



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE EDUCAÇÃO – CEDUC  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**DANIELLY KELLY ANDRADE REGIS**

**O RESGATE DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:  
RELATO DE EXPERIÊNCIA**

**CAMPINA GRANDE - 2017**

**DANIELLY KELLY ANDRADE REGIS**

**O RESGATE DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:  
RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Trabalho de conclusão de curso na forma de Relato de experiência apresentado junto ao curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba em cumprimento à exigência para obtenção do grau de licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Regimênia Maria Braga de Carvalho

**CAMPINA GRANDE - 2017**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do Trabalho de Conclusão de Curso.

R337r Regis, Danielly Kelly Andrade.  
O resgate das brincadeiras e jogos na educação infantil:  
relato de experiência [manuscrito] / Danielly Kelly Andrade  
Regis. - 2017  
26 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em  
Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de  
Educação, 2017.

"Orientação : Prof. Dr. Regimênia Maria Braga de  
Carvalho, Coordenação do Curso de Bacharelado em  
Educação Física - CCBEF."

1. Educação infantil. 2. Jogos e brincadeiras. 3. Ensino e  
aprendizagem.

21. ed. CDD 371.337

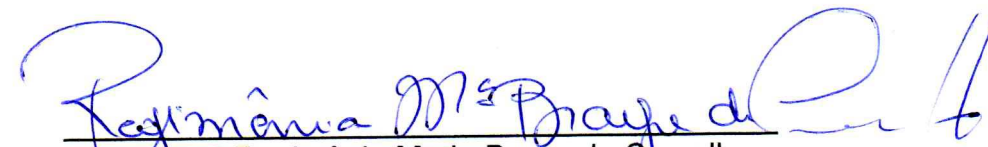
**DANIELLY KELLY ANDRADE REGIS**


**O RESGATE DAS BRICADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:  
RELATO DE EXPERIÊNCIA**

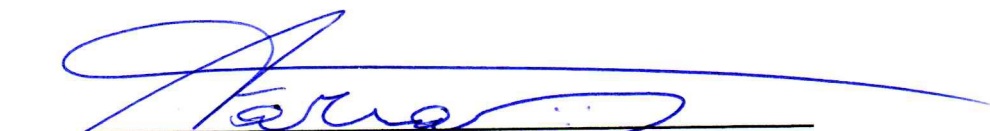
Trabalho de Conclusão de Curso – TCC,  
em formato de Artigo Científico,  
apresentado ao curso de Pedagogia da  
Universidade Estadual da Paraíba, em  
cumprimento à exigência para obtenção  
do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Aprovada em: 09 de novembro de 2017

**BANCA EXAMINADORA**

  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Regimênia Maria Braga de Carvalho  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Dr.<sup>a</sup> Maria José Guerra  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Dr. Álvaro Luís Pessoa de Farias  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço em primeiro lugar a Deus, meu senhor e salvador que esteve comigo em todos os momentos e sabe dos meus sonhos, onde muitas vezes foi meu consolador para buscar forças para superar os obstáculos e desafios no decorrer deste curso.

A minha querida avó Nevis, que de uma maneira ou de outra sempre me ajudou e com seu simples jeito de agir me apoiou em vários momentos, incentivando-me quando preciso, agradeço pelo amor, apoio e dedicação.

Aos meus irmãos Lucas e Matheus que também fazem parte dessa conquista, que os amo muito e são uma benção em minha vida. À minha amada tia Magna e primos, Carlos e Emilly que são pessoas importantes e preciosas na minha vida.

A Todos que contribuíram para o aperfeiçoamento que obtive na Universidade durante todo esse período que passamos juntos. A colegas de classe turma 2011.2 e todos que fazem o departamento de educação, especialmente à prof<sup>a</sup> Regiménia que me recebeu e durante os momentos de orientação me acolheu com sabedoria, dedicação e paciência.

Aos profissionais que fazem parte da escola objeto deste estudo, por terem proporcionado uma vivência na área pedagógica que me proporcionaram crescimento pessoal e profissional me disponibilizando as informações necessárias.

Enfim, todos que contribuíram direta e indiretamente para construção e finalização deste trabalho de conclusão do curso.

## DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todas as pessoas que de uma forma ou de outra, contribuíram para sua concretização, e a todos aqueles que ainda acreditam na educação deste país. Em especial ao meu amado filho "Allan Bernardo Andrade Catão de Vasconcelos" que ainda tão pequeno me motiva a cada instante.

# **O RESGATE DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: RELATO DE EXPERIÊNCIA**

## **RESUMO**

O presente trabalho acadêmico no formato de relato mostra de forma argumentativa e descritiva as experiências vividas, através do resgate das brincadeiras e jogos na educação infantil, na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Antônia Francisca Vieira. O brincar possibilita a criança se comportar além do comportamento habitual da sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Nesse contexto a oportunidade do brincar assumiu características próprias, pôs seu papel dentro do campo da educação cresceu e hoje podemos afirmar, com segurança, que ela é um agente de mudança do ponto de vista educacional, e por acreditar nesta afirmação, consideramos que o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo. O objetivo do estudo, foi apresentar a vivência desenvolvida com as crianças da educação infantil e relatar as exigências relacionadas às práticas pedagógicas do brincar e da brincadeira através de um relato de experiência. Tendo como abordagens a relação das brincadeiras e dos jogos educativos, a história e a vivência nas aulas práticas aos alunos da escola. Concluiu-se que o brincar na escola, contribui na formação da criança, além de comunicar a sua existência desde a antiguidade, sendo utilizado como fonte de ensino e que até os dias atuais podemos verificar que pode ser usado como fonte de aprendizagem, assim como, para um melhor desenvolvimento em todos os aspectos da criança.

**Palavras-Chave:** Brincadeiras; Jogos; Infância e Aprendizagem.

# THE RESCUE OF PLAYS AND GAMES IN CHILD EDUCATION: EXPERIENCE REPORT

## ABSTRACT

The present academic work in the narrative format shows in an argumentative and descriptive way the lived experiences, through the rescue of the games and games in the infantile education, in the Municipal School of Infantile and Fundamental Education Antônia Francisca Vieira. Playing allows the child to behave beyond the usual behavior of his age, in addition to his daily behavior; in the toy, it is as if she were bigger than she is in reality. In this context the playfulness has assumed its own characteristics, has put its role within the field of education has grown and today we can safely say that it is an agent of change from the educational point of view, and believing this statement, we consider that development of the child happens through the ludic, she needs to play to grow, she needs the game as a way of balancing with the world. The objective of the study was to present the experience developed with the children of early childhood education and to report the requirements related to the pedagogical practices of play and play through an experience report. Taking as an approach the relation of play and educational games, history and practical experience to the students of the school. It was concluded that playing in school contributes to the formation of the child, in addition to communicating their existence since ancient times, being used as a teaching source and that until the present day we can verify that it can be used as a source of learning, as well as , for a better development in all aspects of the child.

**Keywords:** Jokes; Games; Childhood and Learning.



## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	14
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	16
2.1 A origem das brincadeiras no decorrer da história.....	16
2.2 A importância das brincadeiras e jogos no desenvolvimento da criança.....	18
<b>3. RELATO DE EXPERIÊNCIA</b> .....	21
3.1. Caracterização do campo de estágio.....	21
3.2. Cenário.....	22
3.3. Estrutura Organizacional .....	22
3.4. O Público .....	23
<b>4. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS</b> .....	24
4.1. Desafios.....	25
4.2. Soluções.....	25
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	26
<b>6. REFERÊNCIAS</b> .....	27
<b>ANEXOS</b>	

## 1. INTRODUÇÃO

No decorrer da história, foram construídas diversas concepções de infância nas diferentes classes sociais. No contexto atual, quando se entende a criança como um sujeito imerso na cultura, não deve-se deixar de pensar no espaço e tempo da brincadeira, assim como a própria forma da criança transformar e conhecer o mundo na qual ela vive e está inserida.

Um dos recursos pedagógicos que poderão contribuir diretamente para o processo de aprendizagem das crianças na escola, especialmente na educação infantil, são as brincadeiras. Estas por sua vez, para que se tenha o resultado esperado, devem ser utilizadas de forma adequada, pois nesse contexto esses recursos possibilitarão o desenvolvimento da criança no que se refere às habilidades necessárias para o processo educativo.

É na brincadeira, que além do comportamento habitual da sua idade, além da sua vivência diária; no brincar, a criança se comporta como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Dessa forma, é possível perceber que o brincar torna-se estruturante na formação do sujeito, sendo possível que através do lúdico, se constitua o desenvolvimento da criança enquanto pessoa, internalizando papéis sociais, entre outros aspectos.

A criança constrói o seu universo, manipulando-o e trazendo para a sua realidade situações diversas e inusitadas do seu mundo imaginário. O brincar possibilita o desenvolvimento, não sendo somente um instrumento didático facilitador para o aprendizado, já que os jogos, brincadeiras e brinquedos influenciam em áreas do desenvolvimento infantil como: motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade. Desse modo, o brincar contribui para a criança exteriorizar seu potencial criativo.

Em relação aos jogos como instrumento pedagógico na Educação Infantil, destaca-se que o jogo não é naturalmente educativo, mas se torna educativo pelo processo metodológico adotado, ou seja, por meio de jogos e brincadeiras que o professor pode desenvolver metodologias que contribuam com o desenvolvimento.

Todavia, é preciso ter clareza de que o jogo pode possibilitar o encontro de aprendizagens. É uma situação que comporta um forte potencial simbólico, podendo ser fator de aprendizagem, mas de maneira inteiramente aleatória, dificilmente previsível.

Muitos estudiosos da infância destacam na literatura a importância do brincar para o desenvolvimento e socialização da criança. Seus estudos contribuíram para que o brincar passasse a ser relacionado à Educação Infantil. Para Piaget (1976), o brincar constitui-se expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam, acomodam e podem interferir na realidade.

Atualmente quase não encontramos atividades lúdicas, por diversos fatores tanto como políticos, sociais e até mesmo culturais, muito se deve a falta de espaços para tais brincadeiras que em sua maioria eram praticadas na rua e como este espaço passou a ser um local de passagem e por falta muitas vezes de segurança, os pais preferem manter os filhos em seus lares, que geralmente utilizam computadores e vídeo games, como atividade de lazer.

O resgate das brincadeiras se faz necessário, pois a cultura de massa está substituindo por vezes a cultura popular, substituindo estas brincadeiras e brinquedos, por brinquedos e brincadeiras industrializados e eletrônicos, como afirma:

Que nos jogos, brinquedos e brincadeiras as crianças, atualmente, vêm perdendo esta cultura produzida pela humanidade ao longo dos tempos. Além disto, ela mesma vem se perdendo enquanto produtora da sua própria cultura de jogos e brincadeiras. E o que se tem constatado é a grande influência da indústria cultural neste processo. (Dias, 2006, p. 422)

Nessa perspectiva, este trabalho tem como objetivo, apresentar a minha vivência desenvolvida com as crianças da educação infantil e relatar as exigências relacionadas às práticas pedagógicas do brincar e da brincadeira na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Antônia Francisca Vieira, através de um

relato de experiência, tendo como abordagens a relação das brincadeiras e dos jogos educativos, a história e a vivência nas aulas práticas aos alunos da escola.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 A origem das brincadeiras no decorrer da história**

De acordo com o contexto histórico e social, o brincar está presente em diferentes tempos e lugares na vida das crianças. A brincadeira foi introduzida no seu cotidiano, inibidamente, despertando suas capacidades próprias diante dos seus impulsos e estímulos, sendo recriada através do seu poder de imaginação e criação.

Inserido no contexto histórico do país, de acordo com Alves, 2010: Os jogos e brincadeiras presentes na cultura portuguesa, africana e indígena acabaram difundidos na cultura lúdica brasileira. Esta cultura lúdica é formada, entre outras coisas, por jogos geracionais e costumes lúdicos. Implica dizer que as brincadeiras são universais, estão na história da humanidade ao longo dos tempos, fazem parte da cultura de um país, de um povo.

Mesmo com diferentes espaços geográficos e culturais, as brincadeiras de outros tempos sempre estão presentes nas vidas das crianças e com múltiplas formas de brincar. Para Sarmiento (2003, apud CARVALHO, 2007), o estudo das culturas infantis tem como destaque a capacidade que as crianças possuem de produzir significados a ações existentes nas culturas dos adultos.

Segundo Sarmiento Apud Carvalho (2007, p.3):

As culturas infantis são constituídas por um conjunto de formas, significados, objetos, artefatos que conferem modos de compreensão simbólica sobre o mundo. Ou seja, brinquedos, brincadeiras, músicas e histórias que expressam o olhar infantil, olhar construído no processo histórico de diferenciação do adulto. Os brinquedos e brincadeiras elaborados e vivenciados pelas crianças ao longo da história da humanidade são, portanto,

objeto de estudo que surgem à medida que entendemos a infância como categoria geracional sociologicamente instituída e produtora de uma cultura própria.

Já para Vigotski (2007), na abordagem histórico-cultural, brincar é satisfazer necessidades com a realização de desejos que não poderiam ser imediatamente satisfeitos. O brinquedo seria um mundo ilusório, em que qualquer desejo pode ser realizado. As duas principais características colocadas pelo autor são as regras e a situação imaginária, sempre presentes nas brincadeiras. De acordo com essa teoria, quando as crianças mais novas brincam, elas utilizam muito a situação imaginária, a imaginação está presente com força, enquanto as regras ficam mais ocultas, mas não deixam de existir.

É natural na vida das crianças, o brincar. com o passar dos tempos, as regras vão tomando mais espaço e a situação imaginária vai diminuindo, como num jogo de queimada em que as regras são primordiais, mas a situação imaginária de dois lados opostos em “guerra” e de comportamentos diferentes daqueles da vida real não deixam de existir.

Nesse contexto no qual aparecem as regras, entram os jogos. Pesquisas revelam que eles surgiram no século XVI, e que os primeiros estudos foram realizados em Roma e na Grécia, com propósito de ensinar letras. De acordo com SOUZA, 2005: marcas arqueológicas e as pinturas rupestres deixam claro que, na antiguidade, já existiam alguns jogos que os gregos e romanos jogavam, como por exemplo, o pião contemporâneo. As primeiras bonecas foram encontradas no século IX a.C em túmulos de crianças. Nas ruínas Incas do Peru, arqueólogos encontraram vários brinquedos infantis.

Adolescentes gregos distraíam-se lançando uma bola cheia de ar na parede, construída de bexiga de animais, coberta por uma capa de couro. O moderno “cabo de guerra” já era conhecido e utilizado pelos adolescentes de Atenas, o jogo de pique pega conhecido como “pegador”, é uma forma de jogo que está presente nas diversas culturas (LOPES, 2007).

Kishimoto (1993), afirma que os jogos foram transmitidos de pais para filhos: “A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos

distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil”.

Como dito no início, a história dos jogos no Brasil, foi influenciada pelos portugueses, negros e índios. De acordo com Kishimoto (1993), foi introduzido nas vidas das crianças brasileiras o folclore português, por meio da oralidade, e assim, foram criados os contos, as lendas, superstições, versos, adivinhas e as parlendas, e também personagens como o bicho-papão, a mula sem cabeça, a Cuca, Lobisomem, e outros, trazidas pelos portugueses e conseqüentemente se originaram brincadeiras infantis tendo estas personagens.

De acordo com Alves (2010), os costumes portugueses, dentre eles seus jogos e brincadeiras, já traziam a influência dos costumes dos povos asiáticos, originados da presença portuguesa nessas terras.

Alves (2010) complementa que grande parte dos jogos tradicionais mais conhecidos do mundo, como o jogo de saquinhos (ossinhos), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião, pipa e outros chegou ao Brasil por intervenção dos primeiros portugueses.

Todos os jogos, brincadeiras e brinquedos citados contribuíram para a construção da cultura lúdica infantil brasileira, destacando-se na contribuição indígena, as atividades lúdicas que imitam elementos da natureza, principalmente animais (ALVES, 2010).

## **2.2 A importância das brincadeiras e jogos no desenvolvimento da criança**

Muitos são os benefícios das brincadeiras, autores relatam que nenhum cientista até hoje conseguiu comprovar o deslumbramento que ela exercita nas pessoas. São aspectos lúdicos que produzem essa sensação, este por sua vez quer dizer divertimento, passatempo, distração, movimento satisfatório e espontâneo.

Para Almeida (2005), o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo e suas implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

A brincadeira é indicada como uma atividade arquetípica (modelo ideal, inteligível, do qual se copiou toda a coisa sensível). Em que as crianças inventam suas próprias brincadeiras, sendo de competição, jogos corporais, gestos espontâneos e ações que levam a imaginar e combinar os gestos ao faz de conta (SOUZA, 2005).

São com as relações que as crianças aprendem, na maioria das vezes, imbuídas de valores e crenças, características do meio e que geram mudanças comportamentais. Essa experiência de se relacionar com o outro, influencia ativamente a vida de uma criança. Dessa forma, quando há essa interação a criança deixa de ser receptiva e torna-se ativa, explorando o ambiente, construindo estruturas mentais, com mais autonomia e sendo totalmente capaz de conquistar seu espaço e superar desafios.

Sobre desenvolvimento e maturidade, toda criança atinge fases específicas em várias faixas etárias. Os autores a seguir: PIAGET e VYGOTSKI, compartilham a idéia de que o crescimento da criança é acompanhado por fases ou etapas de desenvolvimento, caracterizando aspectos peculiares e significativos, tais como: o físico, o cognitivo, o emocional e o espiritual, importantes para a sua formação integral.

Para uma melhor compreensão do fenômeno brincar, percebemos a importância dessa atividade para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, e, conseqüentemente, para as instituições de educação infantil.

Segundo a teoria de Vigotski (2006), aprendizagem e desenvolvimento não são sinônimos. Para o autor, a aprendizagem de uma criança e seu desenvolvimento estão ligados entre si desde os seus primeiros anos de vida; a aprendizagem deve ser coerente com o desenvolvimento da criança, a capacidade de aprender está relacionada com a zona de desenvolvimento em que a criança se encontra. Ao mesmo tempo, a aprendizagem estimula processos internos de

desenvolvimento, criando zonas de desenvolvimento proximal. “[...] a aprendizagem não é, em si mesma, desenvolvimento, mas uma correta organização da aprendizagem da criança conduz ao desenvolvimento mental [...]” (VIGOTSKII, 2006, p.115).

A zona de desenvolvimento proximal é um conceito importante da teoria de Vigotski (2007). O autor determina dois níveis de desenvolvimento: o real, representando o que a criança já consegue realizar sozinha, e o potencial, que significa aquelas atividades que a criança tem capacidade de realizar, mas ainda não o faz. A zona de desenvolvimento proximal, ou ZDP, se encontra entre esses dois níveis de desenvolvimento, ela representa o que a criança consegue realizar, mas contando com a ajuda de um mediador. O que está na ZDP hoje, amanhã pode ser desenvolvimento real. Ou seja, é essencial para o aprendiz criar a zona de desenvolvimento proximal.

Entendemos que o brincar é importante para o desenvolvimento da criança e Vigotski (2007) confirma essa afirmação. O autor coloca que o brincar é uma atividade que estimula a aprendizagem pois cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança:

[...]No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento. (VIGOTSKI, 2007, p.134).

O conceito de zona de desenvolvimento proximal nos apresenta também a importância da mediação da brincadeira. É por meio dela que a ZDP é criada. O brincar, assim como quase todas as nossas ações, é mediado, por um contexto. Objetos, adultos, crianças, roupas, histórias... De acordo com Vigotski (2007), nossa relação com o mundo é mediada. No contexto das escolas de educação infantil essa questão deve ser bem observada ao pensar na qualidade das brincadeiras a serem vividas naquele ambiente. Deve-se levar em conta que tudo ao redor da criança é capaz de estimular e enriquecer as brincadeiras, ou o contrário. A mediação no contexto da escola se destaca das mediações cotidianas pela



intencionalidade da ação. A professora a todo o momento se preocupa com a aprendizagem das crianças. No brincar não pode ser diferente, e as mediações devem ocorrer intencionalmente, pensadas pela professora, para que o tempo de brincadeiras dentro da escola seja aproveitado ao máximo pelas crianças.

Favorecer a brincadeira na educação infantil não significa simplesmente deixar que as crianças brinquem sem que seja feita nenhuma intervenção. De acordo com Ayoub (2001), quando o adulto abre mão da sua mediação no processo educativo, a situação pode ser chamada de abandono pedagógico. A autora afirma que é justamente no contexto da brincadeira que o professor descobre o seu papel de mediador.

Brougère (1998) reconhece a importância dos materiais do jogo e da forma como o adulto organiza esse contexto, e afirma que eles são decisivos para que a liberdade da criança ao brincar seja mantida. Para o autor, as características do jogo não devem ser perdidas por ele estar em um ambiente educativo, e a liberdade é uma delas. A escola deve preocupar-se com todo o contexto para favorecer o brincar das crianças. Um professor mediador constrói um ambiente também mediador do brincar.

### **3. RELATO DE EXPERIÊNCIA**

#### **3.1 Caracterização do campo de estágio**

A observação e a realização de atividades para compor o relato, ocorreu na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Antônia Francisca Vieira, localizada no sítio Gameleira que fica à 5km de Ingá-PB. A escola foi fundada no ano de 1989 pelo prefeito Paulo Cândido, num terreno que foi doação da senhora Antônia Francisca Vieira, na ocasião a escola à homenageou, colocando o seu nome na instituição.

A educação no meio rural, ainda tem muito a desenvolver, especificamente se falando da escola objeto de estudo. Pesquisas recentes comprovam que o insucesso nesse meio de educação atinge os 40%, além de ter 70% dos alunos em séries incompatíveis com as idades. As escolas do campo normalmente são compostas de apenas uma sala de aula, tendo que se desenvolver um trabalho de sala multisseriada, com mistura de idades e de conteúdos.

Atualmente a escola não existe, suas atividades foram encerradas em 20/12/2016 por motivos de poucos alunos, dessa forma a secretaria de educação da cidade de Ingá pediu que as atividades se encerrassem e os alunos fossem transferidos para escola da cidade do Ingá, e a prefeitura disponibiliza um transporte para o alunado. O estágio teve início em 2014 e na época tudo funcionava em perfeita ordem, seguindo calendários letivos e planos de aula, e sempre tentando inculcar a cultura do meio, adaptados à realidade local, valorizando aquilo que fazia parte da vida dos alunos e de suas famílias.

### **3.2 Cenário**

A escola possuía um espaço ideal para realização de suas atividades de fácil acesso do seu público alvo, e não deixava a desejar no aparato necessário para as atividades propostas ao corpo de alunado. O cenário na qual eram realizadas as atividades eram as salas de aula e no pátio da escola, este último, era um local extremamente amplo ao ar livre e de fácil acesso, logo na entrada. Porém o local era sempre caracterizado de acordo com a brincadeira, envolvendo todos os recursos necessários.

### **3.3 Estrutura organizacional**

A Escola M.E.I.F. Antônia Francisca Vieira, assim como toda escola, possuía um quadro funcional e uma estrutura organizacional descrita a seguir:

- 1 Sala de Docentes e Secretaria/administração;
- 2 Salas de aula;
- 1 Cozinha;
- 1 Refeitório;
- 2 Banheiros;
- 1 Espaço interno para brincadeiras;
- 1 campo de futebol.

A escola dispõe no seu quadro de funcionários um total de 5 colaboradores que muda de acordo com as necessidades, 2 professoras concursadas, 1 diretora, 1 auxiliar de serviços gerais e merendeira, e 1 vigia.

### **3.4 O Público**

O público alvo objeto do nosso estudo, era composto de crianças com idade de 4 aos 13 anos, em média eram 25 alunos e a faixa etária por série era a seguinte: Infantil (4 anos); Infantil 2 (5 anos); 1º ano (6 e 7 anos); 2º ano (8 anos); 3º ano (9 anos); 4º ano (10 anos); 5º ano (11 a 13 anos). Portanto, as brincadeiras e jogos educativos, ou seja o programa de atividades, eram trabalhados de acordo com a série e conseqüentemente por faixa etária.

A situação socioeconômica desses discentes, era composta pela renda familiar de menos de um salário mínimo, os pais vivem da agricultura e com a renda do programa governamental bolsa família. A grande maioria residem na zona rural nas proximidades da escola. A rotina deles era bem simples, os pais levavam na escola e ao final da aula a tarde, iam buscar.

Havia uma boa socialização e interação entre discentes e docentes, nós elaborávamos um cronograma de atividades que fossem desenvolvidas durante os semestres, sempre observando a necessidade por série e classificação de faixa etária.

É importante ressaltar que as ações desenvolvidas sempre tinham um preparo do corpo docente e sempre atentando para utilização dos recursos

necessários para execução das atividades, e sempre se observava o contexto comunitário, as práticas eram baseadas num contexto local na qual os alunos estavam inseridos.

#### **4. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS**

As reflexões citadas nesse estudo acerca do brincar, permeia todas as ações que foram desenvolvidas no decorrer das intervenções realizadas na Escola M.E.I.F. Antônia Francisca Vieira, instigando o resgate dos jogos tradicionais infantis no contexto escolar. Para atingir esse objetivo realizamos observações, encontros com professoras, oficinas temáticas e atividades práticas.

Durante as observações e intervenções realizadas em sala de aula, em alguns momentos, nós trabalhávamos com a temática relacionada ao brincar. Isto, por meio de oficinas temáticas nas quais utilizava-se recursos como dinâmicas, pinturas, músicas, sucatas e discussão de textos. Na maioria das situações o objetivo principal era proporcionar o resgate das brincadeiras tradicionais no contexto escolar, a partir de uma reflexão crítica sobre as brincadeiras atuais, com ênfase no processo de desenvolvimento global infantil.

Sempre era explorado o brincar nas atividades, não apenas relacionado a momentos de diversão, mas, conforme constata Oliveira (2000), como condição de todo o processo evolutivo da criança, manifestação do modo como ela organiza sua realidade e lida com suas possibilidades, limitações e conflitos, contribuindo para a sua inserção no universo sócio-histórico-cultural.

No contexto atual, nós observamos, que a maioria das crianças que fazem parte das classes do infantil I e II, são crianças que precisam de orientação na hora do brincar, a maioria delas só sabe “correr”, “bater”, “brigar”. Esta constatação possibilitou levantar algumas hipóteses que refletem problemas contemporâneos (falta de tempo dos pais para brincarem com os filhos, excesso de tempo em frente da televisão, brinquedos que fazem tudo pela criança), bem como apontar a responsabilidade da escola como espaço facilitador do resgate e valorização de outros tipos de brincadeiras que vêm se perdendo.

Existia um planejamento de algumas atividades, que tinha por tema Jogos, brinquedos e brincadeiras. O objetivo era desenvolver no aluno o interesse pela atividade física, através dos jogos e brincadeiras folclóricas ou não, levando o aluno a conhecer um pouco da cultura Brasileira, visando também, o seu desenvolvimento corporal, motor, de comunicação e sua expressão para uma melhor desenvoltura.

Dentre as brincadeiras e jogos serão listados alguns: Atividade Amarelinha – em quadra os alunos serão organizados individualmente e em fila; atividade Cabo de guerra - em quadra os alunos serão organizados em dois grupo e em fila; Jogo da Memória; Cantigas de Roda - Recreação Infantil; Brincadeira faz de conta e brincadeira de morto-vivo. Os conceitos envolvidos era saber mais sobre o próprio corpo, e assim passá-lo a conhecer melhor, descobrir através dos movimentos as suas habilidades motoras, perceber que o seu movimento é um instrumento para comunicar-se expressar-se e desenvoltura de hábitos posturais no seu cotidiano. Quanto aos materiais e recursos necessários, dependia sempre da atividade que seria realizada.

#### **4.1. Desafios**

Brincadeiras e jogos são comuns no dia-a-dia das crianças, quando elas se juntam, isso flui espontaneamente e a interação ocorre sem problemas. Por isso, todos os momentos como esses devem ser não só valorizados como também incorporados à rotina de forma sistemática. Porém não basta deixar que o imprevisto dê o tom. Ao contrário, somente um planejamento detalhado da rotina fará com que a educação Infantil atinja os seus objetivos.

Na escola objeto de estudo, até havia um planejamento das atividades do brincar, e as crianças também tinham um bom engajamento participando sempre em todas as atividades, porém, muitas vezes o desafio era a questão dos recursos necessários para realização das brincadeiras, faltava esse material e as próprias professoras que improvisavam e levavam esses recursos para sala de aula, outro

desafio era o local onde se realizavam as atividades, na sala ou no pátio, porém um espaço pequeno e limitado.

## **4.2 Soluções**

A necessidade do brincar é universal, e isso possibilita o desenvolvimento de diversas habilidades infantis. Apesar dos recursos escassos e uma estrutura ainda carente de reparos, a solução foi o encorajamento por parte dos professores e dos próprios alunos, para que fossem realizadas todas as atividades. Portanto, houve desafios mas também houve perspectivas a fim de demonstrar o quão valioso, significativo e prazeroso pode ser esse processo de ensino aprendizagem baseado no brincar.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O intuito do presente estudo, foi considerar que o brincar é de fundamental importância para construção de conhecimento, desenvolvimento da criança bem como para o desdobramento das interações sociais. Na convivência com o novo e no resgate do tradicional esta intervenção proporcionou inquietações e desencadeou reflexões acerca das novas formas de trabalho que associam as brincadeiras tradicionais ao contexto escolar e contemplou aspectos fundamentais para o desenvolvimento integral da criança. Sobretudo, possibilitou uma maior expressão da cultura lúdica. Houve também a possibilidade de experienciar uma melhoria no relacionamento das crianças que interagiam nas atividades propostas.

Na escola analisada, percebeu-se que esta oferecia oportunidade para as crianças brincarem, mesmo sendo com um pouco de dificuldade. Dessa forma, elas conseguiam se expressar, criar, fantasiar e as professoras também proporcionavam esses momentos, sendo colaboradoras do processo. No entanto, a escola ainda precisa de reformas em relação aos espaços, e mais apoio com relação aos recursos.

Portanto, os resultados obtidos através deste relato, objetivou aprimorar o conhecimento sobre o brincar na escola e contribuir para o desenvolvimento dos alunos. Comunicando que o brincar existe desde a antiguidade, já vinha sendo utilizado como fonte de ensino e que até os dias atuais podemos verificar que além de ser usado como fonte de aprendizagem, ele também é usado para um melhor desenvolvimento em todos os aspectos da criança.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. T. P. **O Brincar na Educação Infantil**. Revista Virtual EFArtigos. Natal/RN- volume 03- número 01- maio, 2005.
- ALVES, Rubem. **O desejo de ensinar e a arte de aprender**. Revista Mundo Jovem. Ano 48 fevereiro/ 2010. (Metodologia / didática / prática)
- AYOUB, E. **Reflexões sobre a Educação Física na Educação Infantil**. Revista Paulista de Educação Física, São Paulo, supl.4, p. 53-60, 2001.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.
- KISHIMOTO 1993, apud CARVALHO, Levindo Diniz. UFMG -GT-07: **Educação de crianças de 0 a 6 anos**. Agência financiadora: CNPq.
- DIAS, Graziany Penna. **O Papel da Animação Cultural**. Niterói, 2006, p. 422.
- LOPES, Sérgio Roberto; LOPES, Shiderlene Vieira de Almeida; VIANA, Ricardo Luiz. **Metodologia do Ensino de Matemática**. Curitiba: Editora Ibplex, 2007.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho; **ESTUDOS DO LAZER: Uma Introdução**; Campinas, 1996, p. 25
- OLIVEIRA, Vera B. (org.). **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis:Vozes, 2000.
- PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1976.
- SARMENTO 2003, apud CARVALHO, Levindo Diniz. UFMG -GT-07: **Educação de crianças de 0 a 6 anos**. Agência financiadora: CNPQ.
- SOUZA, V. L. T. **Escola e construção de valores: desafios à formação do aluno e do professor**. São Paulo, Loyola, 2005.
- VYGOTSKY, L. S. apud BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: Brasil MEC/ SEB. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. \_ Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 35.
- VYGOTSKY, L.S., Luria, A. R., & Leontiev, A. N. (2006). **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. In J. Cipolla Neto, L.S. Mena



Barreto, M. T. F. Rocco e M. K. Oliveira (Orgs.). Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem (6a ed.). São Paulo: Ícone. (Trabalho original publicado em 1933)

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. L.S. Vygotsky; Organizadores Michael Cole... (et al.); tradução José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. - 7ª edição - São Paulo: Martins Fontes, 2007. - (Psicologia e Pedagogia)

## ANEXOS



Figura 1: Atividade lúdica, família x escola



Figura 2: Atividade lúdica, socialização entre os colegas.



**Figura 3: Brincadeira faz de conta**



**Figura 4: O resgate das brincadeiras, envolvendo alunos e pais**



**Figura 5: Cantiga de Roda**