

BRINCADEIRA DE CRIANÇA: RESGATE NO CONTEXTO ESCOLAR



Josivalda Cláudia Duarte de Arruda 1
Gustavo Adalberto de França Silva 2
Ana Paula da Silva Soares 3
Jônata dos Santos Pereira 4

O presente estudo busca discutir sobre a sustentabilidade do Esporte seguro e inclusivo, visando atender a todos estudantes da Rede Municipal de ensino através do projeto- Brincadeira de Criança: resgate no contexto da escola, com o intuito de estimular o resgate das brincadeiras e brinquedos tradicionais, reconhecendo-os como elemento histórico e cultural. A questão norteadora deste estudo é: os professores utilizam os jogos e brincadeiras tradicionais em sala de aula e qual a opinião deles sobre o assunto? Buscou-se, assim estimular o resgate das brincadeiras e brinquedos tradicionais reconhecendo-os como elemento histórico e cultural dos alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental na cidade de Orobó – PE. Foi realizada uma pesquisa de campo, descritiva com enfoque quantitativo, aplicando um questionário semiestruturado, numa amostra de 100 professores. No referencial teórico optamos por pesquisas relacionadas ao desenvolvimento infantil: aspecto motor, afetivo, cognitivo e social, além dos jogos e brincadeiras, assim como a dinâmica de aulas propostas pelos professores, utilizadas no passado, destacando as percepções do aprender brincando e brincar aprendendo no ensino fundamental, com a mediação dos jogos e brincadeiras em sala de aula. O estudo aponta que há unanimidade entre os docentes entrevistados no sentido de compreender e utilizar os jogos e brincadeiras tradicionais como parte do processo pedagógico de ensino-aprendizagem. Percebendo-se a necessidade de atualização técnica dos profissionais para a implantação e aplicação das atividades lúdicas no formato pedagógico.

Palavras-chave: Jogos, Brincadeiras, Crianças, Desenvolvimento, Ensino Fundamental.

INTRODUÇÃO

Este projeto deve-se à vontade de despertar nos estudantes o prazer pelas brincadeiras e brinquedos tradicionais dentro do espaço escolar, reconhecendo como elemento importante da nossa cultura, através do resgate de brinquedos, brincadeiras, cantigas e jogos antigos, a fim de conservar a memória e o prazer proporcionado por estas atividades. Do mesmo modo, promover uma educação diferenciada capaz de dimensionar o conhecimento de que o brincar não é apenas manusear objetos e jogos eletrônicos, e sim uma ferramenta importante na construção de valores, na formação do ser humano, como uma expressão da história e da cultura. Configurando-se em presença viva de um passado no presente (FATIN, 2000, p.22).

Sistematizar ações educativas com objetivos de ensino e resgate das brincadeiras e jogos tradicionais, caminha-se em direção às práticas pedagógicas mais abertas, que assegura a concepção de aprendizagem construtivista, estimulando a participação ativa na construção

1 Graduada pelo curso de Educação Física da Faculdade Salesiana do Nordeste -FASNE, josiorobo@gmail.com;

2 Graduado pelo Curso de Matemática da UNIVISA - PE, gustavoadalberto2006@hotmail.com;

3 Mestranda PROFLETRAS - Universidade de Pernambuco - UPE, anasoaresana1@hotmail.com;

4 Graduado pelo Curso de Letras da Faculdade Luso Brasileira - FALUB, jonata2020222@gmail.com



coletiva da aprendizagem. Quando pensamos em atividades lúdicas no ambiente escolar sempre pensamos em jogos e brincadeiras e é por isso que propomos o presente projeto, pois entendemos a necessidade de refletirmos, na formação docente, sobre a ampliação da diversidade de práticas educativas no contexto da formação de professores/as ao que refere-se aos jogos e brincadeiras tradicionais

Os problemas de ensino e as dificuldades de aprendizagem estão diretamente relacionadas com o posicionamento epistemológico do professor, por isso, é necessário trazer novas configurações de aprendizagem para a sala de aula, como por exemplo, através de jogos e brincadeiras tradicionais, pois estas são permissíveis à criança para criar e firmar seu próprio pensamento, por meio da representação e da construção que as brincadeiras trazem, através de papéis representativos. Sobre a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil, Vygotsky (1987), afirma que

[...] 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 (VYGOTSKY, 1987, p. 35).

Brincando e jogando, a criança estabelece vínculos sociais, ajustando-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos. Obedece às regras traçadas pelo grupo, como também propõe suas modificações. Aprende a ganhar, mas também a perder. Na experiência lúdica, a criança, assim como o adulto, cultiva a fantasia, vivencia a amizade e a solidariedade, traços fundamentais para se desenvolver uma cultura solidária na sociedade brasileira atual como demonstra Oliveira (2001).

Sendo assim, a escola deve ser proponente do resgate e valorização de brincadeiras tradicionais que vem sendo esquecida com o tempo e que são de grande importância para a construção de conhecimentos e habilidades não alcançadas pelas brincadeiras atuais. É necessário, porém, que desperte para uma educação democrática, capaz de conviver, reconhecer, e valorizar as diferenças. O dinamismo implícito nesse processo, têm nos jogos um vasto contexto de ações que não devem ser desconsiderados pelo professor como estratégia viável e eficaz na aprendizagem e inclusão dos alunos portadores de necessidades especiais.

METODOLOGIA



Do ponto de vista metodológico, o presente projeto se organiza em 3 passos simples para a sua execução. Revisão bibliográfica sistemática acerca dos jogos e brincadeiras tradicionais. Nesse sentido, apontamos nossa investigação como uma pesquisa inicialmente bibliográfica que passa a ser exploratória e interventiva. Coleta de dados no *corpus*: a partir de uma entrevista semiestruturada numa amostra de 100 professores. Em seguida, apontamos para análise qualitativa dos dados colhidos à luz da perspectiva direta com a formação epistemológica dos docentes para o trabalho com jogos e brincadeiras tradicionais e análise do material colhido. Nessa etapa, o material, será analisado sob as perspectivas teórica e prática que envolve a vivência dos jogos e brincadeiras em uma culminância no espaço escolar.

REFERENCIAL TEÓRICO

JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NO CONTEXTO ESCOLAR

O ato de brincar é importante e sempre ocupou um lugar privilegiado no universo infantil. Hoje, a consciência sobre o valor do ato de brincar constitui objeto de estudo de historiadores, psicólogos, sociólogos, antropólogos, educadores que asseveram ocorrer, por intermédio de brincadeiras e jogos, a construção da cultura infantil, do arcabouço psíquico, sensorial e social das crianças.

Esse estudo parte do pressuposto de que o lúdico é fundamental para a educação e o desenvolvimento da criança. Segundo Kishimoto (1999)

[...] jogo e a criança caminham juntos desde o momento que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração (KISHIMOTO, 1999, p. 11)

Huizinga (2001), ao analisar o jogo como elemento da cultura, mostra que o lúdico não é uma atividade inata, biológica, não surge de forma natural, na criança. Segundo esse autor

jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente convertidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2001, p. 33).

A partir dessa definição, evidenciamos que a primeira característica do jogo é a de ser uma atividade livre e, quando sujeito a ordens, deixa de ser jogo, a segunda é de ser uma atividade que permite à criança, sobretudo, distanciar-se da vida cotidiana e entrar no mundo da fantasia, do faz de conta e a terceira é a existência de regras em todos os jogos e, quando estas são desrespeitadas, estraga-se o jogo, privando-o de todo e qualquer valor. Essas características, apontadas por Huizinga, são fundamentais para o desenvolvimento infantil, particularmente ao se compreender que a cultura possui um caráter lúdico.

Brincando e jogando, a criança estabelece vínculos sociais, ajustando-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos. Obedece às regras traçadas pelo grupo, como também propõe suas modificações. Aprende a ganhar, mas também a perder. Na experiência lúdica, a criança, assim como o adulto, cultiva a fantasia, vivencia a amizade e a solidariedade, traços fundamentais para se desenvolver uma cultura solidária na sociedade brasileira atual como demonstra Oliveira (2001).

Hoje em dia, o fato de que a infância deve ser a idade para a criança brincar, ir à escola e ser educada, parece-nos inquestionável. Entretanto, o conceito de infância não existiu sempre e da mesma maneira, como demonstra Philippe Aries, no clássico “História social da criança e da família”. Para esse autor o mundo medieval ignorava a infância. “Não existia qualquer sentimento de infância, a consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem” (ARIES, 1981, p. 154).

No momento em que a criança conseguia sobreviver sem os cuidados da mãe ou da ama, ela era integrada ao mundo dos adultos. Juntos aprendiam a brincar, a jogar e a arte de um ofício. A sociedade medieval representava as crianças como adultos em miniatura. A descoberta do sentimento de infância ocorreu entre os séculos XV e XVIII, quando se reconheceu que as crianças necessitavam de tratamento especial, uma espécie de quarentena -escolarização - antes de ingressar no mundo dos adultos. Recorrendo aos diários de Jean Héroard, médico do delfim da França, no início do século XVII, Aries (1981) e Manson (2002) evidenciam como eram as brincadeiras e a que períodos do desenvolvimento estavam relacionadas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A expectativa sobre os resultados aponta para a constatação de que há muitas lacunas na prática dos jogos e brincadeiras tradicionais, fruto de processos de construção de currículos que ainda não contemplam essa perspectiva. Desejamos, portanto, ampliar a percepção sobre essa hipótese a partir dos dados colhidos e analisados e perceber quais microprocessos

contribuem para a ausência epistemológica centrada na ludicidade dos jogos e brincadeiras tradicionais na escola.

Durante a execução do projeto foi possível visualizar inquietações dos professores acerca dos jogos e das brincadeiras tradicionais na busca de desencadear ações e reflexões que contemplem aspectos que possibilite uma maior expressão da cultura lúdica no processo de formação dos educandos.

O engajamento de todos os envolvidos foi perceptível nas ações e organização das vivências no ambiente escolar em que os jogos e as brincadeiras tradicionais foram direcionados para um ensino didático, enquanto havia diversão e descontração.

Assim, foi possível perceber o quanto os jogos e as brincadeiras tradicionais são capazes de estimular o protagonismo dos educandos, mobilizar a comunidade escolar, criar oportunidades inclusivas e disseminar uma prática de qualidade no município, além de favorecer o resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É nítido o quanto este trabalho causou aspectos relevantes para o processo ensino e aprendizagem ao que tange o resgate dos jogos e das brincadeiras tradicionais no ambiente escolar.

Sendo assim, revelou a importância de trabalhar e explorar de maneira a estimular a interação, a socialização dos estudantes aprimorando o interesse e a curiosidade nas ações propostas neste projeto além de resgatar a cultura popular dos jogos e das brincadeiras como elementos primordiais do desenvolvimento infantil,

Por fim, concordamos que os jogos e as brincadeiras tradicionais é uma alternativa que pode contribuir para o desenvolvimento integral do estudante, além de refletir sobre a construção social que forma a identidade do educando.

Desse modo, é necessário que os professores, estejam preparados para usufruir em suas práticas a ludicidade, tendo os jogos e as brincadeiras tradicionais como meio de produzir o conhecimento. Para isso, é necessário aprimorar a formação de professores e repensar um currículo que se adeque a esse novo contexto.

REFERÊNCIAS



ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Livros técnicos e científicos editora, 1981.

FANTIN, Mônica. **No mundo da Brincadeira: Jogo, brincadeira e cultura na Educação Infantil**. Florianópolis, CidadeFutura, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo. Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 1999.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. **Cultura solidária, feições lúdicas: o lúdico na cultura solidária**. São Paulo: Atena, 2001.

VYGOTSKY, Lev. S. **Pensamentos e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987