

As percepções de educadoras e familiares sobre o brincar popular na escola e na família

The perceptions of educators and families about popular play at school and in the familyLY

Jairo Barduni Filho¹
Daniela Moreti Grigato²

RESUMO:

Sob a ótica de que a criança é um ser que interage com seu meio, capaz de produzir cultura e conhecimento, e na perspectiva que a experiência é particular e específica, associada à individualidade e à singularidade, e ao mesmo tempo à diversidade e à complexidade, de maneira espontânea e natural, possibilitando ver e compreender de maneiras diferentes as coisas do mundo, o artigo possui o objetivo de compreender as concepções de algumas educadoras e familiares sobre as experiências do brincar popular na escola e na família. Para a construção do trabalho de TCC, que deu origem a este artigo, foi realizada uma pesquisa bibliográfica que envolveu legislações educacionais e a leitura de autores como: Larrosa (2014); Vieira (2019); Dos Santos (2014); Ludke (2018); Kishimoto (2017); Kenski (2012); Oliveira (2011). A pesquisa de caráter qualitativa utilizou a entrevista semiestruturada como coleta de dados. A entrevista foi realizada em uma escola municipal da rede municipal de educação da cidade de Caiana-MG. O trabalho evidencia que as educadoras compreendem o papel socializador das brincadeiras e jogos populares, evidenciam também certa distância das famílias com poucos encontros e atrelam a brincadeira ao espaço da Educação Física. Em relação às famílias, estas reconhecem o valor das brincadeiras e jogos populares, incentivando os filhos, brincando com eles em casa, porém, reconhecem que a brincadeira e jogos digitais tem cada vez tomado mais tempo de seus filhos.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar; Experiência; Desenvolvimento.

¹ Doutor em Educação. Professor da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Orcid 0000-0002-1050-5825. E-mail - jairobardunifilho@gmail.com.

² Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). E-mail: danigrigato@gmail.com. Orcid 0009-0002-5178-6093.

ABSTRACT:

From the perspective that the child is a being that interacts with its environment, capable of producing culture and knowledge, and from the perspective that the experience is particular and specific, we understand play associated with individuality and uniqueness, and at the same time with diversity and complexity. It is in this spontaneous and natural way, making it possible to see and understand things in the world in different ways that the child plays. The article aims to understand the conceptions of some educators and family members about the experiences of popular play at school and in the family. To build this work of TCC, a bibliographic research was carried out, involving educational legislation and the reading of authors such as: Larrosa (2014); Vieira (2019); Dos Santos (2014); Ludke (2018); Kishimoto (2017); Kenski (2012); Oliveira (2011). The qualitative research used the semi-structured interview as data collection. The interview was conducted in a municipal school of the municipal network of education in the city of Caiana-MG. The work shows that the educators understand the socializing role of popular games and games. They also evidence a certain distance from the families, with few meetings and they tie the game to the Physical Education space. Regarding the families, they recognize the value of popular games and games, encouraging their children to play with them at home, but they recognize that digital games and games are increasingly taking more of their children's time.

KEYWORDS: Play; Experience; Development.

Brincar na rua
Tarde?
O dia dura menos que um dia.
O corpo ainda não parou de brincar
E já estão chamando da janela:
É tarde.
Ouço sempre este som: é tarde, tarde.
A noite chega de manhã?
Só existe a noite e seu sereno?
O mundo não é mais, depois das cinco?
É tarde.
A sombra me proíbe.
Amanhã, mesma coisa.
Sempre tarde antes de ser tarde.
(Carlos Drummond de Andrade, 2016
pg.12)

INTRODUÇÃO

O brincar é coisa séria, afinal, como aponta Dos Santos (2014 p.12) “O brincar é a primeira conduta inteligente do ser humano. Quando a criança nasce, suas brincadeiras tornam-se tão essenciais como o sono e a alimentação”. E é por esse motivo que levamos este momento na memória e coração como na epígrafe de Drummond, ou seja, como algo inerente do viver. Ao brincarmos, interpretamos, imaginamos e criamos nosso mundo na relação com o outro sujeito e sua realidade social. As crianças carregam consigo naturalmente a capacidade de imaginar, de criar por meio do brincar. As crianças são sujeitos inseridos nas relações sociais cotidianas e através das interações criam, recriam, reinventam e produzem suas culturas, suas identidades. Importante lembrar que, ao que pese os fatores hereditários e o papel da maturação orgânica, que é uma corrente de pensamento que entende a criança como uma semente que basta ser regada para florescer, esta pesquisa se baseia numa perspectiva interacionista no sentido de enfatizar o meio ambiente como um elemento na determinação do desenvolvimento da criança.

Mas, o brincar pode variar no tempo, entre culturas e em relação às condições econômicas e sociais. Assim, pensar nas infâncias e suas brincadeiras é também partir do par experiência/sentido (LARROSA, 2014) de cada época, reconhecer a temporalidade, pois, entendemos que a ação de brincar, que, propicia o desenvolvimento/aprendizagem é um processo subjetivo, uma atividade que acontece envolvendo o próprio corpo, imaginação e

ludicidade em consonância com os recursos e brinquedos de cada época, algumas brincadeiras se eternizam, outras, desaparecem ficando guardadas apenas na imaginação de quem viveu. Por isso, a experiência é particular e específica, associada à individualidade e à singularidade, e ao mesmo tempo à diversidade e à complexidade, de maneira espontânea e natural, possibilitando ver e compreender de maneiras diferentes as coisas do mundo.

A experiência, a possibilidade que algo nos aconteça, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço. (LARROSA, 2014, pg. 25)

Nessa perspectiva, entende-se a criança como sujeito singular, histórico, promotor de cultura e conhecimento. Assim, passamos a nos questionar: 1º Como as famílias compreendem e influenciam o brincar de suas crianças? 2º Quais os entendimentos das famílias e das crianças sobre o brincar? 3º As brincadeiras e jogos populares ainda tem espaço no cotidiano infantil diante das telas que passaram a dominar o cotidiano das crianças nas últimas décadas? Como um trabalho de conclusão de curso (TCC) pode contribuir com a formação discente aproximando teoria e prática, família e escola? Tais questões nos levam ao objetivo que é compreender as concepções de algumas educadoras e de alguns familiares sobre as experiências do brincar popular na escola e na família. Somente conhecendo a cultura familiar, o repertório que a família dispõe ou não para com suas crianças no processo de brincar é que, em sala de aula os educadores conseguirão planejar seu trabalho docente de modo a trazer o brincar enquanto potencialidade e metodologia que valorize as individualidades.

O educador consegue assim, entender como a criança compreende e vivencia o mundo a sua volta, como é a experiência do brincar para ela. Lembrando que, as experiências em grande parte acontecem quando menos esperamos, quando menos nos planejamos. Por isso, longe de abrimos mão da importância de se pensar um ensino organizado, planejado, devemos também, enquanto educadores, sempre observarmos o cotidiano escolar infantil em seus detalhes, escutar as histórias de brincadeiras que as crianças contam. Logo, o adulto poderá conseguir se aproximar do universo infantil repleto de significados e, não apenas pensar no

brincar como uma forma de controle do tempo e como estratégia de aprendizagem, pois, se por um lado existe tal possibilidade, também podemos pensar o brincar descolonizado pelo adulto, sem a perspectiva da performance e da produção.

A criança como sujeito da experiência e inventividade deve ser observada em seus aspectos físico, psicológicos, afetivo, cognitivo e social, sem ferir a essência e o significado de uma experiência real, ou seja, da sociabilidade que requer conviver com a diferença e aprendendo, inclusive, com ela. Na experiência do brincar, encontramos modos de ser criança, as relações estabelecidas com o mundo à sua volta, a apropriação que fazem de suas ideias e seus pensamentos e, dos outros, bem como os desafios que instigam a ampliar essas relações de mediação.

Caminhos investigativos

A pesquisa realizada se configurou como qualitativa, na qual buscou-se por meio de entrevistas semiestruturadas coletar relatos sobre o significado e a importância dada por três educadoras que trabalham com crianças do ensino fundamental I e pelas famílias entrevistadas sobre as brincadeiras de seus filhos, buscando compreender, inclusive, qual é o entendimento do brincar para o desenvolvimento da criança por parte dessas famílias.

Segundo Fazenda (2010), as Ciências Humanas não são, portanto, uma análise daquilo que o homem é na sua natureza, mas, antes, porém, uma análise que se entende daquilo que o homem é, na sua positividade (vivendo, falando, trabalhando, envelhecendo e morrendo), para aquilo que habita este mesmo homem a conhecer (ou buscar conhecer) o que a vida é, em que consiste a essência do trabalho e das leis, e de que forma ele se habita ou se torna capaz de falar. Dessa forma, a pesquisa qualitativa evidencia várias possibilidades de se estudar os fenômenos que envolvem os seres humanos e suas relações sociais, que ocorrem em determinado tempo, local e cultura.

Nessa perspectiva, um fenômeno pode ser mais bem compreendido no contexto em que ocorre e do qual é parte, devendo ser analisado de modo integrado. A pesquisa qualitativa se preocupa com o nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, ela trabalha com o universo de significados, de motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes. Utilizou-se então a entrevista como método de coleta de dados. A técnica da entrevista se revela sempre

como um instrumento de busca pelo outro, aquele que habita um espaço estrangeiro, que nos da pista de que tem algo a dizer e que espera nossa chegada para nos contar. As expectativas são criadas, as emoções instaladas. Segundo Ludke e André (2018 pg.39):

(...) a relação que se cria é a de interação, havendo uma atmosfera de influência recíproca entre quem pergunta e quem responde. Especialmente nas entrevistas não totalmente estruturadas, onde não há a imposição de uma ordem rígida de questões, o entrevistado discorre sobre o tema proposto com base nas informações que ele detém e que no fundo são a verdadeira razão da entrevista. Na medida em que houver um clima de estímulo e de aceitação mútua, as informações fluirão de maneira natural e autêntica.

Dessa forma, a entrevista, se torna um instrumento de investigação dinâmico, flexível e criativo, capaz de fornecer maiores contribuições nas tentativas de compreender a experiência de outras pessoas e os significados que elas atribuem para essas experiências. No total, foram entrevistadas três educadoras e três familiares do município de Caiana-MG. A escolha dos sujeitos entrevistados se deu pelo critério de aproximação com as educadoras e pais que têm seus filhos matriculados na escola.

As três educadoras trabalham há mais de dez anos, as três são graduadas em licenciatura plena em pedagogia. Glória³ e Gorete trabalham com as turmas de 5º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental há mais de seis anos, e, procuram trabalhar sempre em parceria para que as turmas tenham o mesmo nível de desenvolvimento uma da outra. E Lourdes, tem se dedicado às turmas do 1º ano dos Anos Iniciais Ensino Fundamental priorizando sempre o bom desenvolvimento de seus alunos no processo de alfabetização, tendo, no ano de 2022, o desafio de trabalhar com a turma do 3º ano dos anos iniciais do ensino fundamental.

Com o convite para a entrevista as educadoras se mostraram muito receptivas e dispostas a contribuir com suas reflexões e perspectivas em relação à metodologia e à didática incorporadas ao brincar e as brincadeiras e jogos populares visando ao desenvolvimento de seus alunos. As entrevistas foram realizadas individualmente, na sala de professores da escola, na semana da criança, em comemoração ao dia das crianças, no qual o corpo docente juntamente com a gestão da escola preparou uma semana de atividades diferentes do habitual, propiciando brincadeiras e jogos mais livres, e conseqüentemente, mais diversão para seus alunos. Os

³ Por questões éticas decidimos pelo uso de pseudônimo para as educadoras e familiares.

familiares dos estudantes, no caso, um pai e duas mães entrevistadas sempre viveram na cidade de Caiana- MG, cidade pequena, típica do interior de Minas Gerais, onde é possível o contato com a natureza, onde ainda as pessoas sentam na rua para conversar, e onde ainda se vêem as crianças no contato com as brincadeiras populares de rua.

Antônio, 41 anos, pai da Clara de 10 anos, é formado em educação física. Virgínia, de 41 anos, mãe do Adalberto 09 anos, trabalha como cuidadora de idosos e Mônica, de 40 anos, mãe da Larissa, trabalha no Centro de Referência de Assistência Social (CRAS). Os pais entrevistados tiveram suas infâncias ligadas à simplicidade, a sorrisos, calma, ao brincar com a terra, ao apreciar o arco-íris no céu, possibilidades de explorar e vivenciar experiências que contribuíram para a formação de suas respectivas personalidades e o modo de viver, e demonstraram durante a entrevista um contentamento em poder estar refletindo sobre um assunto que os marcou na infância, e que agora, observam na infância de seus filhos.

O brincar, a brincadeira, o jogo e a cultura lúdica: conceitos importantes

A palavra brincar tem origem latina, vem de *vinculum* que quer dizer laço, algema, e é derivada do verbo *vincire*, que significa prender, seduzir, encantar. *Vinculum* virou brinco e originou o verbo brincar, sinônimo de divertir-se. Segundo Kishimoto:

[...] Brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter uma certa distância em relação ao real, fiel, na concepção de Freud, que vê no brincar o modelo do princípio de prazer oposto ao princípio de realidade. Brincar torna-se o arquétipo de toda atividade cultural que, como a arte, não se limita a uma limitação simples com o real. (KISHIMOTO, 2017, p. 19)

Através do brincar, a criança transforma elementos simples em uma atividade importante e, a partir dela, especula sobre o mundo, que é o que acontece em uma brincadeira de faz de conta que um copinho de plástico pode virar um telefone. Assim, o brincar ocupa um espaço especial nesta relação entre criança e mundo, pois através dela surge a possibilidade da criança falar sobre si, estando o tempo todo construindo sua realidade e experimentando-a. O ato de brincar é capaz de exercitar a imaginação, assim interagindo com o mundo ao seu redor, agindo diante de sua realidade e limites. A brincadeira tem uma importância fundamental para

o desenvolvimento na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Para Kishimoto (2017, p.144):

[...] O ato lúdico representa um primeiro nível de conhecimento, o nível do pensamento intuitivo, ainda nebuloso, mas que já aponta uma direção. O prazer e a motivação iniciam o processo de construção do conhecimento, que deve prosseguir com sua sistematização, sem a qual não se pode adquirir conceitos significativos.

Com as brincadeiras a criança testa seus limites e começa a entender e respeitar as regras do jogo, e assim vai ampliando seu relacionamento social e afetivo. O brincar ajuda a criança na sua formação, desenvolvendo suas habilidades psicomotoras, físicas, cognitivas e emocionais. A brincadeira para a criança é quando ela se estabelece como ser ela mesma, e o brincar permite que esta conexão consigo mesma e com o mundo, aconteça o tempo todo. A brincadeira também se conecta com o lúdico que segundo Dos Santos (2014 p..15):

A Ludoeducação é uma tendência que busca nas atividades lúdicas uma forma de planejar atividades escolares que motivem os alunos para a construção do conhecimento. O que ocorre é que o uso do lúdico na escola ora tem sido usado como recreação simplesmente, ora como técnica pedagógica. Nesses dois casos, os educadores não estão sabendo usufruir dessas ferramentas como intervenção psicopedagógica, pois ou a atividade é descomprometida de resultados e, portanto, da aprendizagem, ou é imposta, obrigatória e enfadonha, perdendo a magia e o encantamento.

Dos Santos (2014) apresenta uma questão relevante que é a dificuldade ou confusão no cotidiano escolar sobre o brincar, se por um lado, pela visão tradicional o brincar seria perda de tempo diante das disciplinas curriculares, por outro lado, por uma linha mais construtivista e contemporânea, o brincar livremente deve ocupar o cotidiano das crianças na escola. Segundo Dos Santos (2014 p..16):

Baseados nessas premissas, os educadores não conseguiram descobrir ainda nenhum processo que tornasse a aprendizagem algo que as crianças desejassem e se sentissem atraídas. Com isso, predominou, nas escolas, o brincar sem objetivos que hoje é questionado.

A autora ainda afirma que a ludicidade, que é uma necessidade da criança está presente no brincar livre, mas, que isso não significa que o educador não precise planejar e acompanhar a criança, logo, a brincadeira na escola nunca será totalmente livre. Portanto, os jogos e brincadeiras populares podem e devem ser pensados pelos educadores e estes acompanhar e até interagir no momento da brincadeira. Esse movimento representa o processo interacional, uma das características da cultura lúdica. Nesse entendimento, a cultura lúdica, manifestada pelas brincadeiras e jogos populares, é discernida pela conexão memorial entre educador, as crianças e as famílias que, conseguirão compreender a função dessas brincadeiras e jogos no cotidiano escolar e, não apenas em espaços como no pátio no momento do recreio ou na quadra no momento da Educação Física, mas, em qualquer espaço desde que haja interação entre o adulto e a criança e o objetivo traçado para aquele brincar;

O brincar popular: histórias, memórias e afetos

Retomando a epígrafe de Drummond de Andrade (2016), a brincadeira nos parece ser aquele momento da suspensão que Masschelein e Simons (2013) aponta como sendo aquele tempo que se rompe com os *tic-tac* do relógio, rompe-se tanto que nem vemos a hora passar quando estamos brincando. No que diz respeito a escola os autores vão dizer que: “A escola cria igualdade precisamente na medida que consegue, temporariamente, suspender ou adiar o passado e o futuro, criando, assim, uma brecha no tempo linear” (MASSCHELEIN E SIMONS, 2013, p.36).

O brincar popular é isso, é o não ver o tempo passar, é aquela memória afetiva que perpassa a família fazendo com que os pais no final de semana brinquem com seus filhos na sala, no quintal, na varanda de modo a rememorar os tempos de outrora e até mesmo ensinando a nova geração as brincadeiras que lhes afetava no sentido de importância e afetividade vividos nesse tempo, uma lembrança que se torna o cerne da aprendizagem em família.

Segundo Magierek (2019) com o avanço da tecnologia nas últimas décadas, os jogos eletrônicos tornaram-se cada vez mais populares, de certo modo, podemos dizer que o tempo se tornou insuficiente para as demandas que a sociedade exige de cada indivíduo, e neste cenário, a criança contemporânea tem cada vez consumido mais desses jogos eletrônicos seja pelo uso de videogames, *tablets*, celulares etc. Assim, o brincar espontâneo, livre e popular

passou a se tornar cada vez mais raro até pelo fato de que as crianças e jovens terem mais tempo com esses recursos eletrônicos do que com as próprias famílias, por isso, o brincar popular tem perdido espaço para as telas de celulares, tablets, notebooks, uma indústria de consumo e que consome crianças e jovens com suas telas brilhantes e fascinantes. Se por um lado o brincar digital apresenta benefícios, também é sabido que este vem causando dependência dessa tecnologia, comorbidades como psiquiátricas associadas a condição de ansiedade, fissura, irritabilidade, tendência a mentiras e até abandono das atividades escolares. Segundo Magierek (2019, n.p.):

A dependência de jogos tecnológicos pode ser comparada às dependências de drogas lícitas e ilícitas, como a cocaína e o tabaco ou cigarro. O não jogar leva a pessoa a ter sintomas de abstinência como naquelas pessoas que utilizam drogas. A “fissura” traz irritabilidade, agitação; nos casos mais graves, os sintomas físicos também aparecem em graus maiores (sudorese, taquicardia, dentre outros).

É sabido que as crianças precisam conviver em espaços de aprendizagem coletiva, sendo capazes de criar, organizar, a partir das relações construídas com o outro e consigo mesma, fundamentadas no panorama em que estão inseridas. Como aponta Oliveira (2011 p.214): “A proposta de favorecer as interações sociais com seus pares de idade pode ajudar as crianças a controlar seus impulsos”. E, isso significa que a criança que convive com outra criança internaliza regras, aprende a ser cooperativa, é sensível ao ponto de vista do outro além de desenvolver uma variedade de formas de comunicação e, claro, compreendendo sua própria satisfação emocional e sua cultura.

A cultura torna parte da natureza humana num processo histórico que, ao longo do desenvolvimento da espécie e do indivíduo, molda o funcionamento psicológico do homem (OLIVEIRA, 2011). Nessa perspectiva, a cultura humana, do mundo, está na cultura da criança de forma elementar, o brincar popular, conjuntamente com as brincadeiras que o envolvem, se identifica como pura cultura construída, e perpassada ao longo de gerações.

Brincadeiras e jogos populares são as que denominamos aqui como: bola de gude, soltar pipa, pião, pular corda, amarelinha, queimada, criar carrinhos de lata, cantigas de roda como Ciranda Cirandinha, Escravos de Jó, Corre Cutia, andar de bicicleta dentre tantas outras brincadeiras, propicia a criança o contato com a cultura e com a arte. Segundo Vieira (2019, pg.11):

Os jogos e brincadeiras populares representam um papel sine qua non para o desenvolvimento do ser humano em todos os níveis da sua vida, individual, cultural, social e cognitivo. Brincar, correr, jogar pedalar... São atividades corriqueiras no dia a dia das crianças, geralmente realizadas de forma tão espontânea que nem chegam a ser percebidas como um verdadeiro arcabouço de representações.

Vieira (2019) resgatou os jogos e brincadeiras populares no conteúdo brincadeiras tradicionais presente no currículo de Educação Física escolar com discentes dos cursos técnicos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão Campus situado na cidade de Pedreiras. A ideia era que os discentes buscassem os jogos e brincadeiras populares junto de suas raízes, ou seja, familiares. Assim, os jogos e brincadeiras populares, que em sua grande maioria são realizadas coletivamente, ou seja, em grupos, se desenvolve a linguagem do corpo, as memórias, juntamente com a psique que está ali por inteiro, se fundindo com as lembranças, que de forma muito específica e particular marcam cada indivíduo em suas subjetividades.

As brincadeiras e jogos populares propiciam à criança a oportunidade de conhecerem elementos da cultura da qual fazem parte, mas também proporciona o contato com outras culturas, de outros lugares do mundo, de forma lúdica e leve, e dessa forma, a criança vai criando conceitos de realidades diferentes, tomando conhecimentos de outras possibilidades, com um significado amplo em diversidade, apreendendo a respeitar o diferente e se formando enquanto sujeito propenso a mudanças.

O Estatuto da Criança e Adolescente (ECA) de 1990, em seu artigo. 16º diz do direito à liberdade que compreende em um dos seus aspectos; o inciso IV - brincar, praticar esportes e divertir-se. Dessa forma, a criança tem seu direito previsto em lei de desfrutar da sua infância da forma mais plena e livre possível, o que refletirá em seu desenvolvimento integral. A mediação faz parte de tal desenvolvimento. Segundo Oliveira (2011 pg.26):

Uma ideia central para a compreensão das concepções de Vygotsky sobre o desenvolvimento humano como processo sócio histórico é a ideia de mediação. Enquanto sujeito de conhecimento o homem não tem acesso direto aos objetos, mas um acesso mediado, isto é, feito através dos recortes do real operados pelos sistemas simbólicos de que dispõe. O conceito de mediação inclui dois aspectos complementares. Por um lado, refere-se ao processo de representação mental: a própria ideia de que o homem é capaz de operar mentalmente sobre o mundo supõe, necessariamente, a existência de algum conteúdo mental de natureza simbólica, isto é, que representa os objetos, situações e eventos do mundo real no universo psicológico do indivíduo.

É interessante pensar a cultura inerente às relações sócio históricas, e na construção do conhecimento que a envolve, sendo este por sua vez, produto advindo dessas relações. A mediação a qual a autora se refere, se encaixa perfeitamente ao que as brincadeiras e jogos populares representam, sendo elas uma forma de linguagem, de aquisição do que a criança internaliza por meio do lúdico e do faz de conta, e posteriormente ela vem externar através da ação do brincar. A autora complementa:

[...] Essa capacidade de lidar com representações que substituem o real é que possibilita que o ser humano faça relações mentais na ausência dos referentes concretos, imagine coisas jamais vivenciadas, faça planos para um tempo futuro, enfim, transcenda o espaço e o tempo presente, libertando-se dos limites dados pelo mundo fisicamente perceptível e pelas ações motoras abertas. (OLIVEIRA, 2011 p.26.).

Em meio a essa teia de complexidades, está a capacidade de lidar com o abstrato, de trabalhar com a imaginação, transcendendo o real, mas também aprendendo a realidade. Por meio das brincadeiras e jogos populares a criança inventa e recria seu universo, ela pode ser e fazer o que quiser, dependendo apenas de sua criatividade. A criança quando brinca está se comunicando com o mundo, organizando seus pensamentos, construindo sua perspectiva de algo que lhe fora apresentado anteriormente com uma concepção já pronta.

Partindo da perspectiva de Oliveira (2011), compreendemos que as funções intelectuais são intrinsicamente ligadas a esfera afetiva de cada indivíduo, refletindo em cada ponto de suas vidas. A criança imersa em relações afetivas, tem um desenvolvimento diferenciado daquela que não se encontra, a relação com a família onde se subentende que haja proteção, carinho e amor traz para a criança uma segurança em se arriscar nas relações que o mundo lhe oferece, com as alegrias e frustrações advindas dessas relações.

A cultura envolvida nas brincadeiras e jogos populares trazem uma via de pensamento e ação que contribui e influencia a identidade e personalidade em formação da criança, principalmente quando essa relação com a brincadeira é alimentada no berço familiar, permitindo que a criança incorpore informações e elementos novos ao seu repertório no que tange aos valores, as continuidades históricas, a memória, a identidade e ao elo familiar.

Entrevistando familiares e professores na busca pelo significado do brincar

Com o objetivo de compreender as concepções de algumas educadoras e familiares sobre as experiências do jogar e do brincar popular na escola e na família, foi elaborado um roteiro com algumas perguntas voltadas a compreender o que familiares e professores compreendem sobre a ação de brincar, especialmente, sobre o jogar e o brincar popular. A entrevista foi a técnica escolhida de coleta de dados de uma Escola Municipal do município de Caiana -MG, que oferece a formação dos anos iniciais do ensino fundamental. Para a efetivação da entrevista foram convidadas três educadoras que atuam na Escola.

Entrevistadora Daniela: Qual a importância das brincadeiras e jogos populares em sua opinião para o desenvolvimento da criança? Você enquanto educador (a) estimula tais brincadeiras?

Entrevistada – Glória: Eu acho assim, muito importante essas brincadeiras, e é importante pra estimular né, o imaginário da criança que faz parte né da infância deles. E essas brincadeiras também ajudam na, no desenvolvimento motor né, na coordenação motora, o mental, então é muito importante que essas brincadeiras sejam estimuladas no meio das crianças.

Entrevistadora Daniela: Qual deve ser o papel da família para o desenvolvimento da criança no momento da brincadeira, a escola se comunica com os familiares buscando saber como as crianças brincam em suas casas e qual é o entendimento das famílias a este respeito?

Entrevistada – Glória: Importante é a família sempre estar estimulando isso né, estar junto ali com os filhos, tendo aquele momento de laser, só que infelizmente a gente não vê isso acontecendo com tanta frequência mais, por causa do dia a dia corrido né, os pais sempre tem né, os afazeres, então a gente não vê tanto mais, acaba as crianças ficando mais no digital, mais é de suma importância né, que o, ali, o imaginário seja desenvolvido, que a criança possa ter contato com objetos né, e, infelizmente a gente não vê tanto isso mais acontecendo dentro das famílias.

Entrevistadora Daniela: Como é concebido o brincar dentro da proposta pedagógica da escola? E o que você acha do espaço físico e estético da escola, favorece para a criação das brincadeiras, especialmente brincadeiras e jogos populares?

Entrevistada – Glória: O espaço físico da nossa escola né, é de ótima qualidade, favorece com que as crianças possam estar desenvolvendo essas brincadeiras, na nossa escola como nós temos né, o professor de educação física, fica mais por parte dele essa questão e a gente vê que sempre ele está estimulando e colocando em prática essas brincadeiras junto com as crianças.

A educadora Glória evidencia em sua ótica em relação à importância das brincadeiras e jogos populares, pensando particularmente no aspecto culturais e sociais, Vieira (2019 pg.19)

diz que: “A cultura presente nas “brincadeiras populares” não é só um conjunto de modos de vida, mas também de práticas que expressam significados que permitem aos grupos humanos, regularem e organizarem todas as relações sociais”.

Nesse movimento a autora ressalta à relevância da cultura no processo de construção e apreensão do conhecimento, tendo à instituição escolar a responsabilidade de viabilizar por meio de suas possibilidades didático-metodológicas que cada indivíduo em suas subjetividades venha desenvolver suas capacidades cognitivas. Como a educadora Glória cita, é muito importante que a família venha também incentivar que as crianças tenham contato com as brincadeiras e jogos populares, assegurando que a criança tenha também em sua família uma referência, um apoio e uma garantia para o brincar, desenvolvendo dessa forma o seu imaginário e suas relações sociais, embora como observado pela educadora, essa prática não tenha sido muito observada no cotidiano familiar, fazendo com que as crianças fiquem privadas apenas no digital.

A educadora compartilha que a instituição na qual atua conta com um espaço que possibilita que haja a realização das brincadeiras e jogos populares, do brincar livre na hora do recreio, mas com mais enfoques durante as aulas de educação física ministradas por outro professor, onde o mesmo desenvolve atividades que venha trabalhar tanto as ações individuais quanto as ações realizadas em grupo, contudo, fica a indagação sobre o motivo do professor de Educação Física ficar responsável por colocar as crianças para brincar, seria uma ideia do brincar enquanto componente curricular da Educação Física enquanto que em sala de aula o brincar seria visto mais como uma metodologia? É possível que nesta escola, o brincar realmente esteja vinculado com a Educação Física. Na própria Base Nacional Comum Curricular (2018, p. 214) diz que:

A unidade temática Brincadeiras e jogos explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regra, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais. Mesmo assim, é possível reconhecer que um conjunto grande dessas brincadeiras e jogos é difundido por meio de redes de sociabilidade informais, o que permite dominá-los populares.

Nessa perspectiva, o brincar na Educação Física segundo o documento, está presente nas práticas corporais que visem a dança, a ginástica, o jogar, atividades de aventuras que vão para além da ludicidade fazendo com que os estudantes se apropriem de regras, rituais, valores que ajudariam na convivência com a sociedade, assim, é possível que o brincar na escola municipal de caiana seja visto como uma atividade inerente do campo da Educação Física.

Entrevistadora: Daniela: Qual a importância das brincadeiras e jogos populares em sua opinião para o desenvolvimento da criança? Você enquanto educador (a) estimula tais brincadeiras?

Entrevistada: Gorete: *É, a importância das brincadeiras e jogos populares é a socialização das crianças né, porque hoje o mundo digital, está tornando uma criança solitária né, enquanto a brincadeira popular faz com que ela tenha contato com outras crianças e desenvolva até habilidades né, que esse mundo digital não permite.*

Entrevistadora: Daniela: Qual deve ser o papel da família para o desenvolvimento da criança no momento da brincadeira, a escola se comunica com os familiares buscando saber como as crianças brincam em suas casas e qual é o entendimento das famílias a este respeito?

Entrevistada: Gorete: *É, atualmente eu acho que as famílias por falta de tempo, elas não se dedicam mais a esse tipo de brincadeira, é mais o tempo corrido né, não permitir, então eu acho que, fica mais no mundo digital como eu falei anteriormente, eu acho que as famílias não estão, preocupadas até podem estar, mas não estão tendo tempo né, pra isso, e eu acho muito importante.*

Entrevistadora: Daniela: Como é concebido o brincar dentro da proposta pedagógica da escola? E o que você acha do espaço físico e estético da escola, favorece para a criação das brincadeiras, especialmente brincadeiras e jogos populares?

Entrevistada: Gorete: *É, a nossa escola sim, ela tem um espaço físico adequado, permite sim essas brincadeiras né, principalmente na educação física trabalha muito né, essa questão de brincadeiras e jogos populares, o pula-corda né, então eu acho que a nossa escola, ela preocupa sim com essa questão das brincadeiras e jogos populares pra promover a socialização das crianças.*

A educadora Gorete considera a importância das brincadeiras e jogos populares primeiramente em relação à socialização que é promovida a criança com seus pares, e as emoções e sentimentos que dessas relações irão surgir. Ela alerta para os perigos de um mundo digital, longe de estigmatizar a tecnologia, mas como nos lembra Larrosa (2014 p.19) “a informação não faz outra coisa que cancelar nossas possibilidades de experiência”. Kenski (2012 pg.19) também apresenta uma preocupação semelhante quando diz que: As tecnologias

invadem as nossas vidas, ampliam a nossa memória, garantem novas possibilidades de bem-estar e fragilizam as capacidades naturais do ser humano.

A educadora Gorete partilha em sua perspectiva no que concerne a família e a relação de suas crianças com as brincadeiras e jogos populares, onde ela observa que as famílias, na maioria das vezes por conta das demandas do dia-a-dia, acabam por não participar e instruir as crianças que praticam as brincadeiras e jogos populares, deixando com que as crianças fiquem acomodadas no mundo virtual e nos jogos digitais. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018 p.38) traz como um dos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

O documento deixa explícito a necessidade e a relevância das interações e das brincadeiras no que concerne as propostas que há na educação como um todo, a qual visa o desenvolvimento integral da criança, proporcionando que a mesma, venha a se tornar um sujeito capaz de exercer sua cidadania na sociedade em que está inserido.

A educadora Gorete compartilha que o espaço da escola onde a mesma leciona é favorável para o desenvolvimento de atividades como as que envolvem as brincadeiras e jogos populares, tendo mais ênfase durante as aulas de educação física, onde as crianças têm suas potencialidades trabalhadas, entendemos que a Educação Física, que compõem o componente curricular da linguagem é também um momento de explorar as brincadeiras e jogos populares uma vez que, conforme aponta a BNCC (2018. p.221): “Brincadeiras e jogos, Danças e Lutas estão organizadas em objetos de conhecimentos conforme a ocorrência social dessas práticas corporais das esferas sociais mais familiares (esferas nacional e mundial).

Entrevistadora: Daniela: *Qual a importância das brincadeiras e jogos populares em sua opinião para o desenvolvimento da criança? Você enquanto educador (a) estimula tais brincadeiras?*

Entrevistada: Lourdes: Sim, porque através dessas brincadeiras e jogos populares a cultura de uma região vai sendo passada pra criança no dia a dia, e através também do lúdico elas vão assimilar melhor o conteúdo trabalhado.

Entrevistadora: Daniela: *Qual deve ser o papel da família para o desenvolvimento da criança no momento da brincadeira, a escola se*

comunica com os familiares buscando saber como as crianças brincam em suas casas e qual é o entendimento das famílias a este respeito?

Entrevistada: Lourdes: É bem complicado essa parte, porque, a gente não tem muito contato com família, a não ser em reunião, e o momento que a gente está vivendo agora as crianças não, as brincadeiras delas são sempre no celular, jogos, só tela, só tela, infelizmente, as famílias não tem se alertado pra isso não.

Entrevistadora: Daniela: Como é concebido o brincar dentro da proposta pedagógica da escola? E o que você acha do espaço físico e estético da escola, favorece para a criação das brincadeiras, especialmente brincadeiras e jogos populares?

Entrevistada: Lourdes: É, dentro do que dá, pra gente trabalhar, a gente tem procurado trabalhar, assim, igual na minha sala, eu tenho jogos educativos, aí quando falta quinze minutos eu deixo eles brinquem com jogos educativos, e acho também, que o espaço físico da escola aqui é muito bom, pra gente poder fazer, dá pra gente fazer um trabalho bem feito.

A educadora Lourdes ressalta um problema que é a distância entre família e escola. O contato com as famílias se dá apenas nas reuniões da escola, reuniões que certamente não favorecem uma conversa em relação a importância de se investir nas brincadeiras populares para. O diálogo é importante uma vez que, como aponta Dos Santos (2014 pg.15): “há ainda questões que precisam ser aprofundadas e discutidas, pois tanto os pais como alguns educadores ainda não têm clareza sobre os pressupostos que unem ludicidade e educação” Inclusive, quando Lourdes diz que faltando 15 minutos ela deixa que as crianças brinquem com os jogos educativos, não fica claro os objetivos, e se ela acompanha as brincadeiras?

Para entender as perspectivas das famílias a respeito do brincar popular foram entrevistados três pais de alunos da Escola Municipal no município de Caiana, o convite para a entrevista com esses pais se deu pela abertura que os mesmos mostraram em dialogar acerca do processo educacional de seus filhos, processo esse que ocorre primeiramente nas relações que a criança vivencia dentro de seu núcleo familiar se estendendo para o ambiente escolar, paralelamente, as relações estabelecidas diante da sociedade.

Entrevistadora: Daniela: Quais eram as suas brincadeiras e jogos populares favoritas quando você era criança?

Entrevistado: Antônio: Bom, minhas brincadeiras preferidas era pique né, pique esconde, queimada e futebol.

Entrevistadora: Daniela: Você costuma sugerir brincadeiras e jogos populares para seu filho, (a) neto (a), e o que você pensa sobre os tipos de brincadeiras de hoje, envolvendo a tecnologia em comparação com os da sua época?

Entrevistado: Antônio: Bom, com certeza né, eu fico o tempo todo incentivando a minha filha, a brincar de queimada, a brincar de pique, é,

porque hoje em dia, as crianças devido às tecnologias, foi citado, elas perderam esse, esse brilho da infância de brincar, de ir pra rua, de correr, pular, subir, então hoje em dia a tecnologia atrapalhou muito o convívio delas, inclusive o social, porque as crianças hoje em dia ficam muito isoladas no seu celular e passam horas e horas e esquecem às vezes de brincar, tem dificuldade de coordenação motora, de estar saindo, de ter contato social, de convívio, devido a tecnologia, então eu acho que os pais tem que incentivar mais as brincadeiras, os piques, até brincar junto pra poder incentivar, pra ensinar, porque senão as meninas ficam muito isoladas, e isso faz mal tanto fisicamente e mal também psicologicamente, a criança fica muito inibida, muito só ela, só o mundo dela, então isso atrapalhou muito.

Entrevistadora: Daniela: Quais as brincadeiras que seu filho (a), neto (a), mais gostam de brincar? Você costuma brincar com ele (a)?

Entrevistado: Antônio: *Sim, a por ser pai de meninas, então tem aquela brincadeira de casinha, de boneca, e eu sempre participo, que como eu adoro cozinhar, eu faço o papel de chefe de cozinha em casa também com elas e as brincadeiras delas, então eu gosto de fazer um “brigadeirozinho”, a gente senta, a gente brinca né, monto as bonequinhas, às vezes vem alguma coleguinha, até minha sobrinha Luana também, às vezes participa com a gente, então é muito bacana.*

O entrevistado Antônio relata o que experimentou na sua infância de brincadeiras e jogos populares, sendo suas preferidas as brincadeiras de pique-esconde e queimada, sabendo o que isso representou, o mesmo menciona que incentiva e participa das brincadeiras com sua filha (queimada, pique), e demonstra preocupação com a interferência das tecnologias no excesso de tempo que as crianças passam em frente as telas de dispositivos móveis e como isso faz com elas deixem de brincar acarretando diversos malefícios. Ao dizer que a tecnologia atrapalhou muito a convivência das crianças o pai parece advogar por uma experiência que “requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, cultivar a arte do encontro” (LARROSA, 2014 pg.25).

O significado que as brincadeiras e jogos populares desempenham na formação do sujeito, permite que a criança seja esse ser brincante, que corre, pula, sobe, experimenta, como o pai cita, proporciona a criança a possibilidade de construir suas significações e ressignificações do universo em que está inserida.

O fato de o entrevistado compartilhar que participa de brincadeiras com sua filha, tem um significado relevante na construção da identidade e autonomia dela. A criança que vivencia essas situações se sente mais segura, mais preparada para agir no mundo fora de casa e construir uma relação afetiva saudável e confiável com a família, pressupondo que esta seja seu ponto

seguro, contribuindo assim, para o desenvolvimento integral da criança. Além disso, mostra uma paternidade do convívio com a filha, ajudando a fortalecer a imagem do pai presente e praticante do cuidado doméstico. Fortalece o gênero masculino afetivo e sensível, disposto a se doar como deve ser o papel do pai presente e afetivo.

Entrevistadora: Daniela: Quais eram as suas brincadeiras e jogos populares favoritas quando você era criança?

Entrevistada: Virgínia: Jogar bola, eu era meio menininho tá, eu jogava bola, pique bandeira, queimada então minha filha, minha paixão, eu brincava, pique-esconde, essas brincadeiras assim que a gente brincava, entendeu?

Entrevistadora: Daniela: Você costuma sugerir brincadeiras e jogos populares para seu filho, (a) neto (a), e o que você pensa sobre os tipos de brincadeiras de hoje, envolvendo a tecnologia em comparação com os da sua época?

Entrevistada: Virgínia: Ah! Eu prefiro as brincadeiras de antigamente, eu levo pro campo, aí lá eu junto um monte de menino, eu faço brincadeira de pique da bandeira, que é pegar a folhinha né, a gente colocava a folha de árvore, aí então a gente brincava assim, queimada, esses dias eu fiz uma queimada lá no campo, minha filha, jogamos campeonato de futebol, eu faço essas brincadeiras até hoje, tanto que o Adalberto não gosta de celular, o Alan não gosta de celular, o Lucas que é o mais, mas mesmo assim eles tem os momentos deles que eles gostam de brincar. E brincadeira em casa, a gente brinca muito de adedanha, negócio de folha, jogo da velha, esses dias eu fiz um campeonato de jogo da velha lá em casa, essas brincadeiras e eu incentivo, agora, falar da tecnologia eu não gosto, eu acho que ela é necessária, ela tem que estar aí, porque a gente, infelizmente, a vida hoje é tecnologia, mas é, eu se puder evitar ela eu evito.

Entrevistadora: Daniela: Quais as brincadeiras que seu filho (a), neto (a), mais gostam de brincar? Você costuma brincar com ele (a)?

Entrevistada: Virgínia: O Adalberto é bola, futebol, eu brinco porque eu adoro futebol, então eu brinco, eu levo pro campo pra isso, eu incentivo o esporte, entendeu? E o Lucas, gosta do, o Lucas gosta de brincar desse negócio de caderno, que a gente faz jogo de descobrir nome carro, casa, a gente brinca com ele muito nisso, mas o Adalberto é futebol.

A entrevistada Virgínia descreve que durante a sua infância pôde brincar muito, inclusive de brincadeiras e jogos populares como, jogar bola, pique-esconde, pique-bandeira e queimada, sendo que, ela busca incorporar no dia-a-dia de seus filhos tais brincadeiras. Isso é importante, a mãe que incentiva o brincar é a metodologia familiar de incentivar e perpetuar o gosto e a memória com os jogos e as brincadeiras populares.

Em relação ao uso das tecnologias nas brincadeiras a entrevistada confessa que a mesma se faz necessária, faz parte do cotidiano das pessoas, porém disserta que não seja viável que as crianças tenham tanto contato e uso dessas tecnologias, que ela sabe da importância, da

existência, mas se ela pudesse evitar, ela evitaria propondo as brincadeiras e jogos populares de sua época.

Entrevistadora: Daniela: Quais eram as suas brincadeiras e jogos populares favoritas quando você era criança?

Entrevistada: Mônica: *O que eu mais gostava era queimada, chicotinho queimado que eu gostava também, pique-esconde né, a gente jogava bastante, pular amarelinha, essas é assim, as que eu lembro assim, que eu mais fazia na época.*

Entrevistadora: Daniela: Você costuma sugerir brincadeiras e jogos populares para seu filho, (a) neto (a), e o que você pensa sobre os tipos de brincadeiras de hoje, envolvendo a tecnologia em comparação com os da sua época?

Entrevistada: Mônica: *Bom, a gente até manda eles brincar né, mas hoje eles querem ficar só no celular né, mas a Lívia aqui, gosta de brincar de adedanha, aí às vezes eu brinco com ela, a Larissa, o pai dela, às vezes a gente até brinca os quatro.*

Entrevistadora: Daniela: Quais as brincadeiras que seu filho (a), neto (a), mais gostam de brincar? Você costuma brincar com ele (a)?

Entrevistada: Mônica: *Têm a adedanha igual eu falei, e a queimada também, quando a gente reúne em família, na roça, na casa da minha sogra, a gente joga queimada lá também, a gente ainda tenta brincar ainda, mas lá a gente joga quando a gente vai lá todo mundo, até os cunhados jogam.*

A entrevistada Mônica descreve que suas brincadeiras preferidas na infância eram queimada, chicotinho queimado, pique-esconde e amarelinha e que até incentivava que as filhas tenham também esse contato com os jogos e brincadeiras populares, mas que encontra dificuldades diante do apego ao celular das filhas. Contudo em reuniões familiares, quando há o encontro com primos e contato com um lugar mais propenso há a realização de brincadeiras e jogos populares como a queimada e adedanha por exemplo, como aponta Dos Santos (2014 p.12) “pode-se dizer que o brincar e o jogar são manifestações humanas carregadas de magia, encantamento, satisfação pessoal, prazer”. Portanto, as brincadeiras que envolvem os familiares, estão repletas de emoções, saudosismo e memória. Dos Santos (2014 pg.22) diz que:

Cabe, ao educador mostrar um modo diferente de brincar para aprender e argumentar, com os pais, o valor das brincadeiras no processo de alfabetização e em todas as áreas do conhecimento, do desenvolvimento e da aprendizagem. Neste sentido, poderia haver uma nova postura dos pais frente ao brincar na escola, pois entenderiam o significado da atividade lúdica que seus filhos realizam e, certamente, não a relacionariam apenas com a recreação e lazer, mudando sua opinião a respeito da escola e dos educadores.

Ora, tanto Mônica quanto outras mães e pais incentivam e brincam com os filhos, cabe então a escola de Caiana aproveitar a oportunidade de mesclar o planejamento escolar com os jogos e brincadeiras que as famílias reproduzem com os filhos de modo a inovar em suas aulas, trazer a conexão planejada entre aprender e brincar e, trazendo mais sentido para os conteúdos, significando-os por meio dos jogos e brincadeiras populares já praticados em casa com os familiares.

Considerações finais

Para além de um direito, sabemos que o brincar para a criança está relacionado ao seu desenvolvimento sócio emocional, cognitivo e motor/corporal. O conjunto da pesquisa bibliográfica com as narrativas dos pais e educadoras ajudaram a entender que estes se preocupam em oferecer brincadeiras e jogos populares que envolvam a socialização no cotidiano dos filhos e estudantes, se percebe também que parece haver certa distância no diálogo entre essas duas instituições em relação ao brincar popular. Tal distância talvez pudesse ser diminuída com a valorização das experiências dos pais e, quem sabe até incorporá-las no cotidiano escolar de modo a valorizar a memória, a vivência e a troca de experiência entre as gerações no que tange ao brincar popular. O movimento de encontro de gerações acrescentaria muito no conhecimento dos estudantes-filhos(as).

Os pais demonstraram estarem sempre atentos em relação ao brincar popular na vida de seus filhos, entendendo a importância que as experiências do brincar envolvem, incentivando a prática das brincadeiras e jogos populares no dia a dia das crianças, compreendendo o seu significado para a construção do desenvolvimento, da identidade e da autonomia de seus filhos. Eles ressaltam que o uso das tecnologias faz parte da realidade, mas que não devem se sobressair as possibilidades que as brincadeiras e jogos populares proporcionam, e, demonstrando, por vezes, certa preocupação com o vício eletrônico, um desafio da contemporaneidade tanto para as famílias quanto para educadores.

O que podemos inferir diante dos dados coletados é que a parceria entre família e escola, especialmente por meio das memórias e histórias com o brincar popular poderia ser uma excelente possibilidade didático-pedagógica para envolver as crianças no tocante a sociabilidade além de valorização da cultura do brincar ao ar livre que, ainda existe hoje em

dia, mas, talvez com menor intensidade que em décadas atrás, as crianças hoje adultos das décadas de 80 e 90 certamente carregam na memória o sabor das brincadeiras populares, brincadeiras de rua, brincadeiras de quintal, brincadeiras imemoriais.

Nessa perspectiva é de extrema relevância que os educadores, assumam, em parceria com os pais, suas metodologias didáticas, incorporando o brincar popular na dinâmica de suas aulas ou, valorizando esse brincar ao ar livre do cotidiano das crianças por meio dos registros que os pais e as próprias crianças possam fazer. Assim, se abre uma oportunidade de refletir e apresentar para a comunidade escolar a riqueza desse brincar popular que é criativo, genuíno e demasiado sério para cair no esquecimento ou se tornar obsoleto pela invasão das telas ou pela falta de tempo em proporcionar a experiência da convivência que a brincadeira popular oferece.

Referências

ANDRADE, C. D. **Vou crescer assim mesmo: poemas sobre a infância.** Ilustrações Ale Kalko. 1º ed. São Paulo: companhia das letrinhas. 2016.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs).** Terceiro e quarto ciclos. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Lei n.º 9394/96, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Lei n.º 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente. **Diário Oficial da União,** Brasília, 13 de julho de 1990.

DOS SANTOS. Santa Marli Pires. **O brincar na escola – metodologia lúdica –vivencial, coletânea de jogos brinquedos e dinâmicas.** 3º ed. Petrópolis. Rio de Janeiro RJ: Vozes, 2014.

FAZENDA, I. (Org.). **Metodologia da pesquisa educacional.** 12 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Cengage Learning, 2017.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação.** 8º ed. Campinas. São Paulo. Papirus, 2012.

LARROSA, J. **Tremores:** escritos sobre experiência. Tradução Cristina Antunes, João Wanderley Geraldi. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** 2º ed [reimpr]. Rio de Janeiro: E. P. U, 2018.

MASSCHELEIN Jan, SIMONS Maarten. **Em defesa da escola: Uma questão pública.** Tradução: Cristina Antunes – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

MAGIEREK Valeska. **Dependência de jogos eletrônicos na infância.** Disponível em <http://centroamadesenvolvimento.com.br/dependencia-de-jogos-eletronicos-na-infancia/> acesso em 07 de novembro de 2022.

OLIVEIRA. Z. M. R. **Educação Infantil: fundamentos e métodos.** 7º ed. São Paulo: Cortez, 2011. (Coleção Docência em Formação).

VIEIRA. Cláudia Maria da Silva. **Brincadeiras populares: um resgate da cultura do brincar.** Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão. São Luís: EDIFMA, 2019.

Recebido em: **17 mar. 2023**

Aprovado em: **03 maio 2023**