



**AMANDA ELESIANA MARQUES**

**O BRINCAR E SUA RELAÇÃO COM A INFÂNCIA:  
BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS**

**LAVRAS - MG**

**2019**

**AMANDA ELESIANA MARQUES**

**O BRINCAR E SUA RELAÇÃO COM A INFÂNCIA:  
BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Federal de Lavras, como parte das  
exigências do Curso de Pedagogia, para obtenção do  
título de Licenciada.

Prof<sup>ª</sup>. Dra. Ellen Gonzaga de Lima Souza

Orientadora

**LAVRAS – MG**

**2019**

**AMANDA ELESIANA MARQUES**

**O BRINCAR E SUA RELAÇÃO COM A INFÂNCIA:  
BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Federal de Lavras, como parte das  
exigências do Curso de Pedagogia, para obtenção do  
título de Licenciada.

Aprovada em \_\_\_\_\_

Dr. \_\_\_\_\_ UFLA

Dr. \_\_\_\_\_ UFLA

Dr. \_\_\_\_\_ UFLA

Prof<sup>a</sup>. Dra. Ellen Gonzaga de Lima Souza

Orientadora

**LAVRAS – MG**

**2019**

## **DEDICATÓRIA**

Dedico a Deus pela oportunidade recebida de conquistar mais esta vitória. Aos meus pais e a minha irmã que sempre estiveram ao meu lado nessa caminhada. A minha filha Manuela que me motivou a não desistir. Aos meus amigos, que sempre me apoiaram e incentivaram a prosseguir, acreditando que eu seria capaz de chegar á reta final.

## **AGRADECIMENTOS**

À Universidade Federal de Lavras– UFLA – pela oportunidade que me foi concedida. Aos professores pelos esforços feitos para que eu enriquecesse os meus conhecimentos. Em especial à Prof<sup>a</sup> Dra. Ellen Gonzaga de Lima Souza, minha orientadora, por não medir esforços para que eu chegasse até aqui. Aos colegas e amigos que eu conheci durante essa trajetória e que passaram a fazer parte da minha vida.

## RESUMO

O brincar é uma ação livre, que proporciona à criança diferentes vivências, experiências corporais e sensoriais. Por meio das brincadeiras, a criança aprende novas linguagens e regras, conhece o mundo, desenvolve mais eficientemente seu imaginário e sua criatividade. O objetivo do trabalho foi o de pesquisar o que as produções acadêmicas dizem sobre as brincadeiras, de modo enfático as brincadeiras folclóricas, evidenciando a importância destas brincadeiras na aprendizagem e na construção da cultura infantil, bem como na manutenção da cultura, contribuindo, ainda, para a prática efetiva do professor. O método de pesquisa utilizado foi o bibliográfico, buscando abordar autores que tratam sobre o assunto de modo mais enfático e esclarecedor. Os principais referenciais teóricos utilizados em meu trabalho foram, Tizuko Morchida Kishimoto e Florestan Fernandes.

**Palavras-chave:** Brincar. Brincadeiras folclóricas. Tradição. Aprendizado. Cultura

## **ABSTRACT**

Playing is a free action, which gives the child different experiences, bodily experiences and sensations. Through play, the child learns new languages and rules, knows the world, develops more efficiently his imagination and his creativity. The objective of the work was to investigate what the academic productions say about the games, emphatically the folk games, highlighting the importance of these jokes in the learning and the construction of the children culture, as well as in the maintenance of the culture, for the effective practice of the teacher. The research method used was mapping, seeking to approach authors who deal with the subject in a more emphatic and enlightening way.

**Keywords:** The play. Folk games. Tradition. Learning. Culture.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	9
2. METODOLOGIA .....	10
3. A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA VIDA E NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA .....	11
3.1 O BRINCAR E A INFÂNCIA .....	11
3.2 O BRINCAR: VEÍCULO DE APRENDIZAGEM E DESAFIO.....	13
3.3 CULTURA LÚDICA E O BRINCAR .....	14
3.4 O PAPEL DA ESCOLA E DO PROFESSOR NO TOCANTE AO LÚDICO.....	16
4. IMPORTÂNCIA DE SE RESGATAR AS BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS .....	19
4.1 AS BRINCADEIRAS E A FORMAÇÃO DA CRIANÇA.....	19
4.2 O FOLCLORE E O LÚDICO SEGUNDO FLORESTAN FERNANDES.....	21
4.3 IMPORTÂNCIA DO RESGATE DAS BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS.....	25
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	28
REFERÊNCIAS .....	29

## 1. INTRODUÇÃO

O papel do brinquedo sempre foi importante na vida da criança, uma vez que o brincar se constitui em uma ação divertida, capaz de proporcionar diferentes experiências sensoriais e corporais e ensinar conceitos necessários como regras, novas linguagens, além de desenvolver a criatividade e o imaginário da criança.

A formação intelectual na educação infantil consiste no desenvolvimento de funções cognitivas como observação, memória, imaginação, curiosidade e atenção e estas se realizam, no mundo infantil, por meio de brincadeiras. Neste ponto, necessário se faz esclarecer que a criança não aprende a brincar sozinha, ela precisa de mediadores para aprender novas brincadeiras (KISHIMOTO, 2010).

O que se observa, contudo, é que, com o passar do tempo, a forma de brincar foi se modificando gradativamente, sendo que muitas das brincadeiras tradicionais e costumeiras acabaram por cair no esquecimento, dando lugar aos jogos tecnológicos.

Após a realização do Estágio em Docência na Educação Infantil, no curso de Pedagogia na Universidade Federal de Lavras, percebi como as brincadeiras ocorriam no espaço escolar como uma atividade sem importância, além dos docentes não perceberem as relações sociais e educacionais que as brincadeiras poderiam trazer.

Diante disto, busquei pesquisar o quanto é importante resgatar as brincadeiras na educação infantil, destacando-se, nesse estudo, as brincadeiras folclóricas que são jogos populares passados de geração em geração, objetivando, assim, proporcionar meios de se resgatar a tradição e a cultura das brincadeiras infantis. O objetivo geral desse trabalho de conclusão de curso foi evidenciar a importância da contribuição das brincadeiras no desenvolvimento e na aprendizagem da criança, em sua cultura e no cotidiano das instituições educacionais. Os objetivos específicos são pesquisar a importância entre a infância e o brincar e resgatar a importância das brincadeiras folclóricas na infância .

Para tanto destaca-se a relação entre brincadeira e desenvolvimento infantil, lançando olhares acusos para a importância do resgate das brincadeiras folclóricas visando preservar a tradição e a cultura das mesmas na vida da criança.

Considerando que a brincadeira sempre esteve presente na vida da criança, assim, entende-se que, sendo a educação infantil o primeiro passo da mesma rumo à sua formação e estruturação, esta deve ser realizada de acordo com suas expectativas e anseios, incluindo-se, portanto, neste contexto, as brincadeiras.

Isso se mostra importante porque a brincadeira se apresenta, na educação infantil, como uma importante forma de comunicação e expressão, evidenciando o modo de ser e de agir da criança.

Neste sentido, justifica-se a realização da presente pesquisa como forma de ressaltar a importância das brincadeiras na educação infantil, bem como o resgate das brincadeiras folclóricas.

Para maior embasamento da pesquisa foram utilizados referenciais teóricos condizentes com os objetivos propostos. Os resultados obtidos permitiram apreender a importância de se trabalhar de forma mais ativa e criteriosa com o lúdico no processo educativo como forma de obter resultados cada vez maiores e mais significativos.

A pesquisa, para melhor entendimento, foi dividida em títulos, sendo que o primeiro, intitulado A importância das brincadeiras na vida e no desenvolvimento da criança, com quatro subtítulos que tem como objetivo destacar a interação existente entre a infância e o brincar e o segundo, intitulado Importância de se resgatar as brincadeiras folclóricas, contendo três subtítulos no qual busca enfatizar a necessidade de manter na criança, assim como no ambiente educacional, a cultura e a tradição proporcionada por estas brincadeiras.

## **2. METODOLOGIA**

Esta pesquisa é de caráter descritivo e de natureza bibliográfica, uma vez que o objetivo buscado é o de entender a importância que a brincadeira representa para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, tendo como foco principal as brincadeiras folclóricas, através de referenciais bibliográficos de autores como Florestan Fernandes e Kishimoto que abordam o tema de maneira simples, coesa, prática e objetiva.

Para a obtenção de melhores informações e resultados, o método de pesquisa utilizado foi o bibliográfico, objetivando encontrar autores que abordassem o tema proposto de uma maneira mais direta e mais clara, facilitando, assim, o entendimento da questão abordada como um todo.

Dentre os sites buscados encontram-se Scielo, Scielo books e outros que fornecem dados e informações relevantes na busca pela compreensão sobre o brincar e sua influência na vida da criança.

As variáveis que aqui buscam ser estudadas são a relevância da brincadeira, melhor dizendo, do brincar, na vida da criança, de uma forma geral e a necessidade de se resgatar as

brincadeiras folclóricas, que estão perdendo, a cada dia, mais espaço para as mídias e tecnologias que surgem a cada dia, numa velocidade cada vez maior.

Foram feitas aproximadamente 124 pesquisas usando os descritores brincar, brincadeiras folclóricas, tradição aprendizado e cultura durante o período de dois meses, dentre as quais foram selecionadas as que se mostraram de maior relevância para a realização do estudo, ou seja, as que apresentavam ideias coerentes e condizentes com os objetivos estabelecidos na realização do trabalho de forma a fazer com que o mesmo tivesse, de fato, um embasamento claro e específico.

### **3. A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA VIDA E NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

#### **3.1 O BRINCAR E A INFÂNCIA**

O ato de brincar, por si só, já representa um vasto campo de possibilidades na vida e no desenvolvimento da criança, incluindo neste contexto a educação, pois as brincadeiras têm o poder de proporcionar à criança tanto a evolução de sua personalidade como a melhoria de cada uma de suas funções psicológicas, cognitivas e éticas.

A fascinação do homem pelo lúdico, pelo brincar, o acompanha desde os tempos da origem da civilização sendo que sua importância para o desenvolvimento e aprendizagem da criança ultrapassa os limites da modernidade.

Observando as idéias propostas por autores conceituados como Florestan Fernandes<sup>1</sup> e Tizuko Kishimoto<sup>2</sup>, é possível se perceber, de maneira clara e concisa, a necessidade de se entender que a brincadeira, para a criança, vai além do simples entretenimento, da simples diversão, pois promove o desenvolvimento cognitivo da mesma, possibilitando com que ela seja capaz de potencializar sua capacidade de socialização e de convívio com o outro.

---

<sup>1</sup> Tizuko Morchida Kishimoto. Atua no campo da educação infantil, focalizando estudos sobre formação de professores, propostas pedagógicas, histórias e políticas públicas, museu e brinquedoteca, letramento e o brincar.

<sup>2</sup> Florestan Fernandes. (1920-1995) foi um político, sociólogo e ensaísta brasileiro, considerado fundador da Sociologia Crítica, no Brasil. Foi deputado federal pelo Partido dos Trabalhadores. De família humilde, filho de mãe solteira, foi criado por sua madrinha, Hermínia Bresser de Lima. Trabalhou como assistente do professor Fernando de Azevedo, na cadeira de Sociologia II. Foi perseguido pela ditadura militar brasileira. Escreveu livros para conscientizar as pessoas sobre acontecimentos pertinentes na história.

Bredel (2015) ressalta, que Forestan Fernandes dá importância da experiência que teve no período de sua infância, demonstrando, através de suas ideias e estudos, a forma como conseguiu, eficazmente, perceber a questão da socialização infantil com tanta sensibilidade, por ter vivido a experiência de brincar e conviver na rua.

Kishimoto corrobora com a ideia de que a brincadeira é essencial na constituição da criança, ao dizer que

As atividades lúdicas favorecem oportunidades às crianças para explorarem aspectos da vida, pois as brincadeiras e os jogos são as melhores maneiras de a criança comunicar-se, sendo um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças (KISHIMOTO, 1999, p.04).

O que se percebe a partir da ideia exposta é que o brinquedo não serve apenas como distração para a criança, ou seja, o ato de brincar representa muito mais, representa a capacidade de ampliar seus conhecimentos, de estabelecer a relação entre o real e o imaginário, a realidade e a criatividade, bem como a possibilidade mais concreta e adequada de interagir com o outro em seu processo de vivência e experimentação do mundo.

Kishimoto (2002) destaca, ainda, a ideia de que o brincar (o lúdico) na vida da criança, se mostra como sendo fator fundamental no desenvolvimento das aptidões físicas e mentais da mesma, contribuindo, portanto, para apurar a percepção que ela apresenta sobre o mundo exterior.

Sendo assim, apreende-se que a brincadeira, ao mesmo tempo em que serve como um elemento de diversão e entretenimento permite à criança o extravasar dos sentimentos, auxiliando, ainda, na reflexão sobre as diversas situações vivenciadas, criando, conseqüentemente, alternativas de conduta para o desfecho mais favorável.

Também Tezani (2004) se mostra favorável a essa visão sobre a importância da brincadeira na vida da criança, enfatizando que o ato de brincar permite com que a criança se desenvolva e desenvolva seus conhecimentos e aprendizagem, ao mesmo tempo em que descobre o mundo, desperta a sua curiosidade e aumenta a sua autoconfiança e autonomia, tornando-se preparada para lidar com as adversidades que se lhe aparecerem.

A partir do exposto, evidencia-se a real importância que o brincar representa para a vida da criança, tendo em vista que é através da realização das brincadeiras em geral que ela vai criando seu jeito próprio de entender o mundo ao seu redor, sua forma única de partilhar sentimentos e emoções e, conjuntamente com esse expressar, vai também adquirindo conhecimentos e informações indispensáveis para o seu pleno desenvolvimento, nos mais diversos aspectos e situações.

### 3.2 O BRINCAR: VEÍCULO DE APRENDIZAGEM E DESAFIO

De um modo geral, pode-se observar que, na educação, em especial na educação infantil, o brincar é, essencialmente, um potente veículo de aprendizagem, pois este permite vivenciar a aprendizagem como sendo um processo social.

No entanto, é necessário destacar o fato de que a ludicidade representa um desafio no contexto do processo educativo, uma vez que é preciso compreender a verdadeira essência do brincar, ou seja, perceber o poder do lúdico no contexto geral do ensino-aprendizagem. Assim, entende-se a questão proposta como sendo um compromisso porque o profissional docente deve permitir à criança aprender de maneira livre, lúdica, propiciando realizar a interação entre o real e o imaginário.

Para Kishimoto (2002) compreender as brincadeiras, bem como a recuperação do sentido lúdico próprio de cada povo, depende, essencialmente, do modo de vida de cada agrupamento humano, em seu respectivo tempo e espaço.

Portanto, é preciso que o verdadeiro objetivo e finalidade buscados e proporcionados pelo ato de brincar sejam analisados de forma clara, segundo as concepções e percepções de cada grupo e/ou de cada indivíduo, no sentido de se buscar compreender para quê e como as brincadeiras podem agir (e agem) na formação do indivíduo, mais especificamente na criança.

A partir daí, evidencia-se que o contexto no qual a criança se encontra inserida, interfere por vezes, de forma direta e significativa, na forma como a mesma vê e compreende o brincar, uma vez que ela recebe do meio em que vive influências dos mais variados tipos e em diferentes graus de intensidade.

Outro ponto importante salientado por Kishimoto (2002) é o de que o simples ato de brincar se mostra como um elemento de grande utilidade, sendo capaz de proporcionar à criança as condições necessárias para que ela saiba como lidar com suas emoções.

Isso se mostra possível porque o brincar permite um aprendizado coerente sobre como lidar com as emoções uma vez que, através das brincadeiras, a criança equilibra os conflitos gerados de seu mundo cultural, formando sua subjetividade, sua marca pessoal e sua individualidade. Ainda conforme Kishimoto (2002) “ao atender necessidades infantis, a brincadeira se modifica, se transforma, tornando-se, assim, uma forma adequada para a aprendizagem”.

Por meio das brincadeiras, a criança passa, também, a diferenciar o seu mundo interior (formado por fantasias, desejos e imaginação) do mundo exterior, que é caracterizado pela realidade comum a todos os indivíduos e, assim, ela se mostra apta a fazer a interação entre realidade e imaginação, adquirindo seus próprios conceitos e ideias sobre o mundo e tudo o que dele faz parte.

Diante do exposto, é possível entender que o direito à brincadeira, visto como sendo maior fonte de conhecimento, bem como de ampliação e qualidade de movimentos, sentimentos, sensibilidades e emoções próprias das crianças, apontados nas Propostas em Educação infantil brasileiras, atentam para a necessidade do reconhecimento da criança como ser social, produtor de cultura (BRASIL, 1994).

Florestan Fernandes (2009) enfatiza que é por meio do brincar, do entreter-se que a criança se prepara, de fato para aprender. Isso ocorre porque, é por meio da brincadeira que, na verdade, a criança vai aprendendo novos conhecimentos, adquirindo informações e compreendendo melhor as coisas ao seu redor, criando uma concepção mais clara sobre o seu próprio lugar na sociedade da qual faz parte.

### 3.3 CULTURA LÚDICA E O BRINCAR

O lúdico<sup>3</sup> faz parte da vida de toda e qualquer criança e, por isso, pode-se até mesmo falar em cultura lúdica, tendo em vista que a mesma se caracteriza como um processo que enraíza as tendências e particularidades do mundo infantil.

Segundo Brougère (1998) a cultura lúdica é, antes de tudo, um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível.

Florestan Fernandes (1979) já considerava a cultura produzida pelas crianças como sendo uma cultura infantil, ou seja, a cultura que se expressa por meio de pensamentos e sentimentos e que chega até o adulto de forma verbal, mas, que, no universo infantil, se manifesta por meio de impressões que emergem da dinâmica social, sendo esta, por sua vez, reconhecida nos espaços das brincadeiras e permeada pela cultura do adulto.

---

<sup>3</sup> É um adjetivo masculino com origem no latim *ludos* que remete para **jogos e divertimento**. Uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas. O conceito de atividades lúdicas está relacionado com o ludismo, ou seja, atividade relacionadas com jogos e com o ato de brincar.

Em relação à origem das brincadeiras e folguedos pertencentes à cultura infantil que se encontram presentes, de forma significativa, nas “trocinhas” que segundo Florestan, (2004) são grupos infantis. Florestan (2004) enfatiza que a cultura infantil vem, em grande parte, da cultura adulta, sendo caracterizada por traços diversos de uma cultura animológica que, apesar de abandonados em parcial ou totalmente, se transferem para o círculo da infância através de um processo de aceitação e, assim, passa a se incorporar à cultura desse novo grupo.

Ainda de acordo com Florestan Fernandes (2004), mesmo que a cultura infantil tenha se originado da adulta, sendo passada de geração a geração, isso não significa, contudo, que as crianças não participem de forma ativa no processo de construção dessa cultura, ou seja, o que se percebe é a existência de uma crítica severa da parte de Florestan aos psicossociólogos que, geralmente, definem que as crianças realizam uma simples imitação do adulto, assegurando que essa visão traz um certo retardo à análise objetiva dos grupos infantis.

Analisando as ideias de Florestan Fernandes (2004) é possível perceber que a cultura lúdica participa, de forma integrada, do processo de socialização da criança, possibilitando com que ela consiga fazer a relação entre a realidade e o imaginário, a busca e o encontro, mostrando que o brincar é parte inerente à própria existência infantil. Além do mais, a cultura lúdica é composta por um número de esquemas que permitem o início da brincadeira, uma vez que se constitui em uma forma de produzir uma realidade diferente da vida cotidiana.

Durante o seu desenvolvimento, a cultura lúdica vai tomando proporções diferentes e atualmente, uma de suas características é a multiplicação dos brinquedos, ou seja, a cultura lúdica contemporânea foi ganhando mais espaço, se enriquecendo e, conseqüentemente, aumentando a importância da estrutura lúdica, o que mostra a necessidade e importância de se levar em conta que a cultura lúdica não se encontra totalmente definida e estruturada, ela é produzida por todos que participam dela, ou seja, ela passa a existir, de fato, na medida em que é ativada por operações concretas – as atividades lúdicas.

Apreende-se, neste contexto, que o brincar se manifesta como elemento bastante significativo na vida da criança, uma vez que o mesmo envolve, simultaneamente, participação e engajamento, com a finalidade de desenvolver a capacidade de a criança se manter ativa e participativa, desenvolvendo, assim, um equilíbrio nas relações cotidianas que irão construir sua identidade, bem como a imagem que ela tem de si mesma e do mundo ao seu redor.

O ato de brincar, portanto, deve ser constante no contexto da educação infantil, pois o mesmo permite à criança conciliar o aprendizado com as particularidades de seu mundo, ou seja, valendo-se de atividades lúdicas, torna-se possível ao professor obter um resultado mais

constante e mais efetivo dentro do contexto da sala de aula junto com seus educandos, de forma ainda mais sensível no caso das crianças.

Enfatizando essa ideia, encontra-se o proposto no Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil – RCNEI (BRASIL, 1988, p.50) que diz que o brincar deve “se constituir em atividade permanente e sua constância dependerá dos interesses que as crianças apresentam nas diferentes faixas etárias”.

Assim posto, torna-se evidente que, para a realização de um trabalho adequado com o lúdico, há a exigência, da parte do professor e dos demais envolvidos no processo educativo, de um compromisso sério, uma cooperação conjunta e um trabalho contínuo e gradativo, objetivando despertar na criança o interesse e o gosto pelo aprendizado.

### **3.4 O PAPEL DA ESCOLA E DO PROFESSOR NO TOCANTE AO LÚDICO**

De um modo geral, pode-se entender claramente o quanto é necessário e importante que se observem as reais necessidades e expectativas dos educandos da educação infantil, com a finalidade de proporcionar atividades, aprendizagem e desenvolvimento às mesmas, segundo suas próprias capacidades e anseios.

De acordo com Florestan Fernandes (2004), neste contexto encontra-se a escola, que surge como sendo um espaço privilegiado, onde a criança adquire a oportunidade e a possibilidade de compartilhar a experiência do brincar juntamente com outras crianças, pertencentes à sua mesma faixa de idade e que, assim, apresentam, também, os mesmos interesses.

Entende-se, a partir da ideia acima a necessidade de que a vontade da criança seja respeitada, ou seja, que se entenda a perspectiva e os anseios da criança, entendendo e utilizando recursos, métodos, jogos e brincadeiras que despertem na mesma um interesse constante e contínuo, estimulando-a, assim, a se desenvolver de forma plena, obtendo resultados cada vez mais efetivos e dinâmicos.

A partir do exposto, apreende-se o quanto a escola é importante para o desenvolvimento da criança, oferecendo à mesma um espaço propício para que ela possa desenvolver-se, em todos os sentidos, de maneira lúdica, compreendendo o brincar como parte indissociável de sua vida e de seu processo de socialização e de aprendizagem.

Assim, torna-se evidente que a função da escola deve ser a de proporcionar aos seus educandos todas as formas possíveis para que eles possam se desenvolver de forma

satisfatória, em todos os aspectos, estimulando-se e assimilando conhecimentos e vivências do seu dia-a-dia de maneira mais organizada e coerente, possibilitando um aprendizado efetivo e dinâmico para suas vidas.

Florestan Fernandes (2001), então, enfatiza o quanto é importante que a criança tenha espaço para se descobrir, para explorar o mundo ao seu redor e, assim, entender mais sobre esse espaço e sobre a sua presença em seu contexto, o que se pode ser obtido, também, através do brincar.

De acordo com o RCNEI (Brasil, 1998, p.13) entende-se que um dos princípios responsáveis pela sustentabilidade da qualidade das experiências oferecidas ao público infantil, levando-se em conta as suas especificidades, sejam estas de cunho afetivo, emocional, social e/ou cognitivo: “[...] é o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação social”.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil são elementos de grande significado para o contexto educacional, tendo sido criadas com o objetivo de orientar as políticas públicas na área e a elaboração, planejamento, execução e avaliação das propostas pedagógicas e curriculares garantindo, assim, um atendimento de qualidade para as crianças.

Isso equivale a dizer que o lúdico é, via de regra, quando se trata de educação infantil, um elemento que deve ser sempre colocado em uma posição de valor, de supremacia, além de ser tratado como comportamento natural da criança que se encontra em fase de desenvolvimento, sendo, assim, valorizado em pontos nos quais pode, de fato, contribuir para o desenvolvimento real e efetivo da mesma.

Além do mais, o RCNEI destaca uma concepção de infância que, ao longo da história da humanidade, vem se construindo, de forma gradativa e contínua, reconhecendo, assim, o lúdico, de uma forma geral, como uma atividade própria e necessária da criança.

O documento em questão salienta ainda que as crianças possuem uma natureza singular, e esta natureza, por sua vez, as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito particular, todo seu, ressaltando, ainda, que nas interações estabelecidas por elas com as outras pessoas, assim como com o meio ao seu redor, se revela o esforço que as mesmas empreendem para compreender essa interação em sua forma mais plena, buscando entender o mundo em que vivem, bem como as relações contraditórias que presenciam (BRASIL, 1998, p.13).

Portanto, a partir dessa percepção, entende-se que, por meio das brincadeiras, as crianças buscam tornar explícitas as condições de vida a que se encontram submetidas, assim como seus anseios, suas perspectivas, seus desejos e necessidades.

A infância, conforme Florestan Fernandes (2001) apresenta características e necessidades muito particulares, tendo em vista o fato de que a criança é um ser em formação e que, assim, exige cuidados especiais e uma atenção redobrada. O lúdico, portanto, é apresentado como sendo um recurso para que a criança possa se expressar e se comunicar de uma forma mais adequada, para compreender a si mesma e a tudo aquilo que ocorre à sua volta e que pode, conseqüentemente, contribuir para o seu processo de desenvolvimento.

O RCNEI diz o seguinte sobre o brincar:

Brincar é, assim, um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente. Pela repetição daquilo que já conhecem, utilizando a ativação da memória, atualizam seus conhecimentos prévios, ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginária nova. Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. (Brasil, 1998b, p.23).

Portanto, entende-se, segundo o RCNEI (1988, p. 29) o quanto é primordial que:

O professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva, não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída dos objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, usar os jogos, especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas.

De acordo com Kishimoto (2002, p.146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”.

Tal pensamento deixa clara a relação indiscutível estabelecida entre a criança e o brincar, uma vez que ambos se complementam, se completam e se auxiliam, favorecendo à primeira condições básicas e necessárias para que ela possa construir suas próprias ideias, formar suas próprias opiniões e, a partir daí, ocupar a posição que de fato lhe pertence como sujeito ativo e participativo.

Em seus estudos, Kishimoto (1999) defende que a brincadeira e o jogo interferem diretamente no desenvolvimento da imaginação, da representação simbólica, da cognição, dos sentimentos, do prazer, das relações, da convivência, da criatividade, do movimento e da autoimagem dos indivíduos.

Complementando seu pensamento, Kishimoto (1999, p. 110) afirma que: “nesta linha de pensamento é brincando que a criança aprende a socializar-se com as outras, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade.”

Assim sendo, torna-se claro o papel do professor frente à formação dos seus educandos, de modo ainda mais efetivo, as crianças, ou seja, torna-se evidente que o professor deve sempre buscar a interação entre educando e aprendizado, para que este se torne realmente um elemento de construção e de preparação.

O que se pode concluir é que toda criança deve, portanto, brincar, tendo em vista que é por meio das brincadeiras e pelo contato direto com brinquedos e materiais concretos ou pedagógicos que se torna possível estimular na mesma as primeiras ideias, as primeiras conversas e trocas de experiências e vivências, os contatos com o outro, despertando o imaginário infantil e ordenando aquilo que se encontra ao seu redor de maneira mais adequada e efetiva, de acordo com suas necessidades e expectativas.

Dentro desse contexto, torna-se ainda evidente que o papel do professor é o de ser o mediador entre o brincar e o aprendizado, e, conseqüentemente, também se mostra de maneira mais sensível a importância que o professor deve dar ao uso da ludicidade dentro de sala de aula, como uma maneira de ampliar as possibilidades dos educandos, melhorando o potencial cognitivo e as habilidades dos mesmos, como, por exemplo, a habilidade e a coordenação motora.

#### **4. IMPORTÂNCIA DE SE RESGATAR AS BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS**

##### **4.1 AS BRINCADEIRAS E A FORMAÇÃO DA CRIANÇA**

As brincadeiras, de um modo geral, favorecem a autoestima, bem como a interação das crianças com o outro, ao mesmo tempo em que proporcionam situações de aprendizagem que, conseqüentemente, desafiam os conhecimentos e saberes que as mesmas estabelecem, fazendo destes elementos novas formas de interação e conhecimentos.

Para Florestan Fernandes (2004, p. 19): “a aprendizagem dos padrões de comportamento ou das normas sociais se desenvolve em consonância com a aprendizagem das sanções correspondentes”. Sendo assim, entende-se que a relação de ensino-aprendizagem estabelecida pelas crianças no contexto dos agrupamentos infantis não se atém aos limites

estabelecidos pela recreação, indo além desses, envolvendo também a interação, a convivência, a experiência e a experimentação.

Segundo Lira e Rubio (2014, p.04):

A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de aproximar o sujeito e a ludicidade em parceria com professor-aluno, ajuda a enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. E quando o educador dá ênfase às metodologias que alicerçam as atividades lúdicas, percebe-se um maior encantamento da mesma, pois se aprende brincando.

A partir da ideia dos autores supracitados, é possível entender que o brincar, portanto, se mostra tão importante para a criança quanto se alimentar e descansar, uma vez que é por meio do brincar que a criança estabelece relações de conhecimento consigo, com os outros e com o mundo.

Outro ponto importante é a observação de que o brinquedo também se mostra como sendo uma produção cultural da criança ao se observar que a criança, no momento em que brinca, faz de qualquer objeto o seu “brinquedo”, criando, recriando, inovando e adaptando-o segundo a sua capacidade de imaginação e de acordo com a brincadeira propriamente dita e seu contexto.

É possível, ainda, entender que as regras que são construídas e praticadas no contexto dos grupos infantis se formam na similitude com as regras do meio social no qual estes grupos se encontram. Porém, diz Fernandes (2004, p.19): se por um lado “a criança aprende a moldar o seu comportamento pelos modelos de ação imperantes na sociedade global”, por outro ela adapta esses modelos às dimensões de seu microcosmo, produzindo novas regras.

Dentro deste contexto, pode-se entender a aprendizagem como sendo, também, uma construção cultural na qual o mestre da criança é, na verdade, a própria criança, o que pode ser comprovado nas palavras de Fernandes (2004) quando o mesmo diz que:

[...] o mestre da criança é a própria criança. Os modelos, às vezes, são tomados ou imitados dos adultos. Mas tudo se passa através e para as crianças – estas se tornam os agentes e os árbitros humanos do que é “certo” ou “errado”, daquilo “que se deve” ou “não se deve” fazer. Em outras palavras, as atividades desenvolvidas nos grupos infantis abrangem a incorporação de normas ou de padrões de comportamento na personalidade da criança. Por meio da experiência direta e concreta, esta aprende “como” agir em dada circunstância, na qualidade de parceiro e membro de dado agrupamento social a um tempo. O importante, aqui, não é somente a inculcação do padrão de comportamento. Outras coisas ocorrem simultaneamente. Juntamente com o que seus companheiros “esperam” dela, a criança aprende “como” o grupo reage a seu próprio comportamento expresso. Ela acaba distinguindo vários tipos de reação grupal e estimulando as consequências agradáveis ou desagradáveis que eles acarretam (FERNANDES, 2004, p. 18, grifos do autor).

Neste ponto, portanto, torna-se claro que o primordial no uso do brincar na educação infantil, deve levar em conta as necessidades e anseios da criança, priorizando seu espaço, seus interesses, seus gostos e preferências como forma de tornar esse processo de vivência e aprendizado cada vez mais efetivo e significativo para a mesma.

#### **4.2 O FOLCLORE E O LÚDICO SEGUNDO KISHIMOTO E FLORESTAN FERNANDES**

Segundo Kishimoto (2002) torna-se claro que o lúdico assume um papel essencial dentro do contexto do processo de ensino-aprendizagem, de modo especial nas séries iniciais, pois é exatamente neste momento que a criança inicia o seu processo de socialização e alfabetização escolar e, neste contexto, evidencia-se que o ato de brincar proporciona à criança um maior contato com o outro, com a sua realidade, com o seu universo, facilitando o seu desenvolvimento e aprendizagem.

Porém, por outro lado, Kishimoto (2002) ressalta que o ato de brincar vem se tornando cada vez mais individualizado, pois as brincadeiras vêm cedendo, melhor dizendo, perdendo lugar e espaço para brinquedos eletrônicos e tecnologias cada vez mais avançadas, fazendo com que as antigas brincadeiras caiam no esquecimento e percam o sentido para a criança.

Segundo a autora, isso, conseqüentemente, tem levado as crianças a deixarem de lado as tradicionais brincadeiras, tão popularmente conhecidas anteriormente para, então, tornarem-se adeptas de um “entretenimento” virtual, convidativo e capaz de prender a sua atenção e o seu interesse.

Assim, torna-se evidente a importância de se ressaltar o fato de que algumas brincadeiras, como, por exemplo, as brincadeiras folclóricas, não são sequer conhecidas por grande parte dessas crianças, o que mostra a necessidade de se resgatar essas brincadeiras como forma de se preservar a memória e a tradição, assim como a essência do brincar (KISHIMOTO, 2002).

É preciso se levar em conta que no espaço da interação com o brincar, os participantes (no caso as crianças) aprendem não apenas o que é próprio do jogo, mas também a se comportar diante da coletividade.

O folclore, não obstante, não abrange apenas as objetivações culturais de natureza literária, como os textos dos mitos ou das cantigas de roda. Ele também compreende as objetivações culturais de natureza institucional, que organizam e orientam, socialmente, as atividades humanas, como o rito ou as “trocinhas”. Nesse sentido, a noção de folclore infantil é inclusiva, nela devendo entender-se tanto os folguedos tradicionais das crianças quanto as

formas de agregação social que eles pressupõem (FERNANDES, 2004, p. 16).

Importante se faz ressaltar, neste ponto, que as formas de agregação social provenientes do brincar acabam por conduzir as crianças a diferentes possibilidades e meios de interação com o meio social, através das simetrias estabelecidas e compartilhadas pelas crianças que, por sua vez, fazem com que a experiência socializadora se torne mais ampla e abrangente, pois é através do brincar, dos brinquedos e das brincadeiras que as crianças aprendem melhor a se guiar na coletividade mediada, seja pelo que ela espera do outro ou pelo que o outro espera dela.

O ato de brincar, em si, consiste em uma atividade dotada de significação social precisa e que, da mesma forma que as outras, necessita passar por um processo de aprendizagem e esta, por sua vez é adquirida pela participação em jogos com os companheiros e também pela observação de outras crianças. Em outras palavras, a partir do momento em que as crianças menores passam a observar as mais velhas antes de iniciarem a brincadeira (KISHIMOTO, 2002).

No universo das brincadeiras tradicionais, Florestan Fernandes (2004) se refere às brincadeiras tradicionais através do uso, bastante freqüente, da expressão folgado folclórico infantil enquanto Kishimoto (1999), por sua vez, adota a denominação jogo tradicional infantil.

Mesmo sendo considerado, no conjunto de sua obra, como um assunto secundário, o folclore foi o primeiro tema abordado por Florestan Fernandes tendo sido o mesmo objeto de seus estudos desde os tempos de estudante de graduação na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP).

De acordo com Garcia (2001, p. 147), é exatamente nos estudos sobre o folclore que o intelectual “[...] trava sua primeira disputa disciplinar, na qual se configura sua adesão a uma sociologia científica, baseada na sistematicidade dos procedimentos e na abrangência das explicações”.

Apreende-se, no entanto, de uma forma geral, que em qualquer brincadeira realizada de forma coletiva, inúmeros esforços são empreendidos no sentido de se buscar um certo “acordo de convivência” entre todos aqueles que participam da mesma e, assim, observa-se que, nesse exercício, nessa busca por um equilíbrio entre as partes, a criança, então, passa a ter a consciência de algumas capacidades que só diante dos desafios que a brincadeira oferece, podem ser provadas.

De acordo com Garcia (2001):

Tendo iniciado seus estudos sobre o folclore em um trabalho de aproveitamento do primeiro ano do curso de graduação, Florestan vai desenvolvê-los, especialmente ao longo da década de 40 e meados da década de 50, em um conjunto de investigações sobre elementos do folclore paulistano e brasileiro que definem uma abordagem propriamente sociológica para a interpretação dos fenômenos sociais ligados à transmissão de uma tradição cultural (GARCIA, 2001, p. 04).

Continuando suas ideias, a autora salienta que essa definição se constrói em contraposição direta ao folclore como campo específico de estudos, sendo realizado por meio de uma crítica severa dos trabalhos realizados por estudiosos da cultura tradicional e popular brasileira (GARCIA, 2001).

Florestan Fernandes escreveu sobre o folclore durante o período de 1941 a 1962 e, embora suas posições sejam, através dos estudos posteriores sobre a emergência do folclore, reformuladas, a perspectiva que define sua posição racionalista se encontra presente, de maneira significativa e atuante, desde os primeiros escritos realizados sobre o assunto, tendo em vista que a consideração de seu traço essencial se refere à questão da natureza científica dos estudos realizados sobre as diversas formas de manifestação de diferentes culturas tradicionais (GARCIA, 2001).

Os estudos de Florestan Fernandes sobre o folclore, visto como um todo, compõem duas linhas complementares de desenvolvimento que são, segundo Garcia (2001): 1) as pesquisas empíricas sobre elementos folclóricos brasileiros que definem uma abordagem sociológica dos fenômenos folclóricos e 2) a análise crítica da definição do folclore como campo de estudos e revisão crítica da tradição dos estudos folclóricos presentes em São Paulo.

Através do folguedo folclórico a criança não só “aprende algo”, como adquire uma experiência societária de complexa significação para o desenvolvimento de sua personalidade. O folclore não é mera fonte de recreação para as crianças ou para os adultos. A diversão traz consigo a medida do homem: ela também eleva à esfera da consciência ou ao plano da ação certas distinções fundamentais para o comportamento humano (FERNANDES, 2004, p. 232, grifo do autor).

Isso equivale a dizer que as brincadeiras são capazes de posicionar o entusiasmo das crianças frente a uma trama de significações complexa e extensa na qual a mediação e o controle social são fortemente marcados pelo entretenimento, ou seja, pela diversão propriamente dita.

Em relação aos efeitos sociodinâmicos é preciso entender que, enquanto por um lado, “certos efeitos sociodinâmicos do grupo primário são universais” (FERNANDES, 2004, p.15), por outro, os modos de cooperar ou competir que se encontram expressos no contexto

das brincadeiras mantêm compatibilidade com os motivos sociais reguladores do comportamento das crianças.

Em outras palavras, isso significa dizer que a existência e predominância desta ou daquela modalidade de brincadeira em determinado contexto explica-se também pela compatibilidade que ela mantém com as formas de regulação social expressas por esse contexto.

Florestan Fernandes (2004) percebeu essa evidência em 1941, quando, diante de seu material empírico, verificou a necessidade de ampliar o campo de trabalho, passando do estudo do folclore infantil ao dos grupos infantis das trocinhas

Em outro ponto, salienta-se, ainda que, para que exista de fato a diversão clara, é preciso que os indivíduos que brincam cumpram determinadas regras e/ou acordos, respeitando e fazendo valer os mesmos, pois, caso contrário, o ato de brincar se torna praticamente impossível uma vez que é preciso haver coerência e respeito para que a diversão ocorra de forma bilateral.

Um ponto salientado por Kishimoto (2010) no que se refere ao brincar é que:

O brincar não é inato. Toda criança precisa aprender a brincar para se expressar e se comunicar. Nos tempos atuais, pais não têm tempo para ensinar seus filhos e muitos desconhecem as brincadeiras antigas e tradicionais. Cabe à escola e outros centros culturais ensinar tais brincadeiras. Há um imenso repertório de cultura sobre o brincar, representando a diversidade cultural do país, que não deve ser esquecida (KISHIMOTO, 2009, p. 03).

Assim, torna-se claro que o papel da escola é imprescindível nesta questão de mostrar à criança a importância do brincar e também de se respeitar a diversidade cultural existente, uma vez que cada grupo possui suas próprias características, suas especificidades, tradições e culturas, devendo as mesmas serem sempre lembradas.

Outro ponto destacado por Garcia (2001, p.05) é que:

Florestan aponta para o papel socializador do folclore tanto nos conteúdos dos folguedos, que iniciam a criança nos padrões tradicionais de uma cultura, quanto na organização interna e entre os grupos, isto é, nas relações sociais infantis, que ensinam solidariedade e disciplina aos imaturos.

O que se pode apreender é que, na primeira dimensão, a mesma é demonstrada a partir dos conteúdos substantivos dos folguedos que, por sua vez, ensinam as regras das relações sociais enquanto que a segunda dimensão provém da observação do funcionamento interno dos grupos.

O que se torna claro, portanto, em relação ao folclore é que o mesmo, por fazer parte de nossas vidas e de nosso cotidiano, tanto nas lendas, nos mitos, nas crendices e superstições,

como nas vestimentas, na literatura, nas brincadeiras, nas cantigas e outros, deve ser explorado de maneira ampla no contexto da sala de aula, durante o decorrer de todo o ano letivo (HARTMANN, 2016).

Isso é importante porque o trabalho realizado com cantigas, parlendas, danças, brincadeiras e outros elementos que podem, quando bem introduzidos e trabalhados no contexto da sala de aula, se tornarem bastante significativos para as crianças, faz com que as mesmas não apenas conheçam a forma como seus antepassados brincavam e se divertiam, como também, de forma ainda mais envolvente, apresenta a elas novas formas de brincar (além do uso de computadores e outras tecnologias da atualidade), de se divertir e de ocupar o tempo que geralmente é ocioso,

Para Kishimoto:

Enquanto brinca, o ser humano vai garantindo a integração social além de exercitar seu equilíbrio emocional e atividade intelectual. É na brincadeira também que se selam as parcerias, porém o aprendizado não deve estar presente só na escola, mas também como parte do dia-a-dia da criança, na medida em que a criança progride em seu desenvolvimento e amadurecimento é necessário que ela manifeste o que é próprio da cada etapa de sua vida (KISHIMOTO, 1998, p.52).

Diante do exposto, torna-se evidente a importância da participação não apenas dos professores e demais membros envolvidos no contexto do processo de ensino-aprendizagem, como também dos pais, familiares, amigos no desenvolvimento emocional, social e educacional das crianças, auxiliando as mesmas em seu processo de aprendizagem para que os resultados obtidos sejam sempre os melhores possíveis.

#### **4.3 IMPORTÂNCIA DO RESGATE DAS BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS**

De acordo com Kishimoto (2002), o simples ato de brincar permite aprender a lidar com as emoções. Por meio das brincadeiras, a criança se torna capaz de equilibrar os conflitos gerados de seu mundo cultural, conseqüentemente, formando sua subjetividade, sua marca pessoal e sua individualidade.

Apreende-se, assim, que o brincar representa um campo de possibilidades diversas na educação infantil, promovendo na criança não apenas a evolução de sua personalidade, mas, também, a melhoria de cada uma de suas funções psicológicas, cognitivas e éticas.

O que se percebe, ainda de acordo com Kishimoto (2002) é que, hoje em dia, muitas crianças não sabem o que e quais são as brincadeiras tradicionais e populares, principalmente

as brincadeiras de rua pelo fato de passarem a maior parte do tempo dentro de casa, presas à tecnologia que a cada dia mais, se torna presente na vida das mesmas.

É preciso, portanto, que se busque resgatar a tradição das brincadeiras, de modo especial as folclóricas que vêm caindo cada vez mais no esquecimento, sendo relegadas em favor de uma sociedade cada vez mais industrializada, tecnológica e mecanizada.

A importância dessas brincadeiras é ressaltada no Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil – RCNEI (BRASIL, 1998, p.12) que ressalta a necessidade de que as mesmas estejam relacionadas ao mundo social e natural dos alunos. Importante também destacar que o RCNEI, em seu contexto, também apresenta conselhos aos professores como o de ensinar jogos e brincadeiras de outras épocas, propondo pesquisas com familiares da criança, assim como com a comunidade na qual vivem.

Kishimoto (2002) afirma que “quanto mais se permite à criança explorar, mais ela está perto do brincar”. Sendo assim, fica clara a importância de se dar à criança o direito à infância, à descoberta do novo, ao aprendizado, aos jogos e brincadeiras coletivas para que ela possa se situar diante de um mundo que se abre para ela.

Brincadeiras folclóricas são jogos populares passados de geração em geração e elas assumem um papel relevante na formação da criança porque fazem com que hábitos e costumes sejam transmitidos na sociedade, mantendo as características e marcas de uma comunidade e, tendo em vista sua importância, cabe à escola servir como espaço de propagação dessa cultura, mostrando-se como um espaço propício para que não se perca através do tempo essa manifestação lúdica tão carregada de significado, de tradição e de vivência.

São exemplos de brincadeiras folclóricas: pular corda, pular amarelinha, pular cobrinha de corda, cavalinho de pau, queimada, brincar de soldado, de bolinha de gude, pião, telefone sem fio, soltar pipa, adedanha, adoleta, bandeirinha, bingo, carniça, dentre outros.

É preciso ressaltar, mais uma vez, que as brincadeiras tradicionais estão perdendo cada vez mais o seu lugar, mostrando a necessidade de se repensar sobre a questão, buscando fazer com que as escolas infantis trabalhem no sentido de resgatar essas brincadeiras, no caso aqui específico, as brincadeiras folclóricas, como forma de manter atuais e vivas as diversas manifestações lúdicas que ocorrem no decorrer da história.

E é exatamente isso que vem se mostrando cada vez mais importante no contexto do trabalho da ludicidade na educação infantil: buscar resgatar o valor das antigas brincadeiras que foram ficando esquecidas no tempo. Com a modernização tecnológica as brincadeiras tradicionais tornam-se esquecidas. É preciso, portanto, incentivar o resgate das antigas

brincadeiras, aquelas realizadas em grupo, nos quais o processo de interação social se mostra mais forte, levando a criança a construir seus princípios de vida em sociedade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que foi estudado no decorrer da presente pesquisa, é possível apreender a importância do brincar para o desenvolvimento e estruturação do indivíduo, de forma mais enfática na criança, o que mostra a necessidade de manter viva a tradição das brincadeiras, passando-as de geração em geração, evitando, assim, com que elas percam a sua essência e o seu real significado.

No caso das brincadeiras folclóricas, é indispensável que se busque resgatar o valor das mesmas, tornando-as cada vez mais presentes na vida das crianças, especialmente nas da educação infantil, pelo fato de que os mesmos desempenham um papel significativo como instrumento para o desenvolvimento das diversas capacidades da criança, como físicas, motoras, sociais, afetivas, cognitivas e também linguísticas.

Portanto, entende-se que resgatar a história dos jogos tradicionais infantis, ou seja, as brincadeiras tradicionais como a expressão da história e da cultura se mostra como um meio de valorizar a cultura lúdica infantil, promovendo o desenvolvimento físico, psíquico e social das crianças, assim como dos adultos e idosos o que faz com que haja uma aproximação entre as diferentes gerações, além de proporcionar a visão de estilos de vida, bem como maneiras de brincar e interagir que estimulam de forma mais ativa o indivíduo.

Diante da importância que as brincadeiras representam para a vida e o aprendizado das crianças, de um modo geral, bem como a necessidade de resgatar a história das tradições e brincadeiras folclóricas, em minha atuação docente tenho como objetivo utilizar as mesmas em minhas práticas como forma de enfatizar o papel destas no processo formativo das crianças, tendo em vista a ideia de que não basta apenas proporcionar o conhecimento e o aprendizado, é preciso, sobretudo, que este faça sentido e tenha significado da vida destes pequenos seres em formação.

## REFERÊNCIAS

- BREDEL, Michele Guedes. **Infância e culturas infantis: um diálogo com Florestan Fernandes**, 2015.
- BROUGÉRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. Rev. Fac. Educ. vol.24 n.2 São Paulo,1998
- FERNANDES, Florestan. **Folclore e mudança social na cidade de São Paulo**. 2. ed red. Petrópolis: Vozes, 1979.
- FERNANDES, Florestan. **As “Trocinhas” do Bom Retiro: Contribuição ao Estudo Folclórico e Sociológico da Cultura e dos Grupos Infantis**. In Pro-Posições. V. 15, n.1 (43) – jan./abr. 2004.
- FONTES, Martins.**O folclore em questão**. 2. ed., 2003.
- GARCIA, Sylvia Gemignani. **Folclore e Sociologia em Florestan Fernandes**, 2001.
- HARTMANN, Cleris Teresinha. **O resgate do brincar através das manifestações culturais**, 2013.
- KISHIMOTO,Tizuko Morchida.Brinquedos e brincadeiras na educação infantil no Brasil. **Caderno de educação infantil**, v. 90, p 4-7, 2010.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**.3ª Ed. São Paulo,1998.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida **.Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª Ed. São Paulo, Cortez, 2003.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida **.O brincar e suas teorias**. São Paulo, Pioneira, 2002.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida **.Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortês, 1999.
- LIRA, N. A. B; RUBIO, J.de A. S. **A Importância do brincar na educação infantil**, 2014.
- SOCIAL, FORMAÇÃO PESSOAL E. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**, v1,1998.
- TEZANI, T. C. R.**O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**, 2004.