



Instituto de Desenvolvimento Educacional do Alto Uruguai – IDEAU



# REI

REVISTA DE EDUCAÇÃO DO IDEAU

Vol. 11 – Nº 23 – Janeiro - Junho - 2016

Semestral

ISSN: 1809-6220

*Artigo:*

## **TIRA... BOTA... DEIXA A BRINCADEIRA FICAR!**

*Autores:*

CADORIN, Caroline Tonin<sup>1</sup>. GROLLI, Ivonei Fabiano<sup>2</sup>. ROSSA, Danieli Tefili<sup>3</sup>. TALIAN,  
Neicla Piva<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Pedagoga, Especialista em Planejamento e Gestão da Educação. Coordenadora Pedagógica do Centro de Educação IDEAU – Colégio Santa Clara e Professora da Rede Pública Municipal de Estação.

<sup>2</sup> Filósofo, Mestre em Teologia. Diretor do Centro de Educação IDEAU – Colégio Santa Clara.

<sup>3</sup> Licenciada em Educação Física, Especialista em Orientação Educacional, Professora de Psicomotricidade, Expressão Corporal, Futsal, Dança e Xadrez do Centro de Educação IDEAU – Colégio Santa Clara.

<sup>4</sup> Pedagoga, Especialista em Interdisciplinaridade. Professora do Ensino Fundamental Anos Iniciais do Centro de Educação IDEAU – Colégio Santa Clara.

## **TIRA... BOTA... DEIXA A BRINCADEIRA FICAR!**

**RESUMO:** As brincadeiras tradicionais foram resgatadas pela necessidade de promover o lazer e o entretenimento, descobrindo assim o seu potencial no desenvolvimento físico, psíquico e intelectual das crianças. Nos momentos de diversão e brincadeiras, as crianças, além de se utilizarem dos aparatos tecnológicos atuais, podem também recorrer às brincadeiras tradicionais, expandido assim o horizonte de possibilidades de brincar e se divertir, melhorando de forma significativa o seu desenvolvimento integral. Essas brincadeiras possuem um cunho tradicional, pois foram utilizadas e repassadas de geração em geração. São caracterizadas pela espontaneidade, liberdade de expressão, descontração, criatividade e o prazer nos movimentos e no brincar. Diante disso percebeu-se a necessidade de aprofundar o conhecimento e as práticas das brincadeiras tradicionais bem como, refletir de forma sistemática sobre o que vem acontecendo com as brincadeiras infantis na atualidade. O presente estudo tem, portanto, a pretensão de abordar todas essas questões. Primeiramente faz-se um resgate das brincadeiras tradicionais ou antigas, assim como são vistas por alguns autores e quais são as suas contribuições para o desenvolvimento das crianças, permitindo que as crianças usufruam mais do brincar na escola e fora dela. Foram utilizadas revisões bibliográficas da literatura existente sobre o tema em estudo, buscando aprofundar os elementos e as contribuições que as brincadeiras tradicionais podem agregar ao desenvolvimento integral das crianças.

**Palavras-chave:** Brincar. Brincadeiras tradicionais. Cultura. Escola.

**ABSTRACT:** The traditional fun activities have been rescued by the need to promote leisure and entertainment, discovering its potential for the physical, psychological and intellectual development of children. In moments of entertainment and play, children besides using current technological devices, can also recur to traditional fun activities, opening this way the horizon of possibilities of play and have fun, improving significantly their integral growth. These fun activities are traditional. They were learned and passed on from generation to generation. They are characterized by spontaneity, freedom of expression, relaxation, creativity and pleasure in movements and play. Thus we see the need to deepen our knowledge and practice about the traditional fun activities as well as, reflect on what is happening to childhood games in our current days. These are key issues for this study. First, we rescue the traditional fun activities as they are seen by some authors and what are their contributions to the development of children, allowing children to enjoy even more their fun activities at school and outside. For the research, it was used literature reviews of existing literature on the subject of study, aiming to deepen the elements and contributions of traditional fun activities to integral development of children.

**Keywords:** Play. Traditional games. Culture. School.

### **1 INTRODUÇÃO**

Na sociedade atual observa-se, no geral, um elevado índice do uso de aparatos tecnológicos, sendo que em virtude disso, muitas crianças acabam conhecendo as telas “touch” antes mesmo de brincar propriamente. Muitas vezes isso acaba acontecendo até mesmo nos espaços escolares, onde as brincadeiras ficam esquecidas e pouco valorizadas e detrimento a atividades com outros fins educacionais e pedagógicos. Neste estudo, pretendemos mostrar como as brincadeiras, e em especial algumas brincadeiras tradicionais, podem ser ferramentas muito produtivas para desenvolvimento integral das crianças, sem precisar ter que impor às crianças linguagens estranhas e invasivas.

Nesta perspectiva, o presente estudo tem a pretensão de resgatar e explorar as brincadeiras e os brinquedos tradicionais possíveis de serem usados nos ambientes escolares. Desta forma, crianças, escolas, e sociedade em geral serão enriquecidas, já que por meio do resgate das brincadeiras tradicionais, estaremos fazendo também um resgate à cultura e estaremos investindo, de forma lúdica, no desenvolvimento integral das crianças.

As brincadeiras e o ato de brincar, portanto, como descreve Amorim “é coisa séria, porque na brincadeira a criança se reequilibra, recicla suas emoções e sacia sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade. Tudo isso desenvolve atenção, concentração e muitas outras habilidades, além de muito, muito prazer em viver e conviver. Para isso, a criança precisa brincar direito, brincar com objetivo de se desenvolver, de forma a atender todas as suas expectativas de vida, divertindo-se e interagindo com o mundo. (2008, p. 30)

E é por meio do brincar e das brincadeiras que a criança cresce e se desenvolve de forma íntegra e natural. Sua criatividade é apurada, seu intelecto é irrigado e sua vida emocional nutrida, fomentando dessa forma o seu desenvolvimento como pessoa humana. O presente estudo quer ser uma reflexão produtiva e criativa do papel e da relevância das brincadeiras tradicionais na formação íntegra das crianças.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

“A brincadeira permite decidir, pensar, sentir emoções distintas, competir, cooperar, construir, experimentar, descobrir, aceitar limites, surpreender-se.” (MENEZES, 2005). Se observarmos as crianças da atualidade perceberemos algumas diferenças notórias em relação às crianças de tempos idos. Os avanços tecnológicos e a mudanças nos modelos de comportamentos sociais acarretaram também em mudanças na forma como as crianças brincam e nas brincadeiras adotadas. Crianças, hoje, trocaram brincadeiras interpessoais por máquinas controladas por controle remoto, jogos cooperativos por games eletrônicos, diálogos, gestos e movimentos rítmicos por telas e teclados virtuais. Muitas vezes essa mudança também é resultado da falta de alternativas e possibilidades. Os aparatos tecnológicos estão restando como única opção de brinquedo e brincadeira para muitas crianças. Desta forma, o resgate às brincadeiras tradicionais pode ser uma forma de auxiliar as crianças de hoje a expandir suas possibilidades de brincadeiras, ajudando-os a perceberem e a desfrutarem de maneira sadia dos seus momentos de recreação, isso sem abandonar

radicalmente seus ambientes virtuais, mas sim aprimorando suas noções corporais, seus movimentos, emoções, e proporcionando mais interatividade uns com os outros.

A infância é conseqüentemente, um momento de apropriação de imagens e de representações diversas que transitam por diferentes canais. As suas fontes são muitas. O brinquedo é, com suas especificidades, uma dessas fontes. Se ele traz para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, traz-lhe, também, formas e imagens, símbolos para serem manipulados. (BROUGÈRE, 2010. p.42)

## 2.2 O tempo x brincar

Analisando nosso dia a dia, a correria, as tarefas diárias, os horários, o trabalho, a diversão, o lazer, o descanso, pode-se dizer que cada indivíduo tem liberdade, mesmo que muitas vezes condicionada, a decidir o que fazer com o seu tempo. Para os adultos, em sua grande maioria, a primeira parte do tempo é geralmente dedicada ao trabalho formal. Nos intervalos e ao final das jornadas de trabalho dispõe-se de tempo para as demais necessidades vitais, e para o ócio e o lazer.

É importante destacar aqui que:

As atividades de lazer favorecem, a par do desenvolvimento pessoal, também o desenvolvimento social, pelo conhecimento das responsabilidades sociais...pelas oportunidades de contatos primários e de desenvolvimento de sentimentos de solidariedade (...) o resgate do lazer, do lúdico não se trata de uma posição utópica de retorno à sociedade tradicional, mas de um posicionamento contra o privilégio na aspiração e no acesso à produção cultural (1995. p. 60, 62-63, in MENEZES, Suzana, 2005)

Desta forma podemos afirmar que, “ser humano nasce e cresce com a necessidade de brincar” (GUSSO; SCHUARTZ, p. 01, s/d), pois essa é uma atividade que assume papéis importantes na sociedade garantindo aos praticantes, peculiaridades no contexto social, histórico e cultural. O principal trabalho e programa de toda e qualquer criança é o brincar, pois é por meio do brincar que a criança elabora conceitos, libera emoções e compreende com o faz-de-conta como é a vida dos adultos.

Durante todo o processo do desenvolvimento físico, psíquico e social da criança, é importante destacar que os ambientes em que elas estão inseridas e as brincadeiras espontâneas ou dirigidas poderão contribuir de forma significativa na sua formação integral. A criança é um ser que se socializa através de experiências com as outras crianças e com o

mundo que o cerca, por isso quanto mais rica forem suas vivências mais será o entendimento do seu mundo ao redor. (GUSSO; SCHUARTZ, s/d)

Os pais, os professores, a sociedade deve intervir de forma sadia com as crianças, as possibilitando ferramentas e meios de conhecimento da vivência do lúdico, dos jogos, da recreação, das brincadeiras, nos quais os valores permeiam relações, auxiliando no desenvolvimento dos pequenos e servindo de alavanca para mudanças sociais. “A brincadeira é uma das linguagens que se destacam na infância e é através dela que a criança significa e ressignifica o mundo, constituindo suas práticas culturais.” (SANTOS, 2009)

Certamente são experiências vividas concretamente que determinam um menor ou maior grau de participação cultural. É fundamental estimular o lúdico, buscando formar uma base sólida onde a criatividade e a criticidade possam ser fundamentadas.

### **2.3 Fases do desenvolvimento da criança e o brincar**

Leontiev (1994), afirma que as brincadeiras mudam conforme a idade das crianças. Logo que a criança começa a falar os jogos de exercícios começam a diminuir e dão espaço aos jogos simbólicos. Para Vygotsky (1991), as crianças querem satisfazer certos desejos que muitas vezes não podem ser satisfeitos imediatamente. Desta forma, pelo faz-de-conta, a criança testa e experimenta os diferentes papéis existentes na sociedade.

Após inicia-se então a estrutura dos jogos de regras, que têm um ponto de partida próximo aos 6 anos e vai até o princípio da adolescência. Para Vygotsky (1991), todas as modalidades de brincadeiras estão inseridas de regras e de faz-de-conta. Para o autor não importa a idade da criança e o tipo de brincadeira, estes dois aspectos sempre estarão presentes.

Segundo Piaget (1989) as fases do desenvolvimento infantil são:

#### **FASE SENSORIO-MOTORA (0 A 2 ANOS)**

Nesta fase a criança explora o mundo através dos sentidos, isto é, ela precisa tocar, provar os objetos. As ações geralmente não são intencionais, a aprendizagem ocorre "acidentalmente", por reflexos. É neste estágio que a criança desenvolve seus sentidos, movimentos, músculos, percepções e cérebro. Ao brincar, ela desenvolve os sentidos e impressões verdadeiras. Ela necessita muito do adulto, pois nesse contato que caracteriza o início da educação lúdica.

### FASE PRÉ-OPERATÓRIO (2 A 7 ANOS)

Corresponde ao período da educação pré-escolar. Esta fase apresenta alguns estágios diferenciados: estágio egocêntrico (dois a quatro anos) e estágio intuitivo (cinco a sete anos). Aparece a função simbólica, isto é, os objetos começam a serem representadas por símbolos: um cabo de vassoura é cavalo, uma cadeira empurrada é um trem, etc. É uma fase fortemente egocêntrica (a criança se vê como o centro de tudo que acontece ao seu redor) e caracteriza-se pela irreversibilidade, ou seja, a criança considera que todos pensam como ela. A noção de espaço, adquirida por volta de dois anos, antecede a noção de tempo, surgindo por volta dos quatro anos. A criança também não consegue ainda entender transformações, mesmo que elas ocorram na sua presença.

### FASE OPERATÓRIO-CONCRETO (7 A 11 ANOS)

É caracterizada pela construção lógica, ou seja, já estabelece relações de ponto de vista diferente. Torna-se capaz de trabalhar em grupo e adquire autonomia. A criança já consegue usar a lógica para chegar as soluções da maior parte dos problemas concretos. Entretanto, sua dificuldade aumenta quando se trata de lidar com problemas não concretos.

### FASE OPERATÓRIO FORMAL (11 A 15 ANOS)

O pensamento lógico já consegue ser aplicado a todos os problemas que surgem (o que não implica dizer que todo adolescente é totalmente lógico nas suas ações). Piaget também destaca que o desenvolvimento das operações mentais depende de um meio rico de estímulos. Em um ambiente adequado e propício, a criança desenvolve suas potencialidades, favorecendo assim não só seu crescimento físico, como o emocional e o social. Nesse estágio o adolescente será capaz de formar esquemas conceituais abstratos. Discutindo e criando seus próprios conceitos. O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases, sendo assim brincando a criança desenvolve aptidões, habilidades...

Portanto, os brinquedos são convites ao brincar, desde que a criança tenha vontade de interagir com eles. Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. A criança que brinca, acostuma-se a ter o seu tempo livre utilizado criativamente.

Ao brincar e experimentar o mundo dentro de seu contexto sócio-cultural a criança constrói o seu fazer, aprende a jogar, cantar, distinguir e organizar suas ideias e sua vida. Ao contrário de que muitos pensam, o brinquedo não é uma simples recreação ou passatempo, mas uma forma mais completa que a criança tem de se comunicar consigo mesma e com o mundo. É na magia do brinquedo que ela desenvolve a autoestima, imaginação, confiança, criatividade, percepção, o controle, a cooperação e o relacionamento interpessoal. Segundo

Kishimoto (1996), os brinquedos devem ser comprados de acordo com a idade, a capacidade e a área de interesse da criança. São eles:

Brinquedos de berço: móveis, chocalhos, bichinhos de vinil, brinquedos para olhar ou ouvir, pegar e morder...

Brinquedos do faz-de-conta: funcionam como elemento introdutório e de apoio à fantasia e facilitam o processo de simbolização e proporcionam experiências que além de aumentar o repertório de conhecimentos da criança, favorecem a compreensão e atribuições de papéis. Como exemplos: bonecas, fantoches, mobílias infantis, carrinhos, fantasias, teatrinhos e outros.

Brinquedos pedagógicos: costuma-se chamar de brinquedos pedagógicos, o que foi fabricado com objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, tais como; cores, formas geométricas, números, letras, etc.

Brinquedos de construção: estimulam a criatividade, desenvolvem habilidades e enriquecem a experiência social da criança.

Brincadeiras tradicionais: estão filiadas ao folclore, consideradas como parte da cultura popular. A brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivências sociais e permitir o prazer de brincar.

Assumir a postura de trabalhar de forma lúdica implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva. A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes. (SANTOS, Lucinéia Valverde de Freitas dos, 2009)

Há diversas razões para uma criança brincar, uma delas é o prazer que ela usufrui ao brincar. Mas exprimir a agressividade, dominar a angústia, estabelecer relações sociais é visível nas brincadeiras, o que trará benefícios não somente às crianças, mas à escola e sociedade.

“Na brincadeira é que a criança desenvolve seu senso de humor; sua capacidade de construir conceitos de presente, passados e futuro; refletir sobre os fatos da realidade, diminuindo seus medos, angústias e ansiedades.” (MENEZES, 2005)

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes entre os povos. A criança brinca por necessidade, não deveria ser menos que isso, pois o papel da criança é o brincar, é ver o mundo de forma lúdica e colorido.

Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

O brincar como mencionado até então foi passando por transformações significativas ao longo do tempo. Brincadeiras tradicionais de rua como, por exemplo, pega-pega, brincadeiras de roda, amarelinha, foram aos poucos caindo no esquecimento das crianças. Brincadeiras do tempo da vovó como, por exemplo, construir bonecas com espigas de milho verde, confeccionar bilboquês com garrafas pet, fazer peteca com palha de milho, soltar peão, pular elástico feitos com tiras de roupas velhas, infelizmente estão, aos poucos, desaparecendo do cotidiano das crianças de hoje. É possível resgatar tais brincadeiras trazendo no atual contexto em que a criança está inserida na contemporaneidade sem deixar perder a essência do real significado do brincar, onde a criança de forma lúdica aprende brincando, e brincando cria laços de amizade e interage com outras crianças, o que, por conseguinte, possibilita seu real desenvolvimento sempre de forma divertida sem perder a essência de ser acima de tudo criança.

“Essas brincadeiras servem ainda como veículo de transmissão de elementos culturais, uma vez que os elementos folclóricos da cultura infantil são aprendidos na rua e provêm da cultura dos adultos.” (MATA; PICCIONI, 2007)

Segundo Feres Neto (1996, p.115), os brinquedos e brincadeiras tradicionais propiciam “um melhor desenvolvimento motor e da criatividade dos participantes, visto que as regras não se encontram regulamentadas, ou seja, são flexíveis e variadas”, e que a ocasião faz o terreno de jogo, fazendo com que a criança de algum jeito consiga resolver os problemas propostos pela brincadeira durante o momento lúdico.

As brincadeiras tradicionais concebem uma diversidade cultural. Carregando um acervo rico da cultura popular infantil e conservando valores sociais transmitidos de geração para geração através do tempo.

Feres Neto (1996, p. 115) descreve que,

As brincadeiras tradicionais propiciam além de contato privilegiado com a cultura da comunidade um melhor desenvolvimento motor e da criatividade dos participantes, visto que as regras não se encontram regulamentadas (são variadas e flexíveis) e cujos terrenos de jogo dependem das disponibilidades da ocasião, podendo assim a criança atuar de forma reflexiva sobre algum problema que venha ocorrer durante seu momento lúdico, ao invés dos jogos eletrônicos que induzem os participantes à “pensarem de maneira mais indutiva, por tentativa e erro, e impulsiva”.



Friedman (2006), afirma que essas brincadeiras são geralmente praticadas fora do contexto escolar pois não possuem uma regra e são assimiladas de maneira espontânea pelas crianças. Por mais anos que essas brincadeiras tenham elas permanecem vivas e são consideradas atuais, já que servem de ligação do passado com o presente. Propiciando a preservação da cultura popular e enriquecendo as potencialidades físicas, corporais, motoras, sensoriais, intelectuais, emocionais e sociais das crianças.

Além do aprender, a criança interage com outras crianças, fornecendo significação do mundo em que o cerca e desenvolvendo sua personalidade. Um simples objeto descartável vira um brinquedo que tem valor inestimável, que vai fazer com que a criança se descubra, aprenda que ela pode ser capaz de realizar tal movimento, tendo um imenso significado no desenvolvimento sócio-afetivo.

Muitas mudanças ocorreram nas brincadeiras de lá para cá. Uma das razões para essas mudanças acontecerem foi diminuição do espaço físico adequado para a prática de tais brincadeiras e o aumento da violência das grandes cidades. Para tanto, para brincar passou-se a usar o próprio espaço de casa, usando o celular, o vídeo game ou a televisão, não levando mais às crianças a socialização e a convivência com outras crianças.

Com todas essas transformações Friedman (2006), afirma que há uma relevância em articular as brincadeiras tradicionais às diferentes formas de brincar com ênfase ao processo de integração. Com isso é crucial que se busque a valorização dessas brincadeiras dentro do âmbito escolar onde irão prover o desenvolvimento integral de nossas crianças.

De acordo com Oliveira (1998), não estamos valorizando somente as brincadeiras tradicionais e desvalorizado as atuais. Busca-se compreender que essas brincadeiras da cultura humana agregam maiores valores para os praticantes e que podem e devem estar inseridos atualmente, tanto nas escolas como nas famílias.

Brincadeiras como amarelinha, corrida no saco, passar anel, pular corda, jogar peteca, cabra-cega etc. São brincadeiras essenciais para a vida do ser humano, ajudando a manter a saúde física, além do emocional e intelectual, o brincar deve ser levado a sério principalmente na infância.

De acordo com Amorim (2008), é através das brincadeiras que a criança deixa fluir suas emoções, refaz sua realidade e desenvolve sua imaginação. Ao se resgatar brincadeiras tradicionais, trazem uma gama de conhecimento sobre a cultura popular, devendo ser preservado pelas gerações. Podendo sofrer transformações, mas sempre trazendo aquele caráter inicial da brincadeira.

Elas estimulam as crianças a participarem das mais diversas experiências físicas com o aprimoramento das potencialidades intelectuais e linguísticas. Dentro da educação, as brincadeiras tradicionais têm a função de proporcionar o crescimento e o desenvolvimento das crianças, servindo também com instrumento prático para os educadores, tornando-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo de ensino e aprendizagem.

O brincar ajuda a criança a desenvolver seu intelecto, auxiliando para o desenvolvimento educacional, e ajuda a crescer como pessoa e ser humano educado e capaz de lutar por uma sociedade melhor para todos. Ao participar de uma brincadeira, a criança desperta sua criatividade, propiciando a busca por novos conhecimentos, podendo assim se tornar um sujeito ativo, crítico, participativo e capaz de se opor as atitudes de dominação da sociedade.

#### **2.4 O brincar como aliado na escola**

Sabemos que a socialização nos faz caminhar em prol da cultura, esta conseqüentemente acaba se tornando expressiva, passa entre todos e em cada indivíduo reage de forma singular para captar e expressar junto ao meio que o cerca.

Já que o brincar faz a criança estabelecer relações com a vida real, não só de sua própria identidade e sim do meio que o cerca, acaba construindo sua história. A ação permitirá conhecer o mundo, percebendo e utilizando os seus sentidos de forma mais coerente aumentando as descobertas, liberdade, responsabilidade, consciência, noções favorecendo uma aprendizagem sólida e completa.

Devemos aproveitar da sensibilidade das crianças, pois elas observam atentamente a sua volta, estão abertos para tudo. Freire (1989) propõe uma educação de corpo inteiro, que se preocupe não apenas com a mente, mas também com a amplitude e o aperfeiçoamento dos movimentos do homem, para que ele possa melhorar sua relação com a natureza e com os outros homens e tenha condições de aproveitar melhor a vida.

Observa-se que na brincadeira a criança vai além da observação, manipula sua expressividade, dando significado à cultura, a qual foi, e está sendo submetida.

Não podemos negar essa realidade nem as transformações que o brincar sofreu; devemos, sim, tentar “trabalhar” com elas. Acredito que o caminho para isso será no resgate do brincar nos diferentes contextos socioculturais, pensando em saídas integradas na escola, na família e na comunidade. (FRIEDMAN, 2006, p. 81 in NEVES, 2012)

Quando a atividade é significativa, motiva não somente os adultos, mas as crianças. Quando algo é planejado, estruturado, estudado, o resultado positivo acontece, motivando intencionalmente para a seguinte prática. Esta sequência se dá e faz preservar na criança o sentimento de confiança e autoestima, mesmo que os obstáculos sejam difíceis.

“A prática das atividades recreativas deve levar as pessoas a “estados psicológicos positivos”, se realizando em um clima e com uma atitude predominantemente alegre e entusiasta.” (CAVALLARI, 2011)

Nem sempre o tempo das brincadeiras, dos jogos, práticas serão de igual para igual, entre as crianças, há de se ter prudência no ritmo dos indivíduos para que a aprendizagem e desenvolvimento sejam benéficas. Trabalhar com as crianças, em grupos, ou sozinhas faz com que o professor tenha um bom retrato sobre a maturidade, interesse, motivação e desenvolvimento de seus educandos.

Considera-se para tanto que a atividade considerada lúdica exerce grande influência no desenvolvimento social da criança. Os brinquedos e brincadeiras favorecem o desenvolvimento da consciência corporal, ritmo, lateralidade, coordenação motora ampla, além de outros conteúdos específicos. Descobrimo a alegria dos corpos, valoriza a cooperação, a emoção, a alegria e, a partir da ascensão do lúdico no desenvolvimento das atividades, o importante é usar o corpo como um brinquedo, um instrumento de descoberta, e a música, como um “combustível” para a explosão dos movimentos. E para que isso ocorra de forma efetiva, na escola devemos preservar e registrar as expressões culturais próprias da idade infantil e fazê-las presente no meio educacional. Isso irá auxiliar no momento da aplicação das “atividades lúdicas”, e a criança vai se sentir à vontade. Assim, a medida que a criança interage com os objetos e com outras pessoas, constrói relações e conhecimentos à respeito do mundo em que vive. Algumas brincadeiras importantes neste processo são:

### **Amarelinha**



<http://educar-a-vida.blogspot.com.br/2013/04/a-importancia-das-brincadeiras-antigas.html>

Essa brincadeira tão tradicional entre as crianças brasileiras também é chamada de maré, sapata, avião, academia, macaca etc. A amarelinha tradicional é desenhada no chão com giz e tem o formato de uma cruz, com um semicírculo em uma das pontas, onde está a palavra céu, lua ou cabeça. Depois vem a casa do inferno (ou pescoço) e a área de descanso, chamada de braços (ou asas), onde é permitido equilibrar-se sobre os dois pés. Por último, a área do corpo (ou quadrado).

### **Cinco Marias**



<http://www.jogos.antigos.nom.br/5marias.asp>

Também chamada de três Marias, jogo do osso, bato, arriós, chocos, etc. O jogo, de origem pré-histórica, pode ser praticado de diversas maneiras. Uma delas é lançar uma pedra para o alto e, antes que ela caia no chão, pegar outra peça. Depois tentar pegar duas, três, ou mais, ficando com todas as peças na mão. Na antiguidade, os reis praticavam com pepitas de ouro, pedras preciosas, marfim ou âmbar. No Brasil, costuma ser jogado com pedrinhas, sementes ou caroços de frutas, ossos ou saquinhos de pano cheios de areia.

### **Ciranda ou Cantigas de Roda**



<http://tilinbrinquedos.com.br/criancas/escravos-de-jo>

A famosa dança infantil, de roda, conhecida em todo o Brasil, teve origem em Portugal, onde era um bailado de adultos. O Semelhante a ela é o fandango, baile rural praticado até meados do século XX no interior do Rio de Janeiro (Parati) e São Paulo, em que homens e mulheres formavam rodas concêntricas, homens por dentro e mulheres por fora. Os versos que abrem a ciranda infantil são conhecidíssimos ainda hoje: “Ciranda, cirandinha/ Vamos todos cirandar/ Vamos dar a meia volta/ Volta e meia vamos dar”. De resto, há variações regionais que os complementam como “O anel que tu me deste/ Era vidro e se quebrou./ O amor que tu me tinhas/ Era pouco e se acabou”.

### **Passa Anel**



<http://www.projetodecolar.com.br/?p=596>

As crianças são colocadas em roda e uma delas segura um anel nas mãos. As mãos estão fechadas em forma de concha de modo que as outras não possam ver o anel, nem quando e para quem este será passado. Ganha quem descobrir “com que está o anel”.

### **Peteca**



<http://www.cdinfantil.com.br/blog/voce-lembra-dessas-brincadeiras-antigas>

Quando os portugueses chegaram no Brasil, encontraram os índios brincando com uma trouxinha de folhas cheia de pequenas pedras, amarrada a uma espiga de milho, que chamavam de Pežteka, que em tupi significa “bater”. A brincadeira foi passando de geração em geração e, no século 20, o jogo de peteca tornou-se um esporte, com regras e torneios oficiais.

### **Pular Corda**



<http://educar-a-vida.blogspot.com.br/2013/04/a-importancia-das-brincadeiras-antigas.html>

A corda é movimentada por duas pessoas e as outras pessoas pulam. Quando apenas uma for pular, se ela errar é substituída. Quando for várias pessoas, quem engancha na corda é eliminada. Há várias versões para essa brincadeira. Vale a pena perguntar quem conhece alguma e executá-la. Pular corda é uma brincadeira que permite a criação de diversas versões diferentes. Crie!

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O brincar está aliado ao prazer, ao lazer, ao social, ao psíquico e ao desenvolvimento motor, que são pontos importantes no desenvolvimento de um ser humano.

Ao chegar ao fim desse trabalho viu-se que a brincadeira tradicional pode e deve estar inserida dentro e fora da escola, na vida das crianças e também dos adultos, pois possibilita o resgate da cultura popular.

Brincar é algo sério! Possibilitando a elas o brincar e o conhecer o que há de mais expressivo e prazeroso na vida da criança, pois ela além de se relacionar com outras crianças, estimula o movimento, o ritmo, o corpo e a sensibilidade, além de trabalharem o equilíbrio e a emoção.

O mundo do jogo torna-se uma cópia insípida- e, aliás mais ou menos inexata- do mundo adulto. Assistimos nesse caso a uma derivação de tendências, como dizem os psicanalistas; a criança realiza a imitação, o que ela quer ser na realidade. (CHATEAU, Jean,1987)

Não permitir que as crianças vivam a mercê do ambiente digital, permitir a elas conhecer a magia dos movimentos, o poder das habilidades, o sonho da integração, fazendo interações benéficas entre real e o virtual, tornando – se um adulto expressivo, experimentando de sensações reais de satisfações.

A criança precisa ter tempo e espaço para brincar. É importante proporcionar um ambiente rico para a brincadeira e estimular a atividade lúdica no ambiente familiar e escolar, lembrando que rico não quer dizer ter brinquedos caros, mas fazer com que elas explorem as diferentes linguagens que a brincadeira possibilita (musical, corporal, gestual, escrita), fazendo com que desenvolvam a sua criatividade e imaginação.

É no brincar que aprende o que mais ninguém lhe pode ensinar. É dessa forma que ela se estrutura e conhece a realidade. Além de estar a conhecer o mundo, está-se a conhecer a si mesma. Ela descobre, compreende o papel dos adultos, aprende a comportar-se e a sentir-se como eles. O ato de brincar pode incorporar valores morais e culturais, em que as atividades podem promover a autoimagem, a autoestima, a cooperação, já que o lúdico conduz à imaginação, fantasia, criatividade e à aquisição de um sentido crítico, entre outros aspectos que ajudam a moldar as suas vidas, como crianças e, futuramente, como adultos.

É através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, integrando-se nele, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com os seus semelhantes: a conviver como um ser social.

Criança é movimento, assim como a vida também.... Logo a criança é Vida.

#### **4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

AMORIM, Emilia Rafaella. **Jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento da criança disléxica.** TCC Especialização. São Paulo. 2008. Disponível em: <http://www.crda.com.br/tccd/doc/17.pdf>. Acesso em: 02/02/2016

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura:** Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. 8ª Ed. São Paulo. Cortez. 2010.

CAVALLARI, Vinicius Ricardo. **Trabalhando com recreação**. 11ª edição, São Paulo: Ícone, 2011.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança** (tradução Guido de Almeida) Novas buscas em Educação. São Paulo. Summus. 1987.

FARIA JUNIOR, Alfredo G. **A reinserção de jogos populares nos programas escolares**. Disponível em: [http://www.ufscar.br/~defmh/spqmh/pdf/enarel\\_arco.PDF](http://www.ufscar.br/~defmh/spqmh/pdf/enarel_arco.PDF)  
Acesso em: 22/02/2016

FERES NETO, Alfredo. **A esportivização do mundo e/ou a industrialização do esporte: suas influências na vivência lúdica com a criança em especial com o brinquedo**. In Motrivivência, Florianópolis, n 9, 1996.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. 1ª Ed. São Paulo, Scipione, 1989 (Pensamento e ação no magistério 12).

FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar** / Adriana Friedmann. – São Paulo: Moderna, 2006.

<http://educar-a-vida.blogspot.com.br/2013/04/a-importancia-das-brincadeiras-antigas.html>  
<http://www.jogos.antigos.nom.br/5marias.asp>  
<http://tilinbrinquedos.com.br/criancas/escravos-de-jo>  
<http://www.projetodecolar.com.br/?p=596>  
<http://www.cdinfantil.com.br/blog/voce-lembra-dessas-brincadeiras-antigas>  
<http://educar-a-vida.blogspot.com.br/2013/04/a-importancia-das-brincadeiras-antigas.html>

GUSSO, Sandra de Fátima Krüber; SCHUARTZ, Maria Antonia. **A criança e o Lúdico: A importância do “brincar”**. Disponível em:  
<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2005/anaisEvento/documentos/com/TCCI057.pdf>. Acesso em: 18/03/2016

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

LEONTIEV, A.N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: Vygotsky, L. S.; Luria, A. R.; Leontiev, A. N. (Orgs.) **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Moraes, 1994.

OLIVEIRA, V. B. O símbolo e o brinquedo – a representação da vida. 2ª ed. Petrópolis, Rio de Janeiro, Vozes, 1998. Disponível em:  
[http://bdm.unb.br/bitstream/10483/6507/1/2012\\_SergioMagnoDasNeves.pdf](http://bdm.unb.br/bitstream/10483/6507/1/2012_SergioMagnoDasNeves.pdf) Acesso em: 03/02/2016.

MATA, Vilson Aparecido da; PICCIONI, Rosana Gomes Lomba. **Resgate de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Tradicionais**, 2007. Disponível em:  
<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/502-4.pdf>  
Acesso em: 14/03/2016

MENEZES, Susana. **O resgate de antigas brincadeiras nas escolas privadas de Goiânia**. Brasília – DF. Maio, 2005. Disponível em:



[http://bdm.unb.br/bitstream/10483/617/1/2005\\_SuzanaMenezes.pdf](http://bdm.unb.br/bitstream/10483/617/1/2005_SuzanaMenezes.pdf)

Acesso em: 22/03/2016

NEVES, Sérgio Magno das. As brincadeiras tradicionais na prática da Educação Física na 4ª série do ensino fundamental da Escola Estadual Mãe Angélica. Macapá, 2012. Disponível em:

[http://bdm.unb.br/bitstream/10483/6507/1/2012\\_SergioMagnoDasNeves.pdf](http://bdm.unb.br/bitstream/10483/6507/1/2012_SergioMagnoDasNeves.pdf)

Acesso em: 14/03/2016

PIAGET, Jean, INHELDER, Barbel. **A psicologia da criança**. 10. ed., Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

PICCOLO, Vilma L. Nista org. **Educação Física escolar**. Ser... ou não ter?. 2ª Ed. Campinas, SP, Editora da UNICAMP, 1993 (Séries Pesquisas).

SANTOS, Lucinéia Valverde de Freitas dos. A importância do lúdico na educação – AVM Faculdade do Rio de Janeiro. 2009. Disponível em:

[http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias\\_publicadas/c203333.pdf](http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/c203333.pdf)

Acesso em: 18/03/2016

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.