

## **BRINCADEIRAS ANTIGAS: SUA RELEVÂNCIA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

Autor (1) Mary Alen Pontes; Co-autor Tatiane Silva Miranda ; Co-autor (2) Joelina Diniz ; Co-autor (3) Eulália Da Conceição Rabelo Ribeiro; Orientador (4) Vanessa Santos Martins

*Universidade Estadual do Maranhão – UEMA ([maryalen10@gmail.com](mailto:maryalen10@gmail.com); [taty\\_sm@hotmail.com](mailto:taty_sm@hotmail.com); [joelinadiniz@hotmail.com](mailto:joelinadiniz@hotmail.com); [eulaliacr@hotmail.com](mailto:eulaliacr@hotmail.com) ; [vanessa.martins386@gmail.com](mailto:vanessa.martins386@gmail.com) )*

**Resumo** Pretende-se com esse trabalho, mostrar que o completo desenvolvimento de uma criança, passa por uma fase extremamente importante que é o brincar, porém comprovar que tal ato, sendo direcionado (supervisionado) por pessoas capacitadas, poderá ser uma ferramenta essencial para esse fim. Baseando-nos principalmente em teorias de Vygotsky, procurou-se identificar suas contribuições acerca do desenvolvimento infantil trabalhando com a noção de que a criança satisfaz através do brincar, suas necessidades distintas em a cada fase da sua vida. Apontando para um melhor desenvolvimento entre brincar/mediar/aprender, despertando o interesse e a curiosidade das mesmas através de brincadeiras que estão cada vez mais sendo suprimidas pelo avanço tecnológico, afim de proporcionar-las uma maior interatividade, despertando para um “entretenimento” levado a sério, porém sem “pressão” por resultados imediatos.

**Palavras-chave:** Brincar. Resgatar. Ensinar.

### **Introdução**

Que adulto não recorda dos velhos tempos de criança, quando as brincadeiras eram aprendidas entre os amigos, vizinhos e promoviam, além de divertimento, a manutenção da saúde e do desenvolvimento psicomotor?

Sabe-se que o computador, vídeo game, televisão estão tomando conta de nossas crianças e assim as brincadeiras e os brinquedos antigos estão sendo esquecidos.

Estudos feitos na Inglaterra por cientistas esportivos, mostram que as crianças de agora são mais fracas do que as crianças de dez anos atrás. Para ele crianças passam pouco tempo ao ar livre sem fazer exercícios e muito tempo no computador navegando na internet e estão perdendo a força muscular. A pesquisa inglesa apontou problemas que uma infância com poucos exercícios pode provocar por não terem musculatura desenvolvida, essas crianças quando adultas podem acabar tendo osteoporose um enfraquecimento dos ossos que aumentam o risco de fraturas.

Ao pensarmos na importância do brincar para o desenvolvimento global, encontramos na literatura que o jogo, seja de que tipo for, é o meio natural da criança se auto expressar, já que permite libertar os sentimentos e descontentamentos, por meio da utilização do brinquedo. As brincadeiras servem como instrumento de estruturação do individuo. Elas não trabalham apenas uma capacidade, mas várias, como percepção motora, equilíbrio e orientação espacial.

Dessa forma, segundo Kishimoto (1993) “se desejamos formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano

infantil com a inserção de contos, lendas, brinquedos e brincadeiras”, e é por este motivo que desenvolvemos este projeto, com intuito de resgatar as brincadeiras antigas e com as mesmas desenvolver um ensino-aprendizagem que desperte o prazer em aprender, fazendo da sala de aula em espaço cultural, de trocas de conhecimento e de oportunidades a todos.

Hoje as crianças em sua maioria pensam em brincar quase em totalidade de jogos eletrônicos, computadores. As brincadeiras de outrora eram bem mais divertidas, tinham uma interação entre os participantes bem maior e além disso muito mais saudáveis e criativas. Brincar de Bolinhas de Gude, amarelinha, pega-pega, soltar pipa, pular corda etc, eram brincadeiras de antigamente e ofereciam à criança, se movimentar constantemente, gastando energia e dando liberdade para criar e proporcionar alegria e prazer.

Este trabalho tem por objetivo geral resgatar valores que eram transmitidos em brincadeiras realizadas no passado, desenvolvendo nas crianças a questão da solidariedade, participação e incentivar o trabalho em equipe. E por objetivos específicos: Pesquisar quais brincadeiras as crianças mais gostam; Apresentar as principais manifestações folclóricas do estado do Maranhão; Identificar e reconhecer Músicas Folclóricas, cirandas. De forma geral o projeto visa desenvolver com os alunos brinquedos e brincadeiras, cantigas e jogos antigos, a fim de conservar a memória e o prazer proporcionado por brincadeiras, possibilitando às crianças conhecimento de que brincar não é apenas manusear objetos e jogos eletrônicos, e sim participar da construção do brinquedo, interagindo com os colegas nas brincadeiras e desenvolvendo valores importantes na formação do ser humano.

Entende-se que as brincadeiras de outrora são extremamente importantes para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança, pois é brincando que a mesma expressa vontades e desejos ao longo de sua vida. A tecnologia e também a violência restringiram as brincadeiras e fazendo que as crianças fiquem horas na frente do computador ou mesmo da televisão, favorecendo com isso o sedentarismo. Causando assim uma inquietação em nós estudantes de pedagogia, da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), que a partir de então se resolveu realizar uma pesquisa e em decorrência aplicar o projeto para resgatar as brincadeiras e jogos da cultura popular.

De acordo com Vigotski(1987,p.35)

O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

O brincar proporciona para as crianças uma forma diferenciada de aprender o mundo que o rodeia de maneira que este produza uma aprendizagem significativa. E ao relembrar as brincadeiras que seus pais, tios, avós brincavam além de resgatar valores familiares, lembranças ainda irá despertar nas crianças a vontade de participar dessas brincadeiras que tanto animam e causam movimento, contemplando assim o que é pedido no RECNEI.

## **Metodologia**

Para elaboração do presente projeto realizar-se-á uma pesquisa tendo como referências os seguintes autores: VIGOTSKI, MALUF, FRIEDMANN e KISHIMOTO . Com uma abordagem qualitativa, aplicando questionários abertos.

Este trabalho tem por objetivo ser aplicado em uma escola comunitária da rede municipal de São Luís no Maranhão onde abordará a seguinte metodologia para despertar na criança, o poder de criação e administração de seus jogos e brincadeiras, favorecendo seu desenvolvimento integral, trabalhando os aspectos cognitivos, físicos, sociais e afetivos. Utilizando leituras de contos infantis, recreações, jogos, competições e brincadeiras, ( Corrida do Saco, Corrida da batata na colher, Dança das cadeiras, Taco, Amarelinha, Batata Quente, Cabo de Guerra, Pé de Lata, Elástico, Peteca, Queimado, etc. ).

Esses momentos se se darão da seguinte forma:

- Elaboração de questionário professor;
- Pesquisa sobre brincadeiras e brinquedos antigos na sala de informática;
- Entrevista com os pais enviado pelas crianças para casa;
- Pesquisa de materiais;
- Confecção dos brinquedos: peteca, pé de lata; bola de meia;
- Cantigas de roda: linda rosa juvenil, gato e rato, ciranda-cirandinha;
- Brincadeiras: estátua, amarelinha, pular corda, esconde-esconde, passa anel.
- Roda de Conversa: brinquedos e brincadeiras que aprendi com meus pais e avós;

## **Resultados e Discussão**

Segundo (MALUF. 2003, P. 17):

Brincar é: comunicação e expressão, associando pensamento e ação; um ato instintivo voluntário; uma atividade exploratória; ajuda às crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social; um meio de aprender a viver e não um mero passatempo.

Brincar é um recurso muito utilizado nas salas de educação infantil o que proporciona a criança interagir com os outros colegas e aprender de maneira mais significativa de forma completa como individuo psicossocial.

FRIEDMANN. (1996, P. 12), afirma que:

[...] brincadeira refere-se à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada: jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras: brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar: atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores.

O jogo por possuir regras incute no estudante a ideia de que há normas a serem seguidas o que é de grande valia, pois já acostuma a criança com a ideia de seguir e obedecer limites o que é muito importante, pois o mundo atual em que vivemos muitas crianças vivem de formas desregradas e sem limites e ao brincar ela desenvolve esse senso critico.

## Conclusões

Acredita-se que o lúdico, exerce na criança o poder de desenvolvimento e transformação, ainda que o atual momento favoreça a tecnologia, é notório que tal recurso é comprovadamente muito mais prazeroso e possibilita resgatar a criança num contexto pedagógico, promovendo a construção do conhecimento e conseqüentemente sua evolução fazendo com que a mesma perceba sua importância dentro da sociedade e a interação com o outro e com o meio que lhe cerca.

Sabendo que todo esse processo só será válido e renderá frutos notórios a todos se o educador estiver empenhado em desenvolver junto à família esse processo diferenciado de ensino e aprendizagem que resgata as memórias de uma geração e tem por finalidade valorizar a cultura das brincadeiras, músicas populares, cantigas de roda etc.

O processo de brincar promove na criança muito mais do que um simples prazer de se divertir. Ele proporciona a oportunidade de viver o que aprende e produzir suas próprias experiências e manter contato com outros indivíduos valorizando assim o outro, o diferente de si buscando viver, respeitar, e reconhecer a cultura e a realidade diferente de si mesmo.

## Referências

- FRIEDMANN, Adriana. Brincar: Crescer e aprender – o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996
- KISHIMOTO, Tizuko. M.Jogo,Brinquedo,Brincadeira e a Educação.12 ed.São Paulo:Cortez,2009.
- Kishimoto, Tizuko Morchida. Jogos Tradicionais Infantis. São Paulo: Vozes, 1993a.
- Brincadeiras Tradicionais do Brasil. v. I a VIII. São Paulo, FAPESP/LABRIMP, 1993b.
- O jogo, a criança e a educação. São Paulo: Pioneira. 1994a.
- MALUF, Ângela Cristina M. Brincar, prazer e aprendizagem. São Paulo: Vozes, 2003.
- VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente, São Paulo: Martins Fontes, 1987.