpa que compramos brinquedos modernos, muitos sem sentido que chegam até a quebrar rapidamente, sendo que os jogos e brincadeira populares tem mais sentido e não gastamos muito e trazem recordações de qualquer ser humano (DOURA).

É uma realidade muito distante, pois a criança, ao chegar em casa, passa a maior parte do tempo assistindo TV, os pais trabalham fora e esses jogos e brincadeiras poderiam acontecer se os professores tivessem vivenciado na infância, e com certeza as famílias apoiariam, já que a escola é o segundo lar, sendo uma instituição segura e confiável (HILDA).

Analisando os trechos desses relatos, percebe-se que os termos “os jogos de hoje são mais de fábricas”, “atrelados a esse mundo visual” e “brinquedos modernos” foram os termos destacados pelas famílias quando as mesmas se referem a substituição das brincadeiras populares por novos brinquedos e brincadeiras.

Lúcia relembra algumas dessas brincadeiras que, embora não sejam tão presentes no cotidiano das crianças, considera importantes, sendo elas: amarelinha, pega-pega, trisca e pique bandeira, brincadeiras estas que fez parte de sua infância. Paula por sua vez, declara que as brincadeiras de hoje são menos representativas, não dando oportunidades para as crianças desenvolverem sua criatividade e ainda contribuem para que elas percam muito do contato com os colegas.

O que parece ser muito forte para Doura, é a representação de sentidos e recordações que os jogos e brincadeiras populares trazem para a vida de um ser humano, onde a mesma também enfatiza a culpa muitas vezes dos pais por quererem satisfazer o desejo dos filhos com os brinquedos modernos, dificultando assim o conhecimento e a vivência de tais jogos e brincadeiras no cotidiano infantil.

Também neste sentido, Hilda enfatiza em seu relato, a realidade das crianças de hoje em casa, tendo como diversão a TV. E com relação aos jogos e brincadeiras populares, Hilda destaca em seu depoimento a consequência de muitos pais por trabalharem fora, não vivenciar essas experiências com seus filhos em casa, evidenciando assim, a importância e a colaboração dos professores para a vivência das brincadeiras e jogos populares com as crianças na instituição.

Guimarães (2008), nos chama atenção quando acrescenta que antigamente, não existiam muitos brinquedos e se as crianças quisessem se divertir tinham que usar a criatividade. As brincadeiras antigas para as crianças mais relevantes eram: Amarelinha, bolinha de gude, cantigas de roda, passa anel, roda pião, pipa. Tudo isso fazia parte do seu cotidiano e assim elas se divertiam por horas e dias.

É importante ressaltar que hoje muitas crianças não vivenciam tanto essas brincadeiras. A tecnologia transformou o mundo delas e trouxe à tona brinquedos que não exigem criatividade, muito menos esforços físico cognitivo.

Em seus estudos referentes às brincadeiras infantis, Kishimoto (2003) destaca que com as mudanças e as melhorias socioeconômicas da população, as cidades estão modificando sua paisagem em consequência das grandes indústrias e da urbanização. Desse modo, vão reduzindo as áreas públicas de práticas de lazer livre, como ruas e praças, promovendo, assim, o esquecimento das brincadeiras populares que fazem parte da cultura infantil.

Friedmann (1996, p.58), também nesta perspectiva resalta que:

há fatores que promovem o afastamento da criança dessa cultura, como, por exemplo, o crescimento das cidades, a diminuição do tempo de brincar, novos brinquedos com novas tecnologias e o incentivo ao consumo através da propaganda. Com o desenvolvimento tecnológico, todo esse aparato substituiu os jogos e brincadeiras populares.

Foi enfatizado também pelas famílias que as crianças de hoje já não conhecem as brincadeiras, jogos ou brinquedos de antigamente. Como demonstra

as famílias em seus relatos a tecnologia ganhou tanto espaço que as crianças só querem brincar com jogos de computador ou brinquedos eletrônicos. A criatividade ficou esquecida, ninguém constrói suas brincadeiras e nem brinquedos, tudo já vem pronto. Quando não se tem o brinquedo eletrônico ou o jogo de computador, a criança fica entediada por não ter o que fazer.

Cunha (2001, p. 46) deixa evidente uma observação sobre as mudanças no cotidiano das crianças em relação à preferência dos brinquedos:

As crianças, atualmente, não têm um pátio para brincar. Os computadores, videogames e a televisão ocupam a maior parte do tempo delas. As crianças estão perdendo a referência de criar brinquedos, elas desconhecem o prazer de montar e desmontar, pintar, construir objetos com madeiras, latas e botões, modelar com massinhas, pois elas já estão acostumadas a ganhar brinquedos que não requeiram montagem e que não fazem sujeira.

3.2 A importância das brincadeiras e jogos populares para as famílias das crianças da educação infantil

As famílias foram unânimes em afirmar que ao brincar com os jogos e brincadeiras populares, as crianças estão aprendendo algo. Os depoimentos, a seguir, ilustram a compreensão das famílias sobre o que as crianças aprendem nessa vivência:

Elas [crianças] aprendem a conviver né, desenvolvem sua percepção, sua coordenação motora e aprendem a lidar com os colegas, né, aprendem a conviver juntas umas com as outras dividindo, compartilhando, porque tem muitas crianças de hoje que querem as coisas só pra si e com isso não, elas vão aprender que o que é dela é do coleguinha e assim convivem em união diante desses jogos que fazem com que as crianças fiquem mais próximas umas das outras e não pensem só em si. (LÚCIA).

À proporção que elas estão brincando ou jogando, elas estão aprendendo e muito. (...) como já dizia Paulo Freire, que a criança sempre terá um aprendizado mais ágil e eficaz quando é proporcionado através do lúdico. (PAULA)

Além da interação com as outras crianças e da troca de experiências, acontece uma aproximação muito forte entre elas, onde umas crianças aprendem umas com as outras e como também amplia seu vocabulário, tem grandes conhecimentos, usam sua criatividade e assim conservam e preservam a nossa cultura. (DOURA)

Estão aprendendo a interagir umas com as outras e dessa forma desenvolvem a percepção. (HILDA)

Observa-se que as possibilidades de “interação”, de “aproximação entre as crianças” e de “desenvolvimento da percepção” foram os itens mais citados pelas famílias.

Outro aspecto que merece destaque aparece na fala de Lúcia, que reconhece na brincadeira a possibilidade da crianças aprender a conviver em grupo de forma mais tranqüila. Para tanto, ela usa as expressões “dividindo”, “compartilhando” e “não pensem só em si”. Resende (2006) também reconhece que as atividades com jogos e brincadeiras promovem satisfação e desenvolvimento entre aqueles que as praticam, além de trazer benefícios, conhecimento e diversão para todas as idades, sem preconceito ou qualquer discriminação.

A criança ao longo do processo de desenvolvimento e aprendizagem deve ser identificada e valorizada com sua espontaneidade. Do ponto de vista de Creidy e Kaecher (2001), são nos jogos e brincadeira infantis que a criança aprende a conviver com outras pessoas, trocando experiências, ampliando o seu conhecimento e se renovando culturalmente. Portanto, é brincando e participando do jogo, que a criança desenvolve sua imaginação, constrói sua realidade agindo sobre ela e transformando-a.

Talvez pelo fato de terem um nível de escolarização mais elevado, Paula (professora) e Doura (coordenadora) apresentam alguns teóricos em suas falas, assim como um bom vocabulário e facilidade de expressão. A presença de Paulo Freire no relato de Paula é um exemplo disso, bem como a oportunidade de ampliar o vocabulário, conservar e preservar a cultura, referido por Doura. Lúcia e Hilda, mesmo com nível de escolaridade mais baixo, não diferenciam sua compreensão, em relação as brincadeiras populares com atividade importante e necessária, em que as crianças aprendem muito.

Observa-se que, apesar de terem níveis de escolaridade diferenciados, os depoimentos das famílias, mostra em conjunto, a consciência que cada uma tem da importância e vivência dos jogos e brincadeiras populares com as crianças na educação infantil, podendo assim perceber em seus relatos, o reconhecimento e a contribuição dessas brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças em vários aspectos.

Sousa (2007, p.13) acrescenta outras possibilidades de aprendizagem para as crianças por meio dos jogos e brincadeiras populares:

Os brinquedos e brincadeiras populares são muito importantes para uma convivência agradável entre crianças, jovens e adultos. Porém, já não é tão comum ver crianças e adultos brincando livres, durante as horas de lazer, em locais adequados. Quando as crianças desfrutam de brinquedos e brincadeiras populares, elas participam intensamente na construção de idéias, sentimentos e valores, desenvolvem o espírito de liderança, respeitam regras sociais, promovem cooperação e asseguram uma continuidade sociocultural.

Uma visão que se tem hoje é que a maioria das crianças brinca sozinha. Isso se deve tanto ao aumento da tecnologia nos brinquedos eletrônicos, computadores e videogames como à diminuição do tempo e de espaço livres para brincar. Não sem razão, as brincadeiras da atual geração infantil estão mais voltadas ao mundo virtual e eletrônico, devido, principalmente, ao progresso e as mudanças ocorridas no mundo de hoje.

Portanto, como já referido, sabendo da importância dos jogos e brincadeiras populares para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança, faz-se necessário compreender que tais brincadeiras também contribuem para o processo de socialização e representações de valores, assim como também desenvolvem suas habilidades cognitivas, além de promover uma continuidade e valorização sociocultural.

3.3 A vivência das brincadeiras e jogos populares na infância das famílias

Todas as famílias entrevistadas afirmaram lembrar dos jogos e brincadeiras populares que vivenciaram na infância. As falas subseqüentes são representativas destas lembranças:

Sim, eu lembro que eu brincava muito. (LÚCIA)

Com certeza, jamais esqueceria das brincadeiras.(PAULA)

Sim, amarelinha, pega-pega, ciranda cirandinha, pique bandeira. (DOURA)

Sim, são brincadeiras que nos deixaram saudades.(HILDA)

A tabela, a seguir, mostra os tipos de jogos e brincadeiras populares lembrados pelas famílias:

Tabela 02- Tipos de jogos e brincadeiras populares vivenciados pelas famílias na infância: Numero e percentual.

Tipo	Número de vezes em que foi citado	Percentual
Pique bandeira	03	75%
Brincadeiras de roda	03	75%
Cai no poço	02	50%
Amarelinha	02	50%
Anel do pulo	02	50%
Trisca	02	50%
Pega - pega	02	50%
Escolinha	01	25%
Passa ou repassa	01	25%
Pique cola	01	25%
Boca de forno	01	25%
Jogo da velha	01	25%
Lagarta pintada	01	25%
Galamarte	01	25%

Fonte: Entrevistas realizadas com as famílias das crianças da educação infantil.

Analisando a tabela, percebe-se que foram muitas as brincadeiras vivenciadas pelas famílias na infância. Apesar das famílias terem citados várias brincadeiras, a mais predominante nas respostas foram as brincadeiras de roda (03 vezes) e pique bandeira (03 vezes). As menos citadas foram pique cola, escolinha, passa ou repassa, boca de forno, jogo da velha, lagarta pintada e galamarte.

Ainda observando a tabela, nota-se que as famílias relatam também outras brincadeiras, as quais foram citadas 02 vezes cada uma, sendo elas: cai no poço, amarelinha, anel do pulo, trisca e pega-pega. Como destaca Teodoro (2000), é vivendo suas histórias, através dos contos, personagens folclóricos e brincadeiras tradicionais, que um povo se lembra de quem é, e fica mais forte, reafirmando e reformulando saberes e valores.

Friendman (1996) também ressalta que os jogos da cultura popular representam a preservação de valores sociais de uma classe, e é através dessas

vivências que as crianças aprendem o significado das atividades grupais, experimentam diferentes papéis e adquirem experiências sociais que terão significados para a formação da personalidade.

É importante enfatizar ainda, que as famílias demonstram em seus relatos, a valorização dessas brincadeiras, assim como também a saudade ao lembrar da vivência de cada uma delas em sua infância, como no caso de Hilda.

No contato com as crianças, nos tempos atuais, observa-se a presença de algumas dessas brincadeiras como: brincadeiras de roda, pega-pega, amarelinha, escolinha, jogo da velha e outras. Portanto, diante de tantas brincadeiras que foram vivenciadas pelas famílias na infância, percebe-se que mesmo com as transformações a cultura popular ainda permanece viva nas crianças hoje.

Nesse sentido, Silva e Santos (2009) destacam que:

As crianças possuem rituais, brincadeiras e jogos que foram transmitidos de geração em geração e compartilhados por diferentes classes sociais, rompendo as fronteiras do tempo e do espaço. Por isso, pode-se perceber, por exemplo, a permanência do pião, da pipa, da brincadeira de roda, ensinadas por nossas avós, aprendidas por nossos pais, praticadas por nós e reproduzidas por nossos filhos, ultrapassando fronteiras e sendo encontradas em diferentes culturas, mesmo que repaginadas (p. 7 e 8).

As famílias foram unânimes em afirmar que é importante ter jogos e brincadeiras populares com as crianças na escola. Os relatos, a seguir, indicam as justificativas apresentadas pelas famílias para a inclusão dessas atividades na escola:

Esses jogos resgata muito a infância dos pais, além de resgatar a infância dos pais também desenvolve a criança, tanto na percepção motora visual e conhece a vida e brincadeiras que seus pais vivenciavam e com isso também elas aprendem a dar valor a essas brincadeiras e não só a esses jogos eletrônico que tem agora, e levando em consideração esses jogos populares eram mais educativo do que os jogos de hoje que é mais direcionado a eletrônicos. (LÚCIA).

Considero que é de grande importância, porque a partir dos primeiros contatos é que as criança sem dúvidas passará a entender as limitações, o respeito em equipe e também o espírito competitivo. (PAULA)

Eles [jogos e brincadeiras populares] são de fundamental importância para a cultura dos nossos pais, avós e desperta conhecimentos e aprendizagem para a vida atual das crianças. Mas atualmente não encontramos mais esses tipos de jogos e brincadeiras, pois a tecnologia está muito avançada e está tomando conta desse espaço necessário na vida de nossos filhos. (DOURA).

É importante porque resgata a cultura do passado e porque ela ajuda no aspecto da cognição. (HILDA).

Por meio dos relatos das famílias, é possível perceber que Lúcia, Doura e Hilda reconhecem que os jogos e brincadeiras populares “resgatam a infância e a cultura do passado”, além de ainda oferecerem às crianças a oportunidade de desenvolvimento e aprendizagem.

No que revela Kishimoto (1993), muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros se modificam, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Lúcia e Doura fazem referência à substituição dos jogos e brincadeiras populares por jogos eletrônicos decorrentes dos avanços tecnológicos. Na percepção de Paula, é a partir dos primeiros contatos com esses tipos de jogos e brincadeiras, que a criança vai entender as limitações, o respeito e o espírito competitivo.

Hilda, por sua vez, ressalta a importância de trabalhar com os jogos e brincadeiras populares na escola, pois além de resgatar a cultura, ajuda no desenvolvimento cognitivo da criança. Segundo Guimarães (2008), o papel da instituição de educação infantil, seja ela em período integral ou não, é antes de tudo promover a socialização das crianças, e que o brincar e a brincadeira são as formas mais precisas para essa socialização. Pois o ato de brincar é inerente às crianças desde seu nascimento.

Sobre a importância da brincadeira na escola, Silva e Santos (2009) afirmam que:

O brincar tem a função socializadora e integradora. A sociedade moderna cada vez mais tem sofrido transformações em relação ao brincar e ao espaço que se tem para brincar, os pais e os filhos têm pouco tempo para ficarem juntos e brincar. A escola acaba sendo a única fonte transmissora de cultura, onde ainda existem espaços para as crianças brincarem, tendo os profissionais de educação à incumbência de ensinar e resgatar as brincadeiras populares, mas não só isso, como também o jogo deve fazer parte do cotidiano das crianças, e seria usado como uma nova forma de transmitir conhecimento, pois a atividade lúdica é benéfica ao aprendizado. (p. 13)

É recorrente nos discursos das famílias, a importância de ensinar as crianças de hoje, na escola, algumas brincadeiras vivenciadas por elas na infância.

Os depoimentos a seguir representam as justificativas das famílias ao considerar importante o ensino dessas brincadeiras para as crianças.

Porque (...) brincadeiras antigas resgata como era a vida dos nossos pais e a nossa vida também e é importante porque é voltada para o que a crianças tem e não ao que a criança quer, porque no nosso tempo a gente brincava com uma pedrinha, uma bonequinha de espiga de milho e hoje em dia não, a boneca quanto mais bonita, o carro quanto mais bonito é que a criança quer né? E assim cada vez quer ter mais e nunca está satisfeito com aquele pouco que tem. (LÚCIA).

Porque é um jogo que é trabalhado na criança a agilidade, a capacidade cognitiva e o trabalho em equipe, e outra que eu citaria também porque hoje eu sou professora que eu descobri na minha infância essa vocação foi brincando de escolinha com meu colegas já que a gente morava no interior, sempre brincava de escolinha com meus irmão e colegas vizinhos. E também porque é importante mostrar para as crianças de hoje o que é ser um educador né. (PAULA)

Pois, ele [jogo] trabalha o fortalecimento do trabalho em equipe, a concentração, o espírito de competitividade, a amizade fortalecida do grupo e vontade de pegar a bandeira para completar a felicidade da brincadeira. (DOURA).

Ciranda cirandinha. Porque a criança desenvolve a fala e memoriza o nome dos colegas. (HILDA).

A tabela, a seguir, informa quais as brincadeiras que as famílias consideram importantes ensinar às crianças:

Tabela 03- Tipos de jogos e brincadeiras populares considerados importantes pelas famílias - Número e percentual.

Tipo	Número de vezes em que foi citado	Percentual
Amarelinha	01	25%
Passa ou repassa	01	25%
Escolinha	01	25%
Pique bandeira	01	25%
Ciranda cirandinha	01	25%

Fonte: Entrevistas realizadas com as famílias das crianças de educação infantil.

Diante da tabela 02, observa-se que todas as famílias entrevistadas citam brincadeiras diferentes, sendo, portanto, cada uma dessas brincadeiras citadas apenas (01) vez.

Ao se referirem às brincadeiras populares que consideram importantes ensinar às crianças, todas as famílias identificam que cada uma dessas brincadeiras

possibilita grande aprendizagem e possibilidade de desenvolvimento de diversas habilidades.

É interessante observar também, que cada família cita sua brincadeira que mais lhe marcou na infância. Isso talvez por ter provavelmente ocasionado recordações e alguma aprendizagem na vida. Lúcia revela, em seu depoimento, que as brincadeiras antigas, além de resgatar as vidas de nossos pais, ajudam a desenvolver o lado social da criança.

Paula demonstra a supervalorização atribuída por ela aos jogos e brincadeiras populares vivenciadas em sua infância, onde a mesma destaca como uma das mais marcantes a brincadeira de “escolinha”.

Percebe-se ainda no relato de Paula, a importância que ela atribui a esta brincadeira (escolinha) como uma grande possibilidade de escolha, pois através das experiências vivenciadas quando criança, a mesma descobriu sua vocação de professora. É importante destacar que, a criança quando brinca, reproduz situações vividas no contexto em que ela está inserida. De acordo com RCNEI (BRASIL 1998 p. 27). “A brincadeira é uma imitação, transformada no plano das emoções e das idéias de uma realidade anteriormente vivenciada.”

Não demonstrando justificativas diferentes em relação às brincadeiras e aos jogos populares, Doura e Hilda também fazem referência ao que cada uma das brincadeiras citadas desenvolvem na criança, reconhecendo-as como possibilidades de aprendizagem.

Cravo (2006) destaca a contribuição das brincadeiras populares na construção de uma sociedade igualitária na escola

A utilização das brincadeiras populares, na escola, pode contribuir para a formação do saber de modo mais ativo e para a construção de uma sociedade mais igualitária, próspera e feliz. Quando isto acontece, as crianças passam a se respeitar mais, a trocar opiniões e a aprender umas com as outras, criando um clima agradável de convivência e de confiança mútua, contribuindo para a construção de um trabalho harmonioso no ambiente escolar a partir das brincadeiras vivenciadas na infância (p.32).

É importante considerar que, preparar as novas gerações para conviver, partilhar e cooperar no seio das sociedades igualitárias, democráticas e solidárias, nos estimula e nos obriga a planejar e desenvolver propostas curriculares que contemplem a vivência dos jogos e brincadeiras populares que contribuem para reforçar esse modelo de sociedade.

Dessa forma, fica evidente que os jogos e brincadeiras populares têm se constituído em uma ferramenta primordial que pode e deve ser utilizada na escola, isso vem ao encontro de tudo que expusemos até o momento sobre tais jogos. E ainda, como já mencionado, percebe-se que os espaços destinados a prática dos jogos populares diminuíram, e que atualmente as crianças têm pouca ou nenhuma oportunidade de vivenciá-los, sendo então o espaço escolar, uma rica possibilidade de experimentá-los. E que estas brincadeiras possam assim, desenvolver nas crianças habilidades fundamentais que possibilitem uma boa interação e convivência entre os que as praticam, preservando também a cultura.

A contribuição da família na vivência das brincadeiras populares pelas crianças na escola, é de fundamental importância para o reconhecimento e valorização das mesmas como atividades que devam ser integradas ao cotidiano das crianças na Educação Infantil. Antunha (2000 p. 39) ressalta que, “as brincadeiras tradicionais propiciam prazer, mas a sua importância não é essa simplesmente: elas contribuem para o desenvolvimento integral do sistema nervoso em seus aspectos psicomotores e cognitivos”. É, portanto, uma função da instituição, desenvolver um trabalho que resulte nessa perspectiva.

Os depoimentos, a seguir, indicam a compreensão das famílias com relação à sua contribuição para o desenvolvimento das brincadeiras e jogos populares na instituição.

Bem, primeiramente as famílias tem que ter um bom contato com a escola, conviver com os professores, conversar com a direção e com os funcionários em geral da escola, daí poderia criar um movimento onde fosse abordado essa questão das brincadeiras populares juntamente aos professores para praticarem essas brincadeiras como forma de mostrar para todos que essas brincadeiras são importantes tão bem como as de hoje, porque trabalha as crianças em modo geral. (LÚCIA).

É, talvez até mesmo ajudando na formação da própria grade curricular, como complemento para o lúdico né, mostrando que é importante aprender brincando, como também incentivando até mesmo os filhos em casa quando vem para a escola repassar para os colegas os tipos de brincadeiras boas, brincadeiras saudáveis que a gente muito curti na época de nossa infância (PAULA).

Eu acho que é através de reuniões bimestrais de pais e mestre para dar opiniões sobre essas brincadeiras e suas finalidades, da importância que elas trazem para nossos filhos. A escola deveria promover eventos com os nossos filhos para resgatar esses momentos culturais e assim os pais pudessem também participar desse momento tão valioso no presente e para o futuro das nossas crianças. (DOURA)

As famílias com certeza apoiarão as escolas que se preocupam com a interação da criança com o meio social em que vive. (HILDA)

Observa-se nos relatos de Lúcia, Paula e Doura, algumas sugestões que consideram importantes e necessárias para a inclusão das famílias dentro do contexto das brincadeiras e jogos populares na instituição de Educação Infantil.

Ainda está representado nas falas de Lúcia e Doura, que a “escola” deveria promover momentos para a realização dessa atividade, com jogos e brincadeiras populares juntamente com pais, professores e assim poderem conhecer e resgatar nessa vivência a importância que cada uma dessas brincadeiras representam.

Portanto, torna-se importante a construção do conhecimento desses jogos e brincadeiras na instituição, através das experiências e vivência das mesmas, levando assim a criança a conhecer diferentes variações da cultura, criando a partir de sua ação uma riqueza cultural na qual nos compete a mantê-la viva.

Paula também mostra a importância da família na formação da grade curricular da instituição, considerando como o aspecto mais importante, a inclusão das brincadeiras e jogos populares no currículo das crianças de Educação Infantil. E ainda enfatiza que a família deve sempre incentivá-las a compreender a importância de tais brincadeiras.

Como já mencionado, a brincadeira exerce papel privilegiado na internalização da cultura. Nesse sentido Soler (2006) ressalta que:

O papel da família no resgate das brincadeiras populares quanto às condições de improvisar é de fundamental importância quando a criança passa a ser estimulada pelo professor. Neste contexto compreender o universo infantil, sua cultura do brincar, bem como levar as crianças a perceberem o valor sociocultural das brincadeiras populares, pode contribuir de forma relevante para que a criança cresça em um ambiente saudável. Longe de ser um mero espectador do contexto social em que se insere, assim a criança valoriza a sua história e sua tradição familiar. (p. 62)

Conforme já evidenciado, as brincadeiras e jogos populares são atividades importantes no desenvolvimento integral da criança. Portanto, vale ressaltar que essas brincadeiras não podem ficar esquecidas, pois, compreende-se que por meio destas, a criança cria e recria situações do cotidiano, bem como também desenvolve habilidades cognitivas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A importância de compreender os jogos e as brincadeiras populares no cotidiano das crianças, principalmente no contexto da Educação Infantil, a partir das concepções das famílias, coloca a necessidade de reflexão sobre as especificidades das culturas adulta e infantil.

Portanto, procurando analisar esses jogos e brincadeiras na perspectiva das famílias das crianças, verificou-se que os objetivos propostos nesta pesquisa foram quase todos atingidos, tendo como pressuposto a compreensão das famílias acerca dos jogos e brincadeiras populares, como recurso e atividade que atende as necessidades e especificidades das crianças em vários aspectos.

Daí, a importância de atribuir esses jogos e brincadeiras na rotina das crianças na instituição, pois como já evidenciado, as atividades com esses jogos e brincadeiras, possibilitam oportunidades de interação e conhecimentos, assim como a valorização de uma cultura. No entanto, devem se fazerem presentes na vida das crianças de forma significativa, bem como ainda hoje permanecem e marcam a vida das famílias que vivenciaram as mesmas na infância.

Como já mencionado, Vasconcelos (2003), também lembra que o mundo infantil foi invadido por jogos eletrônicos, músicas com movimentos sensuais, brinquedos industrializados representando heróis ou bandidos de desenhos infantis. Com isso, observa-se que, nos dias atuais, os jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais infantis foram perdendo espaço entre as crianças.

Portanto, é importante destacar que por esses e outros fatores, é preciso que haja uma conscientização entre professores, pais e instituição, para assim poder desempenhar juntos, o importante papel de introduzir as brincadeiras tradicionais na vida das crianças, dando oportunidades de vivenciá-las e conhecê-las como uma cultura que é passada de geração em geração e assim (resgatando tradições, contribuindo para um desenvolvimento mais rico em informações), e ainda desenvolvendo processo de socialização.

As experiências adquiridas com esta pesquisa contribuíram para mais uma conquista na minha contínua caminhada profissional e pessoal. Refletir sobre os jogos e brincadeiras vivenciados na infância, através das percepções das famílias das crianças, trouxe-me, também, recordações e alegria em poder estar em busca

de novos conhecimentos e inovações, sendo possível adquirir e garantir um maior enriquecimento e compreensão para então preservar e realizar esses jogos e brincadeiras populares com as crianças na Educação Infantil.

As reflexões das famílias decorrentes nesta pesquisa, revelam que os jogos e brincadeiras populares, além de ser uma atividade importante para o desenvolvimento da criança, também cria situações em que a criança desenvolve uma maneira própria de conhecer o mundo que a cerca. E ainda, foi enfatizado pelas famílias, as possibilidades de aprendizagens para as crianças através desses jogos e brincadeiras, sendo considerado o fator mais importantes com a vivência desses jogos, a conservação e preservação de uma cultura.

Vale ressaltar que as brincadeiras fazem parte da vida humana, e partindo desse pressuposto, conclui-se a importância da vivência dos jogos tradicionais, como atividades que devem ser apresentadas e difundidas nas instituições entre educadores e crianças. Neste sentido, Silva e Santos (2009) destacam que, as brincadeiras de outros tempos (jogos tradicionais) estão presentes na vida das crianças, muitas com diferentes formas de brincar, porque hoje, nós temos diferentes espaços geográficos e culturais. No entanto, é evidente que passem a ser transmitidas e vivenciadas de forma que promovam uma aprendizagem diferente, concreta e prazerosa.

Uma das maiores dificuldades encontradas durante a realização desta pesquisa foi o pouco conhecimento de um trabalho desta natureza, sendo esta minha primeira experiência com um trabalho acadêmico. Isso tornou difícil realizar uma monografia de melhor qualidade.

Finalizando, os resultados encontrados na investigação foram muito positivos e corroboram com a visão de que existe um grande envolvimento e aceitação por parte das famílias em relação aos jogos e brincadeiras populares com as crianças na Instituição de Educação Infantil. E neste sentido, iniciativas e estratégias precisam ser definidas por parte das instituições de Educação Infantil com relação a inclusão desses jogos e brincadeiras populares, para que sejam dadas às crianças, oportunidades de participação e conhecimentos de tais brincadeiras. No entanto, tudo isso só será superado através da vivência e troca de experiências das mesmas (GUIMARÃES, 2008).

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Karina Correia; SOARES, Leililene Antunes. **Jogos Tradicionais e Desenvolvimento Motor No Contexto Da Educação Física Escolar**, 2010, Licenciatura em Educação Física, Faculdade Governador Ozanam Coelho, Ubá Minas Gerais, 2010.
- ANDRADE, Rosimeire Costa, **A rotina da pré-escola na visão das professoras, das crianças e de suas famílias**. 2007 tese (Doutorado em Educação) Faculdade em Educação Brasileira. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2007.
- ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- _____. Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- _____. Celso. **Educação Infantil: prioridade imprescindível**. Rio de Janeiro: Vozes, 2004 p. 31.
- ANTUNHA, Elsa. Jogos sazonais: coadjuvantes do amadurecimento das funções cerebrais. In OLIVEIRA, Vera (org.) **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Editora Vozes, 2000.
- ARCE, A. **Friedrich Froebel: O pedagogo dos jardins de infância**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Referencial Curricular nacional para a educação infantil**. Volume 3. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRITO, Paulo Raimundo Tavares. **O Lúdico como Motivador para o Ensino de Matemática para alunos da 5ª série C da “Escola Municipal Matias Nascimento dos Santos”**. Disponível em <<http://meuartigo.brasilecola.com/matematica/o-ludico-como-motivador-para-ensino-matematica.htm>. >Acesso em 10.07.2012.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedos e companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.
- CAMPOS, Casemiro de Medeiros. **Saberes docentes e autonomia dos professores**. Petrópolis: Vozes, 2009.
- CASTORIADIS, Cornelius. **A criação histórica**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2002.
- CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva. **Educação Infantil pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.
- CRAVO, Alessia Costa de Araújo. **Brincadeiras infantis e construção das identidades de gênero**, 2006.

COSTA , Amanda Luiza Aceituna. **Os jogos Populares nas aulas de Educação Física Escolar : Uma proposta de Organização Curricular.** Monografia de graduação em Educação Física. Universidade Estadual de Londrina. 2004.

CUNHA Rogério da. **A Criança e o Esporte – Uma perspectiva Lúdica.** Canoas: Ed. ULBRA, 2001.p.74.

DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. - **Handbook of qualitative research.** London, Sage Publication, 1994. P.643

FARIA JUNIOR, Alfredo G. **A reinserção de jogo populares nos programas escolares.** In Motrivivência, Florianópolis n 9, p. 59, 1996.

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

_____. **Pedagogia da indignação:** cartas pedagógicas e outros escritos. São Paulo: UNESP, 2000.

GÓMEZ, Gregorio R.; FLORES, Javier G; JIMÉNEZ, Eduardo G. **Metodología de la investigación cualitativa.** Málaga (Espanha): Ediciones Aljibe, 1999.

GONÇALVES, Júlia Eugênia. **Jogos:** como e por que utilizá-los na escola. Disponível em: <www.fundacaoaprender.org.br> Acesso em 16/05/2012.

GUIMARÃES, Aline Fernandes. **A importância do brincar no cotidiano das crianças na Educação Infantil.** Monografia de curso de graduação em pedagogia. Bauru São Paulo, 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: essai seu la fonction sociale du ju.** SP: Gualuinara, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis:** o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.

_____. **O Jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2003.

_____. (org.), **O brincar e suas teorias.** São Paulo, Pioneira Educação, 1998.

_____. **O jogo, a Criança, e a Educação,** 7ª edição, Petrópolis, RJ, Vozes, 1993.

_____. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação.** 7 ed. São Paulo: Cortez, 2003.

LURK, Dione Marise; NASCIMENTO, Adriana Vieira. **A Importância Dos Jogos Na Educação Infantil Para A Formação De Conceitos De Crianças De 5 A 6 Anos.** 2007, especialização em Ensino E Formação De Recursos Humanos Para Educação Básica. UNICENTRO, 2007.

- LEÃO, Sonia Carneiro. **Brincar é coisa séria**. Rio de Janeiro(2006).
- MACRAE, E; FERREIRA, O. S. (Orgs.). **Drogas: tempos, lugares e olhares sobre seu consumo**. Salvador, EDUFBA; CEETAD/UFBA, 2004. Recuperado em 20 de junho de 2011, de NEIP:< http://www.neip.info/downloads/t_edw9.pdf>
- MANZINI, E. J. **A entrevista na pesquisa social**. Didática, São Paulo, v. 26/27, p. 149-158, 1990/1991.
- MARTINS, Cristiane Amorim. **A participação de crianças e professora na constituição da brincadeira na educação infantil**, 2009. Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Ceará, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira, Fortaleza(CE),03/04/2009.
- MARTINS, Raphael Moreira. **A evolução dos jogos populares**, 2008, monografia (licenciatura plena em Educação Física) Universidade Estadual Vale do Acaraú-UVA. Campos universitário de Caucaia, 2008.
- MINAYO, Maria Cecília de S. **O Desafio do Conhecimento. Pesquisa qualitativa em saúde**. 2ª ed. SP: HUCITEC/ RJ: ABRASCO, 1993 m, 2002.
- MOREIRA, David Augusto. **O método fenomenológico na pesquisa**. São Paulo: Pioneira Thomso. 2002
- NASCIMENTO, Jaqueline Carlos. **A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. Monografia em (pós – graduação em educação infantil) Universidade Cândido Mendes, Faculdade integrada. Rio de janeiro 2010.
- NALLIN, Claudia Goes Franco, **O papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil. 2005, p. 11 (Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de educação).**
- OLIVEIRA, Valeska Fortes de. *et al.* O lúdico na Aprendizagem Infantil. **Revista da Educação**. n. 27. p. 12-15 (2005).
- PACHECO, José Augusto . **O pensamento e a ação do professor**. Portugal: Porto Editora, 1995.
- PIAGET, Jean. **A formação de símbolo na Criança: Imitação, jogo, imagem e representação**. Tradução de Álvaro Cabral e Cristiane Oiticia. Rio de Janeiro , Zahar 1976.
- REGINA, S. **Brincadeiras antigas**. Disponível via on-line em :< "http://HIPERLINK " ht tp // www4 shared. Com.br .> 2008 p. 26.
- REZENDE, Maria Aparecida Carrijo Rodrigues. **A importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**, 2006. Curso em pedagogia. Coordenação de graduação Instituto Superior de Educação. Mineiros, Goiás. 2006.
- SANTOS, Santa Marli Pires do. **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores em creche**. Petrópolis: Vozes, 2002.

SILVIA, Aline Fernandes e SANTOS Ellen costa machado. **A importância do brincar na Educação infantil**, 2009. Monografia (especialização) “Desafios do trabalho cotidiano a educação das crianças de 0 a 10 anos”. Universidade Federal Rural Do Rio De Janeiro – UFRRJ. Mesquita, 2009.

SOLER, Reinaldo. **Jogos cooperativos**. 3ª edição. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

SOUSA, Elaine de Oliveira. **A importância das brincadeiras e dos jogos com ludicidade nas aulas de educação física**, 2007, monografia (pós-graduação em Psicomotricidade). Universidade Cândido Mendes, Instituto a vez do mestre. Rio de Janeiro, 2007.

STAKE, R. (1998). **Investigación con estudio de casos**. Madrid: Ediciones Morata.

TEODORO, Luiza. **A lua e o pastoril**. Fortaleza: Edições Demócrito Rocha, 2000.

THOMAS, J.; NELSON, J.; SILVERMAN, S. **Métodos de pesquisa em atividade física**. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VASCONCELLOS, T. **Jogos e brincadeiras no contexto escolar**. Boletim Salto para o futuro - T.V. escola. São Paulo: 2003

VIEIRA, Evilasio Martins; CAVALCANTE, Eleonora Nunes Oliveira: **Manual de Educação Física**. Crato: Urca, 2002.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 5.ed. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. G. O brincar na educação infantil. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, (92): 62-9, fev. 2005.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação**. Londrina: O autor, 2005.

ZATZ, Silvia. **Brinca comigo! Tudo sobre brincar e os brinquedos**. São Paulo: Marco Zero, 2006.

APÊNDICE 01

Roteiro de Entrevista

01- Para a senhora o que são jogos e brincadeiras populares?

02- A senhora lembra de alguns jogos e brincadeiras populares que vivenciou na infância? Quais?

03- A senhora considera importante ter jogos e brincadeiras populares com as crianças na escola? Por que ?

04- Na sua opinião, quando as crianças estão brincando com esses tipos de jogos e brincadeiras , elas estão aprendendo alguma coisa? O que elas estão aprendendo ?

05- A senhora acha que as brincadeiras e jogos das crianças de hoje, são diferentes das brincadeiras e jogos de quando a senhora era pequena? Por quê?

06- Das brincadeiras e jogos populares que a senhora vivenciou na infância, tem alguma que a senhora considera importante ensinar às crianças de hoje na escola? Quais?

07- Como a senhora acha que as famílias poderiam fazer para ajudar a escola a ensinar as crianças esses jogos e brincadeiras?