

BRINCADEIRAS POPULARES: A AMARELINHA COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Vitória Hellen Tavares de Andrade¹

Ana Catarina S. P. Cabral²

RESUMO

O trabalho apresenta um relato de experiência vivenciado por uma bolsista do Programa de Iniciação à docência (PIBID), no ano de 2019, na escola Rozemar de Macedo Lima, com as crianças do grupo V, da Educação Infantil. A escolha do tema partiu do projeto anual da rede Municipal do Recife "Jogos e brincadeiras: construindo pontes para o futuro". Para tanto, como suporte teórico tomamos por base Kishimoto (2001) e Vygotsky (1991) que defendem que a brincadeira tem participação fundamental na aprendizagem das crianças pequenas. Planejamos uma sequência didática, organizada em sete momentos. Trabalhamos a origem da brincadeira Amarelinha; discutimos as regras desta brincadeira; vivenciamos a brincadeira no pátio da escola, no qual as crianças tiveram a oportunidade de desenvolver o equilíbrio, a concentração e a experiência de conviverem com as regras da brincadeira. Em paralelo também realizamos algumas atividades relacionadas ao ensino do sistema de escrita alfabética, tais como: a decomposição e composição da palavra amarelinha, identificação das letras da palavra, produção de palavras que começam com o mesmo som da palavra amarelinha. Consideramos que as brincadeiras são uma importante ferramenta pedagógica a ser utilizada na educação infantil, pois permitem o desenvolvimento físico, afetivo e cognitivo das crianças. A brincadeira da amarelinha permitiu às crianças desenvolverem a consciência corporal, a concentração e o convívio com as regras.

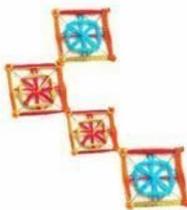
Palavras-chave: Brincadeiras populares; amarelinha; educação infantil.

INTRODUÇÃO

O brincar é de extrema importância na educação infantil. Além de desenvolver a criatividade e imaginação da criança, contribui para o seu desenvolvimento cognitivo. É eixo estruturante da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), sendo um dos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento da criança. Kishimoto (2001) aponta que quando a criança brinca ela toma certa distância da vida cotidiana e entra no mundo imaginário, constrói a

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, vtoriamuller20@gmail.com

² Doutora pelo curso de Educação da Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, anacatarinacabral2@gmail.com;



representação mental da realidade, uma habilidade que a criança pode desenvolver no ato do brincar que a ajudará em sua vida adulta.

Em concordância, Vygotsky (1991) defende que ao brincar a criança se torna livre para determinar suas próprias ações, assim como, cria um novo mundo. Segundo o autor, sob o ponto de vista do desenvolvimento, a criação de uma situação imaginária pode ser considerada como um meio para desenvolver o pensamento abstrato, quando utilizamos a brincadeira para realizar atividades com as crianças elas se sentem mais motivadas.

A partir disso, o nosso primeiro projeto bimestral de 2019, na escola Rozemar de Macedo Lima, foi sobre o tema brincadeiras populares, priorizando a amarelinha na turma do grupo 5. Nosso objetivo era o de proporcionar às crianças o contato com brincadeiras antigas, brincada por seus pais e avós, quando eram crianças, e que talvez, essas crianças, não tivessem tanto contato, em função das novas tecnologias.

A aplicação da sequência didática foi dividida em sete momentos, nos quais apresentamos a história da brincadeira, sua origem, seus muitos nomes ao longo das décadas e nos diferentes lugares, as regras da brincadeira, quais os materiais necessários para poder brincar de amarelinha, assim como o "como brincar". E entre esses momentos, trabalhamos com atividades que exploravam alguns princípios do sistema de escrita alfabética.

No tocante a importância do uso das sequências didáticas, Cabral et Al (2012) afirmam que "ao desenvolver atividades sequenciais, podemos organizar os alunos de diferentes maneiras - individualmente, em duplas, em grupos -, de modo que os objetivos a serem alcançados visem à aprendizagem das crianças" (p.130). As autoras defendem que é importante refletirmos sobre como, por que e para quê os docentes organizam o seu tempo pedagógico. Abordam ainda, que as sequências de atividades, é uma modalidade de organização do tempo pedagógico, se constituem como um grande recurso para o processo de ensino e de aprendizagem.

REFERENCIAL TEÓRICO

Kishimoto (2001) nos traz que a infância é a idade do possível, na qual podemos projetar a esperança de mudança, de transformação social e renovação moral. A autora também define que a brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras



de um jogo, ao mergulhar na ação lúdica, “a brincadeira é o lúdico em ação” (2001, p.21). A autora também traz que a brincadeira instiga o desenvolvimento da imaginação da criança, a representação mental e a partir destas habilidades a criança se torna um ser criativo e que constrói novas realidades com seus brinquedos ou com o faz de conta. Cordazzo e Vieira (2007) também definem a brincadeira, quando explicitam que “a brincadeira é definida como uma atividade livre, que não pode ser delimitada e que, ao gerar prazer, possui um fim em si mesma” (p.94).

No tocante a isso, Vygotsky (1991) explicita que no início da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e ainda permanece o desejo de realizá-los, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo “ilusório e imaginário” onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brincadeira/brinquedo.

O autor defende que a imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, que não está presente na consciência de crianças muito pequenas e está totalmente ausente em animais. A brincadeira como recurso de ensino poderá promover a aprendizagem e desenvolvimento das crianças de forma prazerosa.

Ao entender a importância da brincadeira para o desenvolvimento das crianças, Kishimoto baseou-se nas teorias de Vygotsky (1982) e (1987) para afirmar que a brincadeira e o jogo tem um caráter social que influencia a criança e que possui algumas características que os definem, como: o prazer, o caráter não-sério, a liberdade, a separação dos fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício ou representativo e a sua limitação no tempo e no espaço. Assim como, baseado nas teorias piagetianas a autora acredita que ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos, da mesma forma a brincadeira infantil é o meio de estudar a criança e perceber seus comportamentos.

Vygotsky (1982), (1991) defende que não se pode desmerecer a brincadeira como apenas entretenimento, pois é um meio de aprendizagem, tanto pode ser direcionada por um docente com conteúdos didáticos, como pela criança apenas brincando pode aprender noções de como compartilhar, criar estratégias, imaginação, imitação, entre outros.



O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim para se contrapor aos processos verbalistas de ensino e a palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos. (KISHIMOTO, 2001, p. 28)

Cordazzo e Vieira (2007) baseados nas teorias vygotskianas, afirmam que a brincadeira é a atividade principal da infância, não apenas pela frequência de uso que as crianças fazem do brincar, mas principalmente pela influência que esta exerce no desenvolvimento infantil. Os autores ressaltam que a brincadeira “cria as zonas de desenvolvimento proximal e que estas proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil”. (p.96)

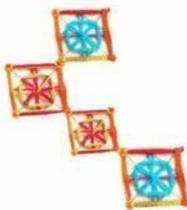
O jogo ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamento que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição (CORDAZZO e VIEIRA, 2007, p. 97).

Cordazzo e Vieira (2007) defendem que utilizar a brincadeira como um recurso é aproveitar a motivação interna que as crianças têm para tal comportamento e tornar a aprendizagem de conteúdos escolares mais atraente. Mas os autores também afirmam que:

o meio escolar ainda não está conseguindo utilizar o recurso da brincadeira como um facilitador para a aprendizagem. Muitas dificuldades e barreiras ainda são encontradas, tais como a falta de espaço, de recursos e principalmente, de qualificação profissional.(p.101)

Em reflexão sobre a relevância do brincar no desenvolvimento infantil, Teixeira e Volpini (2014) trazem que na educação infantil é importante que as crianças convivam em ambientes que possam manipular objetos, brinquedos e interagir com outras crianças e principalmente que possam aprender, pois, as autoras defendem que o brincar/o lúdico é uma importante forma de comunicação, além de que:

(...) auxilia na aprendizagem, pois ajuda na construção da reflexão, autonomia e da criatividade, a criança ao brincar,



pensa e analisa sobre sua realidade, cultura e o meio em que está inserida, discutindo sobre regras e papéis sociais. Ao brincar a criança aprende a conhecer, a fazer, a conviver e a ser, favorecendo o desenvolvimento da autoconfiança, curiosidade, autonomia, linguagem e pensamento. (p.81-82)

No tocante ao papel do professor, as autoras explicam que no decorrer do brincar, através das ações das crianças, é possível que o educador diagnostique “problemas como valores morais, comportamentos nos diferentes ambientes, conflitos emocionais e cognitivos, ideias e interesses”(p.86)

Portanto o educador possui um papel de um facilitador, ora orienta e dirige as atividades lúdicas, ora coloca as crianças como responsáveis de suas próprias brincadeiras. É importante que o responsável organize e estruture o espaço de forma a estimular na criança a vontade de brincar, de competir e cooperar, pois em relação ao brincar o que é mais importante é a participação e aliando a teoria à prática acontece a valorização do conhecimento.

No entanto, nos dias atuais, percebemos que ao longo dos anos houve uma revolução no tocante aos brinquedos e as brincadeiras das crianças e na atualidade há um grande distanciamento das brincadeiras populares e dos brinquedos mais artesanais, dando espaço para a tecnologia. Fadeli et al (2003) defendem que as brincadeiras e brinquedos populares são considerados como parte da cultura, e são transmitidos de geração para geração principalmente através da oralidade, e que muitos desses brinquedos e brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras se modificam, recebendo novos conteúdos. Porém, os autores nos trazem que, cada vez mais, o contato das crianças com brinquedos e brincadeiras tradicionais vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, entre esses se destaca: vídeo-games, computadores, televisores e brinquedos de controle remoto, e que esse distanciamento, afeta significativamente como essas crianças estão enxergando o mundo. Os autores explicitam que não se trata de enfatizar ou promover nostalgicamente os brinquedos e as formas de brincar do passado como “bons” em face dos brinquedos modernos, necessariamente “ruins”, eles referem-se à questão de que estes têm se tornado como praticamente a única “opção” às crianças modernas.

Acreditamos na valorização de brinquedos e brincadeiras populares como um mecanismo para o desenvolvimento das crianças e apropriação cultural de seu espaço, assim



como Fadeli et al (2003) baseados no pensamento Freireano defendem que a construção de brinquedos e brincadeiras é adequada ao desenvolvimento da criança, pois quem faz é o próprio corpo, e quem pensa é também o corpo. E as produções físicas ou intelectuais são, portanto, produções corporais. Produções essas que se dão nas interações do indivíduo com o mundo.

Kishimoto (2001) nos traz que enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. Segundo autora, é de extrema importância o uso de brincadeiras populares e tradicionais nas infâncias por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente, e conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico e da situação imaginária.

METODOLOGIA

A sequência didática foi dividida em sete momentos, a partir da brincadeira popular amarelinha, com os objetivos de: refletir sobre os segmentos sonoros que compõem a palavra; estimular coordenação motora e lateralidade; desenvolver a concentração e percepção; refletir sobre as formas geométricas; refletir sobre a ordem crescente e decrescente dos números. Ao final da sequência, as crianças produziram um texto coletivo com as regras da brincadeira “Amarelinha” que foi publicado no livro do PIBID, “Brincadeiras populares” - produzido pelas turmas da escola Rozemar de Macedo Lima. Cada momento durou cerca de 2 horas.

1º momento (Levantamento dos conhecimentos prévios das crianças sobre a brincadeira Amarelinha): Escrevemos o nome Amarelinha no quadro e indagamos a turma se sabiam que brincadeira era essa, e se já haviam brincado. Neste momento aproveitamos para explorar os conhecimentos prévios dos educandos e contamos a história da Amarelinha e dos seus diversos nomes em nosso país. Reproduzimos a música “Amarelinha”. Nesta atividade as crianças cantaram e se movimentaram dançando e pulando.

2º momento (Vivenciar a brincadeira): Retomamos a conversa da aula anterior e desenhamos juntamente com os educandos a amarelinha no chão. Utilizamos giz para quadro



negro. Neste momento exploramos as formas geométricas e a ordem crescente e decrescente dos números. Também exploramos as regras da brincadeira.

3º momento (Exploração dos segmentos sonoros): Escrevemos no quadro na lousa a palavra “amarelinha”, exploramos a quantidade de letras; o som inicial da palavra. Também pedimos que produzissem palavras que começassem com o mesmo som da palavra “Amarelinha” e as escrevemos coletivamente no quadro. Depois solicitamos que desenhassem em uma folha A4 a brincadeira da “Amarelinha” Vivenciada no pátio da escola.

4º momento (Exploração do segmentos sonoros): Escrevemos a palavra “amarelinha” no quadro e solicitamos que identificassem as letras. Depois entregamos a cada criança uma folha A4, com a palavra amarelinha, sem as vogais e pedimos que completassem a palavra. Posteriormente, brincamos, lembrando as regras da brincadeira e organizamos uma exposição com os desenhos produzidos pelas crianças no encontro anterior.

5º momento (Exploração das letras dos nomes, comparando com as letras da amarelinha): Solicitamos que as crianças escrevessem seus nomes no papel e depois comparassem quais nomes tinham as mesmas letras da palavra “Amarelinha”.

6º momento (Exploração da brincadeira Amarelinha): Dividimos a turma em dois grupos e solicitamos que cada grupo desenhasse uma amarelinha no chão, identificando as formas geométricas e os números utilizados nesta brincadeira. Também pedimos que explicassem as regras da brincadeira e depois a jogassem.

7º momento (Produção Coletiva): Construimos coletivamente as regras da brincadeira “Amarelinha” para o livro do PIBID e depois brincamos novamente de Amarelinha.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No primeiro momento as crianças ficaram muito envolvidas ao ouvir a história que foi contada sobre a "Amarelinha". Ficaram impressionadas pelo fato da brincadeira não ter sido criada no Brasil e por ter muitos outros nomes em outros países, assim como, também em outras regiões do nosso próprio país.

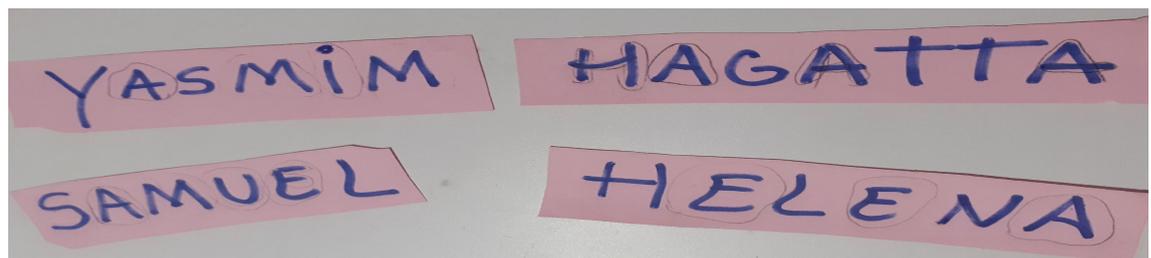
No segundo momento apresentamos as regras da brincadeira e como se pulava de um pé só, a fim de trabalharmos o equilíbrio e lateralidade com as crianças. Segundo Kishimoto (2001) o brincar proporciona aprendizado, e, pode ser uma ferramenta importante para o



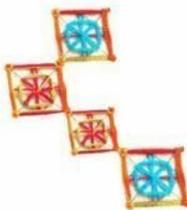
desenvolvimento motor e cognitivo da criança. A partir disso, fizemos um momento de dança e pulos de um pé só para aprendermos como seria brincar de amarelinha e desenvolvermos nosso equilíbrio. Também mostramos no quadro como se fazia o desenho da amarelinha, fazendo menção às formas geométricas como os quadrados, que são utilizados no desenho da amarelinha, assim como os números de 1 a 10 que são escritos em cada quadrado. À medida que foram se passando os dias, as crianças já sabiam como desenhar a amarelinha, contar de 1 a 10, reconheciam os números e já reconheciam as letras que formavam a palavra amarelinha (palavra esta, que a partir do 3º momento, foi escrita no quadro todos os dias) e letra por letra eram colocadas com a participação deles.

A partir da palavra amarelinha, fui indagando às crianças quais outras palavras começavam com o mesmo som, quais terminavam com o mesmo som, quais começavam com a mesma letra e identificar algumas letras na palavra amarelinha. Também contamos quantas letras compõem a palavra amarelinha e fizemos menção aos nomes das crianças que iniciavam com o mesmo som da palavra amarelinha. No quinto momento foi escrito os nomes das crianças em tarjetas para que eles circulassem as vogais que estavam em seus nomes e que também estavam presentes na palavra amarelinha (A, E e I).

Figura1- Tarjetas com os nomes das crianças



Os alunos se sentiram muito animados quando fizeram o desenho da amarelinha. O objetivo desse desenho foi justamente fazer com que eles transmitissem para o papel por meio do desenho, a sua expressão da brincadeira Amarelinha, pois segundo Teixeira e Volpini (2014), se o brincar auxilia na aprendizagem, é necessário que os professores sejam a favor do lúdico. Elas apontam que é através do lúdico que o professor obtém informações valiosíssimas sobre seus alunos, além de estimulá-los na criatividade, autonomia, interação



com seus pares, na construção do raciocínio lógico matemático, nas representações de mundo e de emoções, ajudando assim na compreensão e desenvolvimento do universo infantil.

Figura 2- Desenhos produzidos pelas crianças



O nosso trabalho também teve o objetivo de trabalhar com as crianças atividades em equipe, pois eles tinham dificuldade em compartilhar. Então no 6º momento, quando a turma foi dividida em dois grupos, para desenhar uma amarelinha própria no chão, eles tiveram um pouco de dificuldades em fazer essa relação ser harmoniosa, porém ao final, os dois grupos conseguiram fazer a sua amarelinha.

Em todos os momentos as crianças se divertiram bastante e desenvolveram o equilíbrio, ao ficar pulando de um pé só; desenvolveram a atenção ao fazer uma fila e observar cada coleguinha que ia pular a amarelinha, para observar se ele errava alguma regra; assim como desenvolver a espera por sua vez e o compartilhamento da brincadeira.

Eles fizeram essa relação com a amarelinha de uma forma muito significativa, e no último momento, participaram efetivamente na construção do texto coletivo no quadro. Foram Construindo as informações, juntamente com a Pibidiana e a professora da sala. Esse texto coletivo tinha como objetivo, explicar para outras crianças, como brincar de amarelinha. As crianças abordaram sobre o material necessário (giz e uma tampinha ou pedrinha) e depois e explicaram como jogar.



No último momento, foi feita a revisão coletiva do texto no quadro. A produção de texto foi encaminhada para publicação do livro coletivo, pela escola Rozemar de Macedo Lima, no ano de 2019. A produção coletiva segue abaixo.

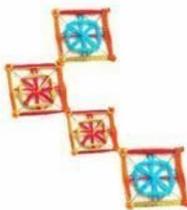
A brincadeira Amarelinha

Primeiro desenha 10 quadrados no chão para formar a amarelinha. Tem que colocar de forma crescente os números de 1 ao 10 e por último você desenha um círculo que será o céu. Os quadrados estarão na ordem: um quadrado, dois quadrados até chegar ao 10. Para começar a jogar, você joga a tampinha, e no número que cair você vai pulando até chegar no céu. Tem que respeitar a ordem dos pulos para cada quadrado. Se você for pular em um quadrado, é para pular com um pé só. Se for no de dois, você pula com os dois pés. Depois que você pegar a tampinha, você joga novamente até chegar no céu e voltar ao começo da amarelinha.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos perceber com a realização desta intervenção que a aprendizagem no tocante a formação de palavras, identificação de letras, reconhecimento de letras e números foi feita muito mais significativamente, pois foi vinculada à uma brincadeira. Brincadeira esta dita tradicional, que traz a reflexão sobre a cultura do país e uma aproximação com as brincadeiras populares. É importante evidenciar que exploramos o movimento, a socialização e o aprendizado em grupo.

Assim como afirma Kishimoto (2001) a infância é a idade do possível e a brincadeira é o momento no qual a criança mergulha na ação lúdica. Percebemos que é na brincadeira que o sujeito se sente livre, para se expressar e estar aberto a novas aprendizagens. Concluímos que o professor deve buscar sempre explorar os elementos lúdicos e concretos para trabalhar com as crianças, pois assim o docente poderá favorecer um ambiente rico e um aprendizado efetivo e muito divertido para as crianças, corroborando com os estudos de Teixeira e Volpini (2014).



REFERÊNCIAS

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L.. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento.** Estudos e Pesquisas em Psicologia, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 122-136. jun. 2007.

FADELI, Thiago Tozetti; FERRI, Marco Antonio Parente; SILVA, Roseli Sandra E; GONÇALVES JUNIOR, Luiz. **Arco da velha: resgate e vivência de brinquedos e brincadeiras populares.** In: XV ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER - LAZER E TRABALHO: NOVOS SIGNIFICADOS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA, 2003, Santo André. Anais do... CD-ROM. Santo André: 2003.

FERREIRA, A. T. B.; ROSA, E. C. S. (org.). **O fazer cotidiano na sala de aula: a organização do trabalho pedagógico no ensino da língua materna.** Belo Horizonte: Autentica, 2012.

KISHIMOTO, T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 5º ed. São Paulo. Cortez, 2001.

TEIXEIRA HC, VOLPINI MN. **A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola.** Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade 2014;1(1):76-88.

VYGOTSKY, L. S. **Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores.** Ciudad de la Habana: Editorial Científico Técnica, 1987.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 4º. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **La imaginación y el arte en la infancia.** Madrid: Akal Editor, 1982.