

JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS: UMA EXPERIÊNCIA DE RESGATE COM ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Robson Lima de Arruda ¹
Fabiana Martins de Freitas ²

INTRODUÇÃO

Quando se trata de infância, é indiscutível que os jogos e as brincadeiras são uns dos principais elementos desta fase da vida. A ludicidade, o faz de contas, os brinquedos, canções, entre outros, são alguns dos elementos que incorporam o universo da brincadeira e do jogo. Os modos de brincar são distintos se considerarmos a época, o contexto sociocultural, as condições sociais, entre outros aspectos.

Brincar hoje, neste universo praticamente tomado pelas tecnologias e virtualidade, não tem o mesmo sentido que há pouco mais de uma década quando, sobretudo entre as crianças mais carentes economicamente, não havia alternativa para brincar se não criando, produzindo e se relacionando pessoalmente com o outro. Algumas crianças perderam capacidades psicossociais, motoras e afetivas em função de estarem presas a celulares, jogos eletrônicos e games virtuais, por exemplo. Com isso, acabam tendo dificuldade para lidar com questões relacionadas à criatividade, interação, invenção e relacionamento afetivo. É nesse sentido que a escola deve promover o resgate a elementos dessa natureza, proporcionando a criança a vivência com atividades que colaborem para seu desenvolvimento e aprendizado.

A literatura aponta que diversos teóricos concordam que as brincadeiras são fortes aliadas no processo de desenvolvimento da criança. Estudiosos como Vygotsky e Piaget, entre outros, comprovaram, em suas pesquisas, que a brincadeira influencia a formação do comportamento social na fase da infância. É nítido que muitos pesquisadores defendem que o aprendizado pode surgir no contexto das brincadeiras e das interações que elas proporcionam, sobretudo, ao explorar as regras de um jogo e as funcionalidades de cada brinquedo.

Para Vygotsky (1998, p. 124) “A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento”. Para Souza, Marques e Brait (2009, p. 02):

O ensino dos jogos e brincadeiras nas aulas deve proporcionar ao aluno a aprendizagem por meio da abstração reflexiva, ou seja, deve-se dar a ele a oportunidade para ir além da inteligência prática sobre e por meio desse conteúdo, considerando-o como um conhecimento socialmente construído e historicamente contextualizado.

Em torno dessa reflexão, surge a necessidade de ampliar as funções educativas ao se trabalhar com jogos e brincadeiras, sobretudo, nas aulas de educação física nos anos iniciais do ensino fundamental. Assim, a presente proposta se caracteriza como uma alternativa que

¹ Mestrando em Formação de Professores pela Universidade Estadual da Paraíba – UEPB. E-mail: robsonlima13@hotmail.com

² Mestranda em Formação de Professores pela Universidade Estadual da Paraíba – UEPB. E-mail: fabiana-17@hotmail.com

colabora para o aprendizado e desenvolvimento do aluno, sobretudo, no que diz respeito a processos de socialização, interação e integração.

Nesse sentido, justificamos a elaboração deste trabalho pela necessidade detectada no contexto de uma escola de Ensino Fundamental onde as crianças não conseguiam desenvolver habilidades afetivas, corporais e criativas na realização de dinâmicas e atividades lúdicas nas aulas, sobretudo, de Educação Física.

Não pretendemos, como este trabalho, recorrer ao mero saudosismo nem pressupor resistência aos novos jeitos de brincar. Mas, consideramos importante e necessário construir, nessas crianças, habilidades e competências que consideramos saudáveis para o desenvolvimento da infância em diversos aspectos.

Como objetivo geral, propomos a valorização do uso de jogos e brincadeiras tradicionais dentro do espaço escolar, explorando sua importância no processo de ensino-aprendizagem, bem como no processo de desenvolvimento infantil.

A fim de alcançar o objetivo proposto, este estudo se utilizou da metodologia da pesquisa pedagógica, com abordagem qualitativa e o instrumento de coleta de dados foi a observação participante e análise da mesma.

O estudo teve como público-alvo alunos do 5º ano de uma escola pública do Município de Vertente do Lério, Estado de Pernambuco. A pesquisa revelou que os alunos se beneficiaram da proposta e realçou a importância de trabalhar com alunos os jogos e brincadeiras, tanto tradicionais como os mais atuais, para o desenvolvimento da aprendizagem e dos aspectos psicossociais, motores e afetivos dos alunos.

METODOLOGIA

O presente estudo se utilizou da pesquisa pedagógica, pois segundo Lankshear e Knobel (2008) é uma investigação que acontece na sala de aula ou em qualquer lugar onde se possa obter, analisar e interpretar informações pertinentes as orientações por um pesquisador enquanto professor. Assim, o professor se comporta também como pesquisador, sendo alguém que elabora planos de atividades, desenvolve metodologias, reproduz e interpreta conteúdos e avalia processos.

Como os autores deste estudo são professores, a pesquisa pedagógica é a mais apropriada para ser utilizada. Lankshear e Knobel (2008) defendem ainda que essa metodologia contribui de modo visível para melhorar o ensino ou a formação dos alunos. Nesse sentido, o professor, por meio de suas próprias pesquisas, fica atento ao seu método de ensino e terá mais facilidade para detectar o que faz com que o aluno tenha menor ou maior rendimento.

Nessa perspectiva, ao trabalhar com os jogos e brincadeiras tradicionais em sala de aula, fizemos a análise do que o aluno aprendeu e observamos quais fatores contribuíam para o seu desenvolvimento nos aspectos psicossociais, motores e afetivos.

Para coletar os dados, utilizamos como instrumento de coleta a observação participante, também conhecida por observação ativa, que conforme Tomasini e Michaliszyn “caracteriza-se pela participação real do observador no cotidiano do grupo ou da situação observada” (2007, p. 54).

Quanto à abordagem, utilizamos a qualitativa, considerando nosso interesse em como as pessoas experimentam, entendem, interpretam e participam de seus mundos sociais e culturais (LANKSHEAR; KNOBEL, 2008).

No tópico a seguir, discorreremos sobre o que a literatura aponta sobre os jogos e brincadeiras e descreveremos como foi a experiência de resgatar os mesmos com alunos do ensino fundamental. Por fim, faremos as análises e discussões dos dados obtidos.

JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO ESCOLAR

Em torno do cotidiano escolar, os jogos e as brincadeiras ganham grande destaque uma vez que abrem margem para o professor explorar diversas habilidades e competências com os alunos. Eles não devem ser vistos como passa tempo ou complemento de uma aula, mas como alternativas didáticas importantes, que, trabalhadas de modo planejado e articulado com os objetivos educacionais de ensino, podem trazer grande proveito para os alunos. Para Souza, Marques e Brait (2009, p. 03) “os jogos e brincadeiras vão muito além de preceitos técnicos e motores, e se fazem presentes, propiciando vivências significativas e não apenas imitações de gestos ou mera distração”.

Ainda para as autoras, “tem-se procurado analisar os jogos e brincadeiras por intermédio de concepções de ordem psicológica, biológica, antropológica, sociológica e linguística” (SOUZA; MARQUES; BRAIT, 2009, p. 03). Assim fica evidenciado que essa temática possui mérito de discussão em diversos campos de estudos e que seu potencial para o desenvolvimento humano possui forte relação com o processo de aprendizagem.

Essa realidade, deixa evidenciada que o educador deve inserir os jogos e as brincadeiras na perspectiva de abrir horizontes que podem facilitar e colaborar o aprendizado e desenvolvimento do aluno. É válido salientar que tanto o jogo quanto a brincadeira, abrem possibilidades para a ludicidade na aula, tornando a mesma mais dinâmica e propícia ao aprendizado.

Para Piaget (1978), atividade lúdica na infância deve ser vista como um berço obrigatório para as atividades intelectuais da criança. Ainda para o autor:

O jogo e o brincar, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, proporciona uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. (PIAGET, 1978, p. 160)

Portanto, podemos inferir que, quando a criança está em contato com jogos e brincadeiras, ela está construindo suas próprias representações mentais e o processo de relação e interação com o outro pode ser facilitado. Assim, o ato de jogar e brincar vai muito além do simbólico proposto por Piaget, e do faz de conta, proposto por Vygotsky, é um processo que colabora para que a criança internalize regras e oriente seus modos de agir e pensar. Em torno dessa reflexão, surge nosso projeto didático voltado para alunos dos anos iniciais do ensino fundamental.

DONOS DA RUA: EXPERIÊNCIAS COM JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

O projeto partiu da iniciativa do professor pesquisador ao detectar que sua turma não apresentava habilidades básicas no ato das brincadeiras e jogos desenvolvidos. Ao propormos brincadeiras em sua sala, eles não sabiam respeitar regras, não respeitavam os limites dos

colegas, não sabiam trabalhar coletivamente, em cooperação, e apresentavam dificuldades na aceitação da perda de uma partida ou rodada de jogos de competição. Com isso, alguns alunos com dificuldade na agilidade, nas habilidades motoras e de liderança, eram vítimas de estereótipos preconceituosos e desrespeitosos, sendo indesejados por alguns para compor equipes e grupos. Além disso, observamos que muitos dos alunos apresentavam dificuldades motoras básicas como correr, elaborar estratégias de defesa e também na percepção auditiva, oral e na atenção e concentração.

Outro aspecto importante nesse processo é o fato de que, alguns alunos tinham certa apatia por jogos de interação, cooperação e socialização e, ao serem questionados, percebemos que possuíam interesse e práticas de utilização de jogos eletrônicos e virtuais, sendo, provavelmente, um fator preponderante no desinteresse por essas modalidades apresentadas.

Em meio a essa realidade, sentiu-se a necessidade de propor para esse público, atividades em que eles tivessem a oportunidade desenvolver seus aspectos psicomotores e afetivos. Assim, foi desenvolvido pelo professor um momento de reflexão, fazendo um paralelo entre as brincadeiras dos tempos antigos e as brincadeiras dos tempos atuais.

Inicialmente, foi feito um relato do tempo em que os pais não tinham condições financeiras e as crianças tinham que transformar objetos do seu cotidiano em seus próprios brinquedos, a partir de sua criatividade. A exemplo, citou-se as espigas de milho que viravam bonecos, caixas que não eram mais utilizadas viravam móveis das casinhas de bonecas, além disso, brincavam de escolinha e etc. Nesse sentido, concordamos com Vygotsky quando afirma que “No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo” (Vygotsky, 1998, p.128).

Desse modo, ao notar o interesse e a curiosidade dos alunos em explorar os tipos de brinquedos e brincadeiras de tempos passados, o professor propôs trazer um tipo de jogo e brincadeira uma vez na semana, no período de dois meses. Em contrapartida, os alunos teriam que pesquisar brincadeiras antigas para socializar também com seus colegas. A proposta era que os alunos conhecessem brinquedos, brincadeiras e jogos, bem como, a regra para jogar e a capacidade de colocar em prática as regras dos jogos. Ao final das vivências, o professor propôs que fosse organizado um livro com essas brincadeiras e jogos para que demais alunos e interessados tivessem acesso. Nesse sentido, além dos objetivos próprios de cada brincadeira, o professor estaria também avaliando o aluno sob o ponto de vista da escrita, produção e oralidade.

Todas as brincadeiras propostas, tinham como objetivo o processo de interação entre os participantes, a criatividade, o desenvolvimento da coordenação motora e reflexão e análise dos papéis que cada um exerce na brincadeira. Ao todo, foram mais de 15 brincadeiras vivenciadas, entre as mais exploradas pelos alunos, destacamos: Brincadeiras de roda, Escravos de Jó, Academia, Brinquedos de materiais reciclados, Esconde-esconde, Pobre de Marré, Passa-anel, Baleado, Cabra cega, Pulo do gato, Galinha Choca, Elástico e outros.

Para os alunos, foi um momento muito propício para desenvolver o seu espírito de pesquisador, uma vez que eles fizeram pesquisas com familiares e parentes sobre jogos e brincadeiras antigas, e com isso, a cada descoberta, alimentavam a satisfação de trazer algo novo – mesmo que antigo- para seus colegas. Além disso, estabeleceram relações afetivas ao conhecerem o passado da infância dessas pessoas e entrarem em contato com esse universo.

A experiência foi enriquecedora, tanto para aluno e professor, como para a própria escola que pôde explorar o livro, intitulado de “Donos da Rua” com outros estudantes. A seguir, faremos o relato dos resultados e discussões das observações coletadas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Após as vivências das brincadeiras e jogos, pudemos analisar que a proposta trouxe inúmeros ganhos para os alunos nos aspectos do desenvolvimento propostos como metas. Foi observado que os alunos desenvolveram seu espírito crítico com relação aos papéis que cada um exerce em determinado jogo, enfatizou-se também a reflexão, feita por parte dos alunos, acerca dos valores humanos, como o respeito, preconceitos, cooperação, interação e coletividade, limites e possibilidades. Além disso, foi necessário que as crianças interagissem respeitando as regras do jogo, aprendendo a ganhar e perder. Ao explorar e vivenciar todas as brincadeiras, foi elaborado um livro com todas elas e suas respectivas regras. Esse foi um momento importante em que os alunos se sentiram protagonistas, e além de tudo, valorizados.

O nome do livro construído por alunos e professor, intitulado de *Donos da Rua*, faz referência há um tempo onde as crianças brincavam livremente nas ruas, não eram interrompidas pelo o fluxo de veículos e não havia tantos perigosos como os atuais. Naquela época, ao chegar da escola, as crianças tinham o hábito de brincar nos “terreiros” da casa, nos quintis e nas casas dos amigos, uma vez que não tinham contato com a internet, e na maioria das vezes, não tinham, sequer, televisão. Nesse sentido, a rua representava um espaço social de vivências onde todos se encontravam para conversar, brincar e passar o tempo. Então, as crianças tinham toda a liberdade de brincar na “rua”, interagindo com seus colegas e vizinhos, sem muita preocupação com a violência.

“Donos da Rua” é a representação desses espaços cheios de significados, de afetividade, palco de construções e produções criativas e de desenvolvimento de importantes aspectos da infância. As vivências trouxeram contribuições importantes que deram sentidos as atividades realizadas nas aulas de Educação Física e nas demais disciplinas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao finalizar nosso estudo, ficou nítido o quanto este trabalho trouxe aspectos positivos para alunos e professores.

Nesse sentido, o objetivo de valorizar o uso de jogos e brincadeiras tradicionais dentro do espaço escolar, explorando sua importância no processo de ensino-aprendizagem, bem como no processo de desenvolvimento infantil, proposto inicialmente, foi alcançado de modo satisfatório e revelou a importância da escola trabalhar e explorar temas como esse na sua prática escolar. Por fim, concordamos com Luiz e *et. al.* (2014) quando afirmam que os jogos podem vir contribuir para o processo de construção do conhecimento, participando como mediador das aprendizagens significativas, ao mesmo tempo em que contribui para as atividades pedagógicas.

Portanto, o trabalho com jogos e brincadeiras nos anos iniciais do Ensino Fundamental é uma alternativa que pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e social do aluno. A experiência chama atenção para a necessidade de novas pesquisas nesse campo de investigação.

Palavras-chave: Jogos e brincadeiras; Infância; Desenvolvimento infantil; Ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **Pesquisa pedagógica: do projeto a Implementação.** Porto Alegre: Artmed. 2008. 328 p.

LUIZ, Jéssica Martins Marques; SANTOS, Ana Carolina Belther; ROCHA, Francielli Ferreira da; ANDRADE, Soraia Ccamila de; REIS, Yara Galinari. **As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski.** Lecturas Educación Física y Deportes (Buenos Aires), v. 19, p. 1-1, 2014.

MICHALISZYN, Mario Sergio; TOMASINI, Ricardo. **Pesquisa: orientações e normas para elaboração de projetos, monografias e artigos científicos.** 3 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SOUZA, Kellcia Rezende; MARQUES, Thays Bernardes; BRAIT, Lilian Rodrigues Ferreira. **O papel dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de educação física na séries iniciais do ensino fundamental: uma abordagem construtivista piagetiana.** In: XXIV Congresso de Educação do Sudoeste Goiano, 2009, Jataí-GO. Anais do XXIV Congresso de Educação do Sudoeste Goiano, 2009.

Vygotsky, L.S. **A Formação Social da Mente.** São Paulo: Martins Fontes.1998.