

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS - SESA
FACULDADE AMADEUS - FAMA
CURSO DE PEDAGOGIA**

POLIANA SANTOS BATISTA

**BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: práticas
pedagógicas na Escola Municipal Anália Vieira de Figueiredo**

**Aracaju – SE
2022.1**

POLIANA SANTOS BATISTA

BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: práticas pedagógicas na Escola Municipal Anália Vieira de Figueiredo

Artigo científico apresentado à Faculdade Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Tâmara Regina Reis Sales

BATISTA, Poliana Santos.
BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: práticas pedagógicas
na Escola Municipal Anália Vieira de Figueiredo. Poliana Santos Batista

Número de páginas (21 p); 30 cm

TCC (Trabalho de Conclusão de Curso).
Faculdade Amadeus, 1º Sem. 2022.
Orientador(a): Prof^(a). Dr.^a Tâmara Regina Reis Sales

Referencial Bibliográfico: p. 19.
Palavras-chave: Autismo. Dificuldades. Inclusão. Intervenção.

BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: práticas pedagógicas na Escola Municipal Anália Vieira de Figueiredo

Artigo científico apresentado à Sociedade de Ensino Superior Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.



Prof. Me. Williams dos Santos
Coordenador do Curso



Profa. Dra. Tâmara Regina Reis Sales
Orientadora



Profa. Dra. Áurea Machado de Aragão
Avaliadora



Profa. Ma. Carla Daniela Kohn
Avaliadora

Avaliação Final: Aprovada

Aprovada em: Aracaju 03/06/2022

BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: práticas pedagógicas na Escola Municipal Anália Vieira de Figueiredo

Poliana Santos Batista¹

RESUMO

O referente artigo tem a finalidade de analisar os jogos e brincadeiras tradicionais usados na Educação Infantil como base para o desenvolvimento motor e cognitivo. Como metodologia fez-se necessário o uso da abordagem qualitativa composta por pesquisa bibliográfica e estudo de caso para o aprofundamento da temática realizada na Escola Municipal Anália Vieira de Figueiredo, onde foram entrevistadas mães, avós e a professora dos alunos da Educação Infantil, de 5 anos. Sendo assim, conclui-se que os jogos e as brincadeiras tradicionais contribuem para o desenvolvimento cognitivo e motor dos educandos.

Palavras-chave: Brincadeiras tradicionais. Educação Infantil. Lúdico.

ABSTRACT

The referent article aims to analyze the traditional games and games used in Early Childhood Education as a basis for motor and cognitive development. As a methodology, it was necessary to use a qualitative approach composed of bibliographic research and case study to deepen the theme carried out at the Anália Vieira de Figueiredo Municipal School, where mothers, grandmothers and the teacher of the students of Early Childhood Education, from 5 years old, were interviewed. years old. Therefore, it is concluded that traditional games and games contribute to the cognitive and motor development of students.

keywords: Traditional toys. Child education. Ludic.

1 INTRODUÇÃO

A educação na infância exige uma reflexão entre o brincar e o aprender. O lúdico é extremamente importante no processo de ensino e aprendizagem, pois a criança interpreta vários personagens quando está participando de uma brincadeira, sendo assim um ser único, trazendo o lado natural, criativo e independente da criança, desenvolvendo o controle da impulsividade.

¹ Graduada em Pedagogia pela Faculdade Amadeus (FAMA). E-mail: polianasbatista@faculdadeamadeus.com.br.

É na primeira infância que a criança também desenvolve a autonomia, valores, costumes, sentimentos e interações com o outro. Neste sentido, a brincadeira auxilia na aprendizagem construindo ou reinventando os saberes, refletindo sua realidade, porque a criança tem uma forma diferenciada de ver e aprender sobre o mundo que a rodeia, produzindo o conhecimento e desenvolvendo algumas capacidades importantes como memória, imaginação e imitação. Assim, contribui na sua socialização, que é um processo em que o indivíduo compreende as regras básicas do modo de vida de uma sociedade, acontecendo mediante a interiorização da cultura de uma organização social, em que o sujeito nasce e cresce, sendo a família o primeiro espaço. Tendo como benefício o desenvolvimento do afeto, e da empatia, além de auxiliar as crianças tímidas no seu desempenho escolar.

Sem a socialização adequada à idade, a criança torna-se insegura, desestimulada para os estudos, tem baixo aprendizado, podendo causar obesidade e depressão infantil, tornando-se assim um adulto por muitas vezes frustrado. Portanto, é preciso permitir à criança viver a fase da infância de uma forma saudável.

Nos anos 70, 80 e 90, os pais e avós brincavam de uma forma simples, sem uso de brinquedos tecnológicos, com brincadeiras e jogos que surgiam a partir da imaginação, usando materiais do seu cotidiano, como garrafas, pneus, galhos de árvores, espigas de milho, meias, sobras de tecidos, etc., brincadeiras que hoje são consideradas tradicionais.

Segundo Friedmann (1996), o jogo deve ser utilizado em sala de aula como enfoque básico para que as crianças possam ter um desenvolvimento desde a pré-escola, sendo algo espontâneo nas atividades lúdicas. O uso desses jogos traz como relevância pedagógica o desenvolvimento cognitivo, motor, memorização, criatividade, tendo uma assimilação real do conteúdo em sala de aula.

A diversidade dos jogos influencia positivamente na hora de brincar, mas é importante que a criança tenha tempo livre para criar o que quiser e brincar quando quiser, pois, a curiosidade está sempre presente no seu cotidiano, é uma necessidade importante para a sua formação.

Na atualidade, observa-se que o uso excessivo da tecnologia, do celular, videogame, TV, computador e *tablet*, vem trazendo uma expressiva mudança no comportamento infantil que, por vezes, deixam de estudar, de ter um diálogo familiar, bem como tornam-se propensas ao nervosismo, crises de ansiedade e insônia. Esses problemas são decorrentes da dependência em eletrônicos, ou seja, a falta de controle

no uso desses aparelhos móveis, onde não há interação social, tendendo a torná-los indivíduos reféns de uma sociedade industrializada marcada por ações interativas altamente virtualizadas.

Diante do exposto, foi despertado o interesse em verificar como questão de pesquisa: como os jogos e brincadeiras tradicionais usados na educação infantil na Escola Municipal Anália Vieira de Figueiredo contribui para o desenvolvimento motor e cognitivo? A fim de impulsionar o esforço espontâneo, despertando o interesse intrínseco, ativando as funções mentais e afetiva, equilibrando os desafios corporais, favorecendo o comportamento da criança.

O objetivo geral do presente artigo consiste em verificar os jogos e brincadeiras tradicionais usados na educação infantil como base para o desenvolvimento motor e cognitivo. Os objetivos específicos são: compreender como as brincadeiras tradicionais contribuem no desenvolvimento cognitivo das crianças; identificar os jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais usados nas classes da educação infantil nos dias atuais; registrar os tipos de brincadeiras e brinquedos através dos relatos orais dos avós e pais dos alunos.

Faz-se necessário o uso da pesquisa para o aprofundamento da temática, trazendo assim um conhecimento amplo na área da educação, para que as respostas sejam analisadas de um ponto de vista científico. Para a realização deste trabalho foi feita uma pesquisa bibliográfica, atividade de localização e consulta de fontes diversa de informação escrita, para coletar dados gerais ou específicos a respeito de determinado tema. A etimologia grega da palavra bibliografia (bíblico = livro, grafia = descrição, escrita) sugere que se trata de um estudo de texto impresso, ou livros e artigos acadêmicos, que estão disponíveis nos meios virtuais. “Assim, pesquisar no campo bibliográfico é procurar no âmbito dos livros, documentos escritos nas informações necessárias para progredir no estudo de um tema de interesse”. (CARVALHO, 2006, p. 100).

A abordagem qualitativa foi utilizada no tratamento dos dados. Segundo Richardson (1999), busca-se os dados de um público para validar uma hipótese, conhecendo melhor quem está sendo investigado. “A abordagem qualitativa de um problema, além de ser uma opção do investigador, justifica-se, sobretudo, por ser uma forma adequada para atender a natureza de um fenômeno social” (RICHARDSON, 1999, p. 79). Trazendo assim uma compreensão maior dos fatos investigados.

Para a coleta de dados, foi realizado um estudo de caso, que consiste em “um estudo profundo e exaustivo de uma ou de poucos objetos, de maneira a permitir o seu conhecimento amplo e detalhado, tarefa praticamente impossível mediante a outros tipos de delineamentos considerados” (GIL, 2008, p. 76). Estudar situações reais está se tornando cada vez mais comum, com resultados positivos para a área interessada, servindo de base para novos estudos, atestando a veracidade do estudo proposto.

Como instrumento de pesquisa, foram realizadas observações e entrevistas. Neste sentido, foram entrevistadas uma professora, as mães e avós dos alunos da educação infantil da Escola Municipal Anália Vieira de Figueiredo, na qual é ofertada a educação infantil e o ensino fundamental I. A escola está situada no povoado Lavandeira na zona rural, no município de Nossa Senhora do Socorro - SE. Portanto, foi levado em conta os relatos orais de pessoas que viveram uma fase de brincadeiras sem a tecnologia dos vídeos games ou *smartphones*.

2 BRINCADEIRAS, BRINQUEDOS E JOGOS

Brinquedos, brincadeiras e jogos são criados pelas pessoas de forma anônima, passando de uma geração para outra, tornando-se assim uma cultura tradicional considerada popular, trazendo a simplicidade para o seu cotidiano.

Quando se fala em cultura popular, as imagens que imediatamente vêm à memória das pessoas, remetem para o ambiente rural; ou quando muito para a certas manifestações urbanas já consagradas como ‘folclore’ [...]. Mas a cultura popular abrange muito mais. Na medida em que ocupa o campo informal - ações e comportamentos aprendidos por imitação com os mais velhos - expressa-se em muitos aspectos do cotidiano (COSTA, 2004, p. 54).

2.1 Brincadeiras

As brincadeiras tradicionais fazem parte do folclore brasileiro. É natural todas as crianças gostarem de brincar, independente do tempo, da sua condição social ou cultural, simplesmente brinca e se diverte.

Brincar é algo inato da criança, ou seja, ela, intuitivamente, descobre o mundo brincando, interagindo, tocando nos brinquedos ou no próprio corpo. No dia 28 de maio é comemorado o Dia Mundial do Brincar, celebrando assim a importância da brincadeira. Esse dia foi escolhido com base no artigo 31º da Convenção sobre os Direitos da Criança das Nações Unidas, reforçando o que é essencial para o desenvolvimento das crianças (FONTES, 2018).

A criança ao brincar livremente está recriando a cultura, interagindo e relacionando com o outro, reconhecendo o espaço ao seu redor, dando os próprios passos e as regras. Lugares naturais têm mais oportunidades para a criação e execução da brincadeira, elevando a sua imaginação, preparando-o para tornar-se um adulto bem mais criativo, aparelhado para lidar com as adversidades do dia a dia. A brincadeira é um processo de interação de forma simples, espontânea, podendo realizar seus desejos impossíveis através da imaginação. O ato de brincar diferencia pela utilização de regras, por exemplo brincar de casinha, pega-pega, elefante colorido e outras. É através dela que se potencializa o desenvolvimento, a autoconfiança, linguagem, pensamento, curiosidade. Algumas brincadeiras para serem realizadas não precisam necessariamente de um objeto para que a interação e a diversão aconteçam. Cantigas de roda precisam apenas de um grupo de crianças de mãos dadas rodando juntas. Nesse tipo de brincadeira o que não pode faltar é a música, que na maioria das vezes vem acompanhada de coreografias sincronizadas, deixando assim tudo mais interessante. Portanto,

[...] considerada como parte da cultura popular, essa modalidade de brincadeira guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. A cultura não-oficial, desenvolvida especialmente de modo oral, não cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo [...] (KISHIMOTO, 2013, p. 38).

O lúdico é uma ferramenta pedagógica muito valiosa, constituindo-se em um instrumento poderoso para o desenvolvimento da expressão, socialização e comunicação. Unido ao educar, o brincar proporciona grande eficácia para assimilação dos conteúdos. Assim, é em meio ao lúdico que a criança produz a partir de qualquer material, dando vida a sua imaginação trazendo vários efeitos na vida moral e social.

2.2 Brinquedos

O brinquedo é um objeto ou uma atividade lúdica voltada para o lazer das crianças. Segundo Kishimoto (2013, p. 7), “brinquedo é sempre o objeto, algo encontrado em seu ambiente e é transformado de acordo com a sua imaginação. O brinquedo não é algo fixo, ele se modifica através das suas funções, do meio familiar, escolar ou social”.

Podemos perceber que com o passar do tempo alguns brinquedos tradicionais como o pião, a bola, o carrinho e outros, vêm se modificando, como se fosse uma releitura para a sociedade atual. O brinquedo dá suporte à brincadeira para que seja realizada de uma forma espontânea ou através de regras impostas pelos participantes. Por muitas vezes a mesma regra é compreendida de uma forma diferente em outro lugar. Supõe, necessariamente, relações sociais ou interindividuais.

Para Jaulin (1979, p.5),

o brinquedo não pode ser considerado como algo inalcançável, isolado, tem que ser passado de forma instantânea, levando aprendizado além da diversão, é uma forma de comunicação com o mundo do adulto, usando mais de uma linguagem. É a partir dos três anos que a criança tem uma relação do que é brinquedo e do que é imaginação.

O uso do brinquedo tem relação com o desenvolvimento da criança, tendo significado das coisas ao seu redor dando sentido ao que era só imaginação, ou seja, trazendo para o concreto.

2.3 Jogos

O jogo é uma atividade lúdica realizada dentro de determinado limite de tempo, podendo ser jogado individual ou com outras pessoas, formando um grupo, contribuindo para o desenvolvimento motor, e a inteligência. Existem regras, elas são pré-estabelecidas e obrigatórias.

O jogo tradicional faz parte do patrimônio lúdico-cultural infantil traduz valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos. Seu valor é inestimável e constitui, para cada indivíduo, cada grupo, cada geração, parte fundamental da sua história de vida (FRIEDMMAN, 1996, p.43).

Em diferentes momentos históricos o jogo se fez presente, como representação do brincar, interpretando o jeito de ser do sujeito, com significado da palavra na cultura popular.

Há jogos regulados comuns às crianças e adultos, e muitos, especificamente os infantis, foram transmitidos de geração a geração, assim como tabuleiro, quebra-cabeça, jogo da memória e outros. Os jogos de regras podem conter exercício sensório-motor ou imaginação simbólica. Neles a regra é o elemento novo que resulta da organização coletiva das atividades lúdicas (FRIEDMMAN, 1996, p.32).

Através dessas atividades a criança aprende a desligar-se do interesse material, levando em conta o seu lado emocional e crítico, capaz de resolver problemas de acordo com o seu entendimento.

2.4 Os tipos de brincadeiras e brinquedos tradicionais

Tradição significa continuidade dos costumes, valores, crenças e memórias passados pela família ou por grupo social de uma determinada comunidade. É a “passagem de um conjunto de dados culturais de um antecedente a um conseqüente” (ROMANO, 1997, p. 166).

Os valores e crenças passadas para as crianças ajudam a manter a união da família, formando seu caráter, vivenciando o que seus pais aprenderam com seus antepassados, tornando-se assim parte da cultura.

Cultura são normas de comportamentos, hábitos, saberes, crenças que diferem um grupo do outro. Segundo Crespi (1997, p. 223) “conhecer tais representações sociais é, assim, essencial para explicar-compreender as dinâmicas em ato num contexto social”. É importante conhecer novas culturas, para que o conhecimento seja expandido, mudando assim o modo de pensar e agir, preparando para vida pessoal, sendo um profissional mais aberto a mudanças, simpático e informado.

Ao registrar os tipos de brincadeiras e brinquedos que as pessoas usaram há mais de duas décadas nos seus momentos de diversão amplia-se a ludicidade para

o contexto atual, trazendo também a aproximação entre os familiares, valorizando a experiência do outro no seu meio social.

Com uma sociedade cada vez mais focada no desenvolvimento urbano, as famílias são cada vez menores, pois focam no futuro dos seus filhos, buscando ocupar seu tempo livre com atividades consideradas importantes para o seu desenvolvimento, por muitas vezes deixando de lado o ato de brincar de uma forma espontânea. Toda criança tem o direito de brincar, ir para outro mundo usando apenas a imaginação.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018, p. 25)

a criança está assegurada por seis direitos de aprendizagens e desenvolvimento, que são: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se. Para que a sua interação e convívio com o outro venha ser parte fundamental para valorizar a sua identidade e respeitar as diferenças dos outros.

Nos anos passados, o que prevalecia na hora de brincar era a imaginação para criar ou recriar seus brinquedos, usando algo que era considerado sucata. O brinquedo industrializado não fazia parte dessa geração, tudo era feito de uma forma natural, espontânea, visando criatividade da criança, indo além do controle de suas habilidades. Como afirma Santos (1995, p. 5) “o brinquedo vem facilitar o desenvolvimento lúdico, elevando o nível de inteligência, aumentando a curiosidade, sendo peça importante no desenvolvimento cognitivo”.

Além dos brinquedos, a diversão também ficava por conta das cantigas de rodas, que fazem parte da cultura africana, indígena, europeia e do nosso folclore brasileiro. A música é parte essencial da brincadeira, trazendo por muitas vezes uma coreografia, dando suporte na coordenação motora (OGLIARI, 2014).

Pensando na perspectiva de auxiliar a aprendizagem, Santos (1995) cita brincadeiras como: Torre, que tem a finalidade de desenvolver a diferença e a semelhança de cores, formatos e tamanhos. Ábaco, usado para desenvolver o pensamento lógico e a relação entre números. Memória tátil, desenvolve a percepção através das semelhanças e diferenças de texturas. Quebra-cabeça, desenvolve a atenção, concentração e a discriminação visual em relação a parte e o todo. Boneca de pano, que estimula a imaginação, o faz de conta.

2.4.1 As brincadeiras, brinquedos e jogos tradicionais como forma de contribuição para o desenvolvimento cognitivo e motor das crianças

As brincadeiras proporcionam um desenvolvimento integral para quem brinca, trazendo vários movimentos, melhorando a motricidade, cognição e consciência corporal, desenvolvendo também a capacidade de memorizar. A aprendizagem ultrapassa o contexto escolar, o ensino pedagógico vai além dos conteúdos do currículo. Usa-se as brincadeiras como contribuição para o desenvolvimento socioafetivo do aluno.

De acordo com Rizzi e Haydt (2005, p. 15) “brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se dizer que, através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade”.

A ludicidade impulsiona o lado natural da criança, ela mostra um esforço ao realizar uma atividade passada em sala de aula. O conhecimento teórico e prático capacita o educador para examinar os problemas educacionais para fazer o que é preciso para que haja motivação e interesse pelo tema proposto em sala.

“O trabalho de jogos tem-se mostrado eficiente na prática psicopedagógica com crianças de diferentes faixas etárias, produzindo excelentes resultados psicomotores”. (LOPES, 2005, p. 25).

A compreensão do fazer pedagógico desenvolve aspectos históricos além do cognitivo, mostra uma preocupação com a necessidade de uma nova abordagem em relação ao ensino da educação infantil. É fundamental que as práticas metodológicas assegurem as crianças de vivenciarem intensamente a partir de uma base sólida para a criatividade, participando da cultura local, tendo prazer em fazer parte do mundo lúdico que a rodeia. Rizzi e Haydt (2005, p. 15) afirmam que “a interação social precisa ser incentivada, dando-se destaque às atividades de linguagens”.

Busca-se formas mais significativas nesse processo de aprendizagem, explorando os sons do cotidiano, como as músicas das cantigas de roda. Essa interação social promove a troca de experiências e conhecimentos entre todos os envolvidos no ambiente escolar, seja ele mais extrovertido ou tímido.

Segundo a BNCC (BRASIL, 2018, p. 17) é preciso

selecionar e aplicar metodologias e estratégias didático-pedagógicas diversificadas, recorrendo a ritmos diferenciados e a conteúdos complementares, se necessário, para trabalhar com as necessidades de diferentes grupos de alunos, suas famílias e cultura de origem, suas comunidades, seus grupos de socialização etc.

Sendo assim, o educador terá domínio do conteúdo ao aplicar metodologias diferentes e a interação entre o professor e o aluno se dará de uma forma horizontal, adquirindo o conhecimento de uma forma objetiva.

3 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS USADOS NAS CLASSES DA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Escola Municipal Anália Vieira de Figueiredo está localizada na avenida Principal, no povoado Lavandeira, zona rural, sendo assim um público de baixa renda. Esse povoado faz parte do município de Nossa Senhora do Socorro/SE. É ofertada a educação infantil e o ensino fundamental, anos iniciais. A escola foi fundada em 1978, seu prédio está dividido em quatro salas, uma secretaria, uma cozinha, um depósito de uso geral, quatro banheiros, divididos para as crianças e os adultos, não tem biblioteca e nem laboratório de informática, tem dois pátios sendo um na área externa. Ao todo são oito turmas, 117 alunos e nove professores, três funcionárias no serviço geral, uma diretora e uma secretária.

A proposta pedagógica da escola estimula o aprendizado dos alunos através de projetos que resgatam e valorizam a tradição local, como a plantação de milho, de mandioca e a produção de farinha de mandioca, aprendendo também o significado do nome da comunidade. Além desse resgate os alunos ajudam a manter uma pequena horta suspensa na área externa do prédio.

Para obter as respostas do tema em questão, foram realizadas observações e pesquisas no local identificado anteriormente. A turma é composta por 14 alunos, onde foram entrevistadas quatro mães, três avós e a professora, para que fossem alcançados os resultados para a resolução do artigo.

3.1 Entrevista com mães e avós

As entrevistadas foram intituladas como M1, M2, M3 e M4, mães das crianças, e A1, A2 e A3, avós das crianças.

Ao perguntar sobre os jogos e brincadeiras mais populares da sua infância, a M1 relata que brincava de pimbarra, futebol, pulava corda, brincava de queimada e de bolinha de gude. M2 brincava de amarelinha, boneca de pano, cabra-cega, cabo-de-guerra, rolimã, pular corda e corrida de saco. Já a M3, suas brincadeiras eram de casinha, queimada, pimbarra e elástico. Por fim, M4 brincava de pimbarra, elástico, pular corda, queimada, esconde-esconde, balanço, gangorra, boneca e casinha.

Durante o desenrolar do jogo, ações são acompanhadas de um sentido de exaltação e tensão, e seguidas por um estado de alegria e de distensão. Daí ser uma atividade agradável, que envolve inteiramente o jogador. É neste envolvimento emocional, neste poder de fascinação, que reside a própria essência do jogo (RIZZI; HAYDT, 2005, p. 9).

As brincadeiras e os jogos eram pontos essenciais para a diversão e aprendizado de modo informal, usados como meio para que houvesse a interação com o mundo ao seu redor. A linguagem corporal determinou como a sua experiência seria usada como base para ensinar os valores emocionais e o caráter. Ao expressarem suas experiências, percebe-se que as emoções foram gravadas automaticamente e sendo internalizada no cotidiano.

Foi perguntado também se os brinquedos eram comprados ou produzidos artesanalmente. A M1 relatou que seus brinquedos eram comprados e outros feitos em casa. Com a mãe aprendeu a brincar de boneca e ao filho ensinou a jogar bola, brincar de carrinho e andar de bicicleta.

A seleção desses brinquedos passa a ser de suma importância, a adequação da escolha deve realmente contribuir para a formação e o desenvolvimento da criança. Contudo, não se pode afirmar que todo o brinquedo industrializado é negativo, pois existem no mercado inúmeros exemplos que provam o contrário. (SANTOS, 1995, p. 6)

Ao construir um brinquedo, a criança compreende que nem tudo é no tempo dela e o processo da construção estimula a criatividade, lidando com o aspecto emocional, passando pela frustração e aceitação de tentar outras vezes, manipulando vários objetos.

A construção valoriza o brinquedo e aproxima quem participou ou quem brincou com aquela criança. O brincar e o brinquedo são agentes naturais para o desenvolvimento motor e cognitivo.

Após analisar um brinquedo artesanal, percebe-se também que brinquedos industrializados podem ajudar no desenvolvimento da criança, desde que eles possibilitem desafios e interação na hora de brincar, tendo movimentos e ações, tendo bem estar, pois nem toda brincadeira deve ser apenas educativa, mas também divertida. “O brinquedo artesanal, por outro lado, sempre se fez presente em nossa sociedade, sendo caracterizado pelo meio sócio-cultural onde é produzido, representando, assim, a realidade concreta desse meio”. (SANTOS, 1995, p. 5)

Para a construção do brinquedo artesanal é preciso ter dedicação e amor, pois é algo que estará no cotidiano das crianças. Esse tipo de brinquedo era construído para suprir as necessidades de familiares que tinham crianças em casa e precisavam de algo para concretizar a brincadeira, passando por várias gerações, sendo adaptado para o contexto atual.

Portanto, a brincadeira em sala de aula é importante, pois faz com que haja interação entre as crianças. É importante para que não sejam sedentárias, somente no mundo da tecnologia, como em jogos *on-line*, redes sociais e TV.

M2 informou que alguns brinquedos eram produzidos em casa, feitos de pano, outros eram reciclados, vindo de outras crianças e também eram comprados.

Brincadeiras como amarelinha, boneca de pano, cabra-cega e cabo de guerra, depende da brincadeira, se for para que ela possa desenvolver a oralidade e o aprendizado da criança, pois, elas estão em momento de aprendizado. Elas ajudam no desenvolvimento e comunicação entre as crianças e também ensinam cultura, religião e não precisa de muita coisa para brincar ou jogar. Exemplo: Com pedaços de madeira fazia carrinho e de rolimã.

M3 disse que os brinquedos eram produzidos em casa, como painéis de barro, boneca de pano, casinha e boneca. A criança tem direito de brincar para viver a infância. A brincadeira ensina a viver a vida simples, sem violência, usando a imaginação.

Por fim, M4 relatou que todos os brinquedos eram feitos em casa com materiais do dia a dia. Em suas palavras: “Com minha mãe aprendi o modo das cinco Marias e com meu filho jogo bola. É uma diversão, momento de descontração e aprendizado. Uma forma diferente de aprender”.

As avós também responderam as mesmas perguntas. A1 respondeu que, na sua infância, brincava de pular corda, queimada, pimbarra, esconde-esconde e boneca. Todos os brinquedos eram comprados. A cantiga de roda e dança das

cadeiras também fazia parte das brincadeiras. Segundo A1, as brincadeiras antigas eram saudáveis, elas brincavam com a imaginação.

A2 brincava de corda, queimada, pimbarra, esconde-esconde, peteca, macacão (amarelinha) e dança da cadeira. Alguns brinquedos eram comprados e outros feitos em casa com madeira, pano e espiga de milho. As brincadeiras foram aprendidas com irmãos e primos e ensinou ao neto a brincar de carrinho e cavalo. Para ela, a brincadeira é importante para crescer saudável, sem maldade e resolver os problemas do dia a dia.

A avó A3 brincava de roda, queimada, boneca e carinha. Os seus brinquedos eram feitos de barro, espiga de milho e pedaços de madeira. Ela aprendeu com outros familiares e ensinou ao neto a jogar bola, carrinho e esconde-esconde. Para A3, as brincadeiras são uma forma de descontração, importante para o desenvolvimento sadio, longe do celular.

3.2 Entrevista com a professora

Ao perguntar: Como você vê a brincadeira tradicional na sala de aula? A docente respondeu que são brincadeiras e jogos passados de geração por geração e elas fazem parte do nosso folclore. São brincadeiras antigas e tem cunho educativo que contribui para o desenvolvimento do aluno, existe vários fatores como o motor, cognitivo, afetivo, social e quando bem usada ela explora vários conhecimentos do aluno.

Os jogos tradicionais infantis têm qualidades que podem satisfazer de bom grado às necessidades de desenvolvimento das crianças contemporâneas. Seu grande valor está em apresentarem ricas possibilidades para o estímulo de várias de várias atividades nas crianças: físicas, motoras, sensoriais, sociais, afetivas, intelectuais, linguísticas etc., tratando de deficiências motoras (jogos com atividade motora); ou da excessiva intelectualização da maior parte das atividades típicas da escola (jogos que envolve o corpo e os sentidos); ou ajudando a superar o isolamento das nossas crianças de hoje (jogos em grupo) (FRIEDMANN, 1996, p. 50).

De acordo com Friedmann (1996), os jogos tradicionais infantis buscam saciar as necessidades do desenvolvimento cognitivo e motor, possibilitando um raciocínio mais rápido, com aprendizagem significativa entre o eu, o outro e o nós (campo de experiência descrito na BNCC).

Foi perguntado também se existem pontos positivos e negativos dos jogos e brincadeiras tradicionais, em seguida pedido para que fossem citados. Ela disse que existe sim. O ponto negativo é, quando não souber usar essa ferramenta. Já o ponto positivo é que a criança vai desenvolver as atividades e aprender de forma prazerosa, assim assimilando o que é passado em sala de aula.

Foi questionado qual o nível de aceitação dos pais em relação aos jogos e brincadeiras como contribuição no desenvolvimento cognitivo e motor das crianças?

A seguinte resposta foi que de início os pais questionavam sobre as brincadeiras, mas ao ver o desenvolvimento dos seus filhos em relação ao conteúdo, eles passaram a aceitar sem questionamento, pois, seus filhos passaram a ter firmeza na brincadeira organizada, tendo confiança e agilidade no cotidiano.

Ao ser questionada quais os jogos e brincadeiras tradicionais usados no ambiente escolar? Quais as crianças gostam mais? A docente respondeu que as brincadeiras são amarelinha, morto-vivo, cantiga de roda e outros que exigem desafios. Elas gostam de todas.

A seguinte pergunta foi: os alunos aceitam regras com facilidade? A docente respondeu que não. No início é um pouco difícil, pois eles já têm o hábito de brincar livremente, mas contornou a situação e aos poucos introduziu as regras explicando que é algo necessário para a brincadeira ou jogo. “Ela precisa que lhe mostrem, oriente e ensine até onde pode ir, o que pode ou não fazer, o que é bom ou ruim. Ela confia no adulto, porém, se este for super permissivo, a criança perde a confiança” (LOPES, 2001, p. 40).

O propósito de colocar limites na criança é para o processo de aprendizagem, ter consideração com o outro, mostrando assim, que tudo tem consequências para o bem ou não. Ao estabelecer limites, os pais e educadores pensam como resolver situações, indicando o que pode ou o que não pode ser feito dentro dos limites estabelecidos.

Para concluir o questionário foi perguntado como a docente avalia o desenvolvimento dos alunos ao realizar uma tarefa lúdica? Em suas palavras: “Avalio sempre a forma lúdica como interesse e criatividade na participação e interação da criança, obtendo assim uma aprendizagem de qualidade”.

As avaliações precisam ter bem Claro os seus objetivos, Pois muitas vezes são valorizados pontos em determinadas atividades que podem bloquear as expressões da criança. Portanto, sim o objetivo principal de um jogo é a memorização de palavras, por exemplo, não está em questão a forma como a criança recordou ou pintou a figura, mas se conseguiu memorizar (LOPES, 2001, p. 46).

A metodologia é fundamental para que a abordagem interesse ao aluno, capitando que é proposto para avançar o desenvolvimento, seja ele cognitivo ou motor. É praticando que a criança assimila o conteúdo, reconhecendo a linguagem do ambiente escolar ou do seu cotidiano.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo traz a importância dos jogos tradicionais na educação infantil como base para o desenvolvimento cognitivo e motor dos educandos, não deixando de fazer as atividades relacionadas aos jogos e as brincadeiras, pois trazem assim um benefício para a vida escolar e social. A contextualização do tema mostra o lúdico como parte fundamental para a concretização do que é proposto aos alunos.

Através dos jogos, a criança aprende espontaneamente, saindo do imaginário para concretizar o máximo de informações ali passadas. Ao transmitir diferentes formas de jogar, a convivência entre os alunos se dá de forma participativa, já que regras são impostas e obedecidas por quem participa da brincadeira.

Cada cultura traz diferentes formas de delimitar o jogo e suas regras, assumindo um sentido na sociedade. A compreensão dos jogos e das brincadeiras tradicionais no processo de ensino-aprendizagem mediado pelo educador retrata o reflexo do contexto social.

Conclui-se que os jogos tradicionais tem uma grande contribuição nos resultados em sala, com percepção dos comportamentos apresentados referente a aquisição destas atividades para o desenvolvimento cognitivo e físico-motor.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.
- CARVALHO, S. H. **Construindo o saber: metodologia científica – fundamentos e técnicas**. 17. Ed. São Paulo: Papirus, 2006.
- CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida. LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. 6° ed. – Campinas, SP: Papirus, 2012.
- COSTA, Izabel Mota. **O ensino da arte e a cultura popular**. São Luiz, Maranhão: Gráfica e Editora Aquarela Ltda., 2004.
- CRESPI, F. **Manual de Sociologia da Cultura**. Lisboa: Estampa, 1997.
- FONTES, Rosa Maria Miguel. **Dia Mundial do Brincar**. 2018. Disponível em <<https://contaumahistoria.com.br/2018/05/dia-mundial-do-brincar/>> Acesso em 25 de mai. De 2022.
- FRIEDMMAN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender- O resgate do jogo infantil/ Adriana Friedmman**. – São Paulo: Moderna. 1996.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- JAULIN, Robert. **Jeux et jouets - essai d'ethnotechnologie**. Paris: Aubier, 1979.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil/ Tizuko Morchida Kishimoto**. – São Paulo: Cengage Learning, 2013. (Releitura de 1994).
- LOPES. Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar/Maria da Glória Lopes**. 4.ed. rev.- São Paulo, Cortez, 2001.
- LOPES, M. **Jogos na Educação: criar fazer, jogar**. São Paulo: Cortez, 2005.
- OGLIARI, Aline. **Influência das culturas africanas na cultura popular brasileira: subsídios para a prática didática em Artes Visuais**. 2014. 46 f., il. Monografia (Licenciatura em Artes Plásticas) - Universidade de Brasília, Brasília, 2014.
- RICHARDSON, R.J. **Pesquisa Social: métodos e técnicas**. 3.ed. São Paulo Atlas: 1999.
- RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Atividades Lúdicas na Educação da Criança: Subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas séries iniciais do 1° grau**. 3. ed. São Paulo: Summus, 2005.

ROMANO, R. Vida/Morte-Tradições-Gerações. In: **Enciclopédia Einaudi**. Lisboa: Imprensa Nacional - Casa da Moeda, 1997, p.166-197.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca**: Sucata vira brinquedo/ Santa Marli Pires dos Santos- Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SILVA, Rutinéia Cristina Martins. **A construção do Sujeito Histórico na Educação Infantil**. Franca, 2009.

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, Poliana Santos Batista, acadêmico (a) do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Amadeus/FAMA, orientado (a) pela Prof. (a) Dr.^a Tâmara Regina Reis Sales, declaro para os devidos fins que o Trabalho de Conclusão de Curso, cujo tema versa sobre: BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: práticas pedagógicas na Escola Municipal Anália Vieira de Figueiredo, atende às normas técnicas e científicas exigidas na elaboração de textos e ao Regulamento para Elaboração do TCC da referida Instituição.

As citações e paráfrases dos autores estão indicadas e apresentam a origem e ideia do autor (a) com as respectivas obras e anos de publicação.

O Código Penal em vigor, no Título que trata dos Crimes Contra a Propriedade Intelectual, dispõe sobre o crime de violação de direito autoral – artigo 184 – que traz o seguinte teor: Violar direito autoral: Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa. E os seus parágrafos 1º e 2º, consignam, respectivamente:

A § 1º Se a violação consistir em reprodução, por qualquer meio, com intuito de lucro, de obra intelectual, no todo ou em parte, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente, (...): Pena – reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa, (...).

§ 2º Na mesma pena do parágrafo anterior incorre quem vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire oculta, empresta troca ou tem em depósito, com intuito de lucro, original ou cópia de obra intelectual, (...), produzidos ou reproduzidos com violação de direito autoral (Lei n.º 9.610, de 19.02.98, que altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais, publicada no D.O.U. de 20.02.98, Seção I, pág. 3).

Declaro, ainda, minha inteira responsabilidade sobre o texto apresentado no Trabalho de Conclusão de Curso.

Aracaju SE, 03/06/2022.


Assinatura da aluna concluinte