

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB
CAMPUS CAMPINA GRANDE
PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA
CURSO DE PEDAGOGIA – PARFOR/CAPES/UEPB**

MARIA VALDILEIDE FERREIRA DO NASCIMENTO ARAÚJO

**VIVENCIANDO AS BRINCADEIRAS ANTIGAS ATRAVÉS DE
CANDIDO PORTINARI – NO 3º ANO DE UMA ESCOLA PÚBLICA
DO MUNICÍPIO DE FAGUNDES-PB**

**CAMPINA GRANDE
2019**

MARIA VALDILEIDE FERREIRA DO NASCIMENTO ARAÚJO

**PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
DA EDUCAÇÃO BÁSICA**

**VIVENCIANDO AS BRINCADEIRAS ANTIGAS ATRAVÉS DE
CANDIDO PORTINARI – NO 3º ANO DE UMA ESCOLA PÚBLICA
DO MUNICÍPIO DE FAGUNDES-PB**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Pedagogia – PARFOR/CAPES da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Pedagogia..

Área de concentração: Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Orientador: Prof^a. Dr^a. Maria José Guerra.

**CAMPINA GRANDE
2019**

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.

A658v Araujo, Maria Valdileide Ferreira do Nascimento.

Vivenciando as brincadeiras antigas através de Cândido Portinari [manuscrito] : no 3º ano de uma escola publica no município de Fagundes - PB / Maria Valdileide Ferreira do Nascimento Araujo. - 2019.

34 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Primeira Licenciatura em Pedagogia do Parfor) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Campina Grande, 2019.

"Orientação : Profa. Dra. Maria José Guerra , Departamento de Educação - CEDUC."

1. Educação. 2. Leitura. 3. Construção de brinquedo. I.

Título

21. ed. CDD 370

MARIA VALDILEIDE FERREIRA DO NASCIMENTO ARAÚJO

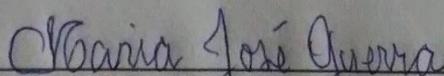
VIVENCIANDO AS BRINCADEIRAS ANTIGAS ATRAVÉS DE
CANDIDO PORTINARI – NO 3º ANO DE UMA ESCOLA PÚBLICA
DO MUNICÍPIO DE FAGUNDES-PB

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Pedagogia –
PARFOR/CAPES da Universidade
Estadual da Paraíba, como requisito
parcial à obtenção do título de Licenciado
em Pedagogia.

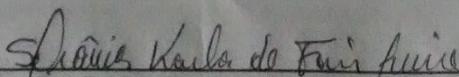
Área de concentração: Anos Iniciais do
Ensino Fundamental

Aprovada em: 15 de junho de 2019

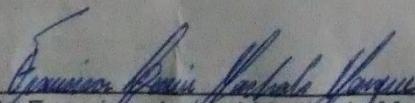
BANCA EXAMINADORA



Profª Drª Maria José Guerra (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profª Ms. Silvana Karla de Farias Lima
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profª Me Francisca Luízeni Machado Marques
Instituto Federal da Paraíba (IFPB)

DEDICATORIA

Ao meu querido Deus pela vida, tudo posso naquele que me fortalece.

Aos meus queridos pais: Antônia e (Manásseis *in memória*) e, também meu padrasto, Manoel (*in memória*).

Ao meu querido e amado filho Ismael Victor presente de Deus e inspiração para minha vida, e meu esposo José Ivanildo, que sempre me motivaram a seguir em frente e vencendo os desafios para conquistar esse tão sonhado diploma.

“A criança que não brinca não é criança, mas, o homem que não brinca perdeu para sempre a criança que vivia nele e que lhe fará muita falta. Construí minha casa como um brinquedo e brinco nela da manhã até a noite.”

(Pablo Neruda, 1971, p.29).

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, pelo o dom da vida, por ter me proporcionado chegar até aqui.

A minha família por toda a dedicação e paciência comigo, pelas vezes que tive que me ausentar das reuniões familiares comemorações etc. Obrigada pela compreensão e apoio, contribuindo para que eu pudesse ter um caminho mais fácil e prazeroso durante todos esses anos.

Agradeço em especial ao meu querido filho, Ismael Victor, que quantas vezes eu tive que deixá-lo sozinho em casa, enquanto seu pai voltasse da cidade por que ele ia me levar de moto até a cidade, para que eu pudesse pegar o ônibus para poder ir estudar, muitas vezes ele não me via nem sair de casa, pois ele ficava dormindo.

A meu esposo José Ivanildo que sempre me deu força para seguir com meus estudos, mesmo ele não tendo estudado, não foi alfabetizado, mais sempre ele me aconselhava, quantas vezes eu fraquejei pensei até em desistir, e ele ali pra me motivar e seguir em frente.

Aos professores do curso de pedagogia PARFOR/UEPB, que sempre tiveram dispostos a nos ajudar e contribuir para um melhor aprendizado.

E, em especial a minha querida Professora e Orientadora Dr^a. Maria Jose Guerra, pelas leituras sugeridas ao longo dessa orientação e o desejo de ver este texto construído.

As minhas Coordenadoras do curso de Pedagogia – PARFOR/CAPES/UEPB, Adalgisa Rasia e Silvânia Karla de Faras Lima, que sempre nos ajudou, e por ter me dado a chance e todas as ferramentas que permitissem chegar até aqui.

Ao meu grande amigo, Jose Pedro, que na época das inscrições para este curso do PARFOR ele era gestor da minha querida cidade Fagundes, e ele me deu um grande apoio juntamente, com a secretária Cristina Pedro. Pessoas que não posso esquecer, bem como, da minha amiga Sonia que foi quem fez a minha inscrição. Eu agradeço por tudo o que fizeram por mim.

A todos os colegas de classe, pelos momentos de amizade e apoio, que passamos durante esses anos juntos, vão ficarem marcas para sempre em nossas vidas, dos momentos bons e, também dos momentos difíceis.

As amigas especiais, Aparecida Marcelino, Laila Melo, Lindivania Lima e, em especial, a nossa grande amiga, Joana Paula, que sempre nos ajudou, principalmente comigo. Meu muito obrigada.

As minhas irmãs Valdilene, Maria José, Maria das Dores, Monica e o meu irmão Givanildo pela força e companheirismo.

Agradeço a equipe técnica e pedagógica dessa escola que nos recebeu e orientou com bastante atenção e nos proporcionou uma vivência do fazer pedagógico para realização desse trabalho.

Enfim agradeço a todos.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FOTO -1: Descobrimo a Matemática nos brinquedos de Portinari.....	25
FOTO -2: Vivenciando brincadeiras antigas e conhecendo alguns brinquedos....	28
FOTO -3: Vivenciando brincadeiras antigas e conhecendo alguns brinquedos....	28
FOTO - 4: Confeção do brinquedo com produto reciclado.....	30

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	REFERÊNCIAL TEORICO.....	11
2.1	Influência de Candido Portinari na aprendizagem das crianças, para as brincadeiras antigas.....	12
2.1.1	Conceitos de brinquedos e brincadeiras no âmbito da aprendizagem	13
2.1.2	A importância da brincadeira no processo de ensino-aprendizagem da	13
2.1.2.1	Características e tipos das brincadeiras e brinquedos no campo educativo.....	13
3	METODOLOGIA	16
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO	
4.1	Apresentação da biografia de Candido Portinari como influência do uso de brinquedos e brincadeiras no 3 ano do ensino fundamental.	
4.2	Trabalhar as formas geométricas, dos brinquedos e das brincadeiras.	
4.3	Conhecendo alguns brinquedos e brincadeiras.	
4.4	Conhecendo os aspectos culturais do brinquedo em nosso município.	
4.5	Confecção dos brinquedos e das brincadeiras, com produtos reciclados, no 3 ano.	
5	CONCLUSÃO	17
	REFERÊNCIAS	17

VIVENCIANDO AS BRINCADEIRAS ANTIGAS ATRAVÉS DE CANDIDO PORTINARI- NO 3º ANO DE UMA ESCOLA PÚBLICA DO MUNICÍPIO DE FAGUNDES-PB

Maria Valdileide Ferreira do Nascimento Araújo¹

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo, analisar os efeitos das brincadeiras antigas, através de Candido Portinari estudado, na turma do 3º ano do Ensino Fundamental, numa Escola Pública Estadual do município de Fagundes/PB. O estudo se justifica por ser um artista e escritor brasileiro que, em muitas de suas obras, relatava o universo das crianças, sobre as brincadeiras antigas e o desenvolvimento de sua aprendizagem por meio da criatividade. Os procedimentos metodológicos surgiram a partir da leitura bibliográfica e da elaboração e a execução de um projeto de intervenção didático-pedagógico, durante o estágio de observação e docência, numa turma dos Anos Iniciais e, mais especificamente, sobre o que as crianças do 3º ano dizem em relação às brincadeiras antigas vivenciadas, no contexto social de sala de aula. Para coleta de dados foi utilizado o método de transcrição das falas e de interpretação dos conteúdos já dado ou implícito, no próprio texto do aluno. Buscou-se apoio teórico nos estudos de Brougère (2004 e 2014), Cunha (1988), Kischimoto (1996, 2005, 2006 2010, 2011), Lucena e Sabini (2005), Manson (2002), Marinho (2007), Portinari (1979), Straub (2010), entre outros. Nossa conclusão é de que as brincadeiras antigas estão esquecidas, e quase não são vivenciadas pelas nossas crianças na sociedade de hoje. Os resultados dados na fala das crianças demonstraram um grande e crescente interesse das crianças por momentos assim, no qual esses alunos se identificavam com os diversos tipos de brincadeiras antigas, com muita curiosidade e interesse de construir essas brincadeiras. Constatou-se que essa vivência trouxe um sentimento forte de aproximação entre os alunos e desencadeou uma reflexão sobre as brincadeiras antigas e as brincadeiras atuais, com o incentivo dos recursos tecnológicos, sem dúvida, houve um efeito visível no desenvolvimento da aprendizagem das crianças.

Palavras-chave: Candido Portinari, Brincadeiras antigas, Leitura. Escuta da criança, Construção do brinquedo.

¹Graduanda em pedagogia pela Universidade Estadual da Paraíba – Campus I.
E-mail m.valdileide2015@gmail.com

LIVING THE ANCIENT PLAYS THROUGH CANDIDO PORTINARI - IN 3 YEARS OF A PUBLIC SCHOOL OF THE MUNICIPALITY OF FAGUNDES-PB

Maria Valdileide Ferreira do Nascimento Araújo²

ABSTRACT

The objective of this study was to analyze the effects of the old games, through Candido Portinari, in the 3rd year of elementary school, in a State Public School in the city of Fagundes / PB. The study is justified by being a Brazilian artist and writer who, in many of his works, related the universe of children, about the old games and the development of their learning through creativity. The methodological procedures arose from the bibliographical reading and the elaboration and execution of a didactic-pedagogical intervention Project, during the observation and teaching stage, in a group of the Initial Years and, more specifically, what the children of the 3rd year say in relation to old jokes experienced in the social context of the classroom. For data collection, we used the method of transcription of the speeches and interpretation of the contents already given or implied, in the student's own text. We sought theoretical support in the studies of Brougère (2004 and 2014), Cunha (1988), Kischimoto (1996, 2005, 2006 2010, 2011), Lucena and Sabini (2005), Manson (2002), Marinho (1979), Straub (2010), among others. Our conclusion is that the old games are forgotten, and are hardly experienced by our children in today's society. The results given in the children's speech showed a great and growing interest of the children at such moments, in which these students identified with the various types of old games, with a lot of curiosity and interest to build these jokes. It was found that this experience brought a strong feeling of closeness among the students and triggered a reflection on the old games and the current games, with the incentive of the technological resources, without a doubt, there was a visible effect in the development of the children's learning.

Key words: Candido Portinari, Old games, Reading, Children's Listening, Construction of the toy.

¹Graduanda em pedagogia pela Universidade Estadual da Paraíba – Campus I.
E-mail m.valdileide2015@gmail.com

1-INTRODUÇÃO

Este estudo intitulado de - “Vivenciando as brincadeiras antigas através de Candido Portinari - no 3º ano de uma escola pública do município de Fagundes/PB”, teve por objetivo principal analisar os significados dados pelos alunos do 3º ano, das brincadeiras antigas e compará-las com as atuais, a partir da apreciação das obras de Candido Portinari, durante estágio de observação e atuação em sala de aula, no Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

Entende-se, que as brincadeiras antigas raramente são usadas hoje, e também, que nem todas essas brincadeiras são do conhecimento das crianças de hoje. Daí que, vivenciar essas brincadeiras é também valorizar a história e a cultura das brincadeiras das gerações passadas e, que poder ser vivenciadas pelas crianças de hoje, é também uma forma de apresentar para elas um conhecimento que lhes proporcionará um desenvolvimento físico, social e cognitivo.

Este nosso trabalho aborda a vida e a obra de um dos grandes artistas brasileiros de muita importância que é, Candido Portinari além de pintor, era escritor e poeta, que deixa um importante legado a nossa cultura brasileira. Sua vida e obra mostram a importância e a sua contribuição para arte e a cultura brasileira. Tratando-se do universo infantil ele foi um grande entendedor, que através de suas telas ele relatava e desenhava várias crianças brincando de inúmeras brincadeiras.

Por esta razão, este estudo elegeu essa abordagem do universo portinariano para aprofundar um pouco nesse estudo de pesquisa bibliográfico e de coleta de dados empíricos construídos na relação professora estagiária e alunos do 3º ano sobre o trabalho lúdico, o raciocínio lógico das crianças e, conseqüentemente, o desenvolvimento cognitivo, que nos imaginar de modo curioso, em outros tempo e espaço, por outros sujeitos. Daí o interesse que se justifica a importância desse estudo, conforme referencial teórico a seguir.

2 REFERÊNCIAL TEÓRICO

2.1 INFLUÊNCIA DE CANDIDO PORTINARI NA APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS, PARA AS BRINCADEIRAS ANTIGAS

A influência de Candido Portinari é muito importante para o aprendizado das crianças, onde ele traz coisas significativas, e importantes para o desenvolvimento e socialização dessas crianças. Através de suas obras, ele apresenta as brincadeiras antigas como algo que pode ser vivenciada hoje, pelas nossas crianças, através da criação de suas telas, ele traça marcas das brincadeiras que atrai a criança de diferentes idades.

Já Mario Filho (1966, p.39), ele fala que os brinquedos, como apresentados por Candinho eram fabricados por ele e por seus pares, além dos brinquedos diversos os quais estavam presentes, nas brincadeiras e na vida cotidiana dos meninos de Brodowski³ à noite, eles criavam outras brincadeiras próprias para ocasião escura ou de lua luminosa, por exemplo, o brincar e as cantigas.

Era um lampião aqui outro ali, longe, o largo escuro de se ver os vaga-lumes apagando e acendendo. Então os garotos cantavam:
Vaga-lume, tem, tem
Sua mãe tá aqui, seu pai também
Vaga-lume, tem, tem (MARIO Filho, 1966, p.39)

Em suas obras Mario Filho relata que em sua época, Portinari junto a outras crianças, confeccionavam seus próprios brinquedos. Esse gesto do artista e escritor influencia em muito na aprendizagem dos nossos alunos, porque a partir dessa ideia de “Candinho”, eles se inspiram para confeccionar seu próprio brinquedo, para as brincadeiras, ficar mais prazerosa e atrativa. Por isso, achamos que pode ser uma grande influência, para as crianças as brincadeiras antigas, retratadas através desse grande artista, que é Candido Portinari, brincadeiras essa que faz com que a criança vivencie as brincadeiras do tempo de seus pais, avós e antepassados.

³ **Brodowski** ou Brodóski é um município do estado de São Paulo, situado à 26 km. de Ribeirão Preto e à 337 da capital. Foi fundado em 1913 e tem cerca de 20 mil habitantes. Seu nome é uma homenagem ao polonês Alexandre **Brodowski**, engenheiro ferroviário, que construiu a estação da Companhia Mogiana de Estradas de Ferro, que deu origem à cidade (VIDE MOGIANA). É terra natal do pintor Cândido Portinari e atualmente possui um grande parque industrial. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/significado/brodowski/2246/>
Acesso em: 28/05/2019.

O autor vai narrando inúmeras brincadeiras realizadas por Candinho, como é o caso do *jogo de botão na biroca*: A biroca era um buraco feito com o calcanhar com força, mais antes o garoto “mijava/urinava” no lugar escolhido para cavar a “biroca”⁴. A terra amolecia e o calcanhar quase afundava (MARIO FILHO, 1966, p.39).

Segundo o autor, ele relatava essas brincadeiras, as quais leva ainda, hoje, a permanência em culturas onde os brinquedos comprados são iguarias. Há outros jogos que se utilizam os buracos no chão, mas a biroca ou bolinha de gude ainda é a preferência dos moleques.

Através dessas brincadeiras, do ato de brincar, podemos visar os valores culturais e sociais que podem ser percebidos nas relações no envolvimento que acontece entre as crianças.

Ainda em o menino de Brodowski (2001), Portinari relembra os “brinquedos e as brincadeiras da época das chuvas”, nas narrativas do artista, ora em escrita, ora em tinta, o lúdico acontecia a todo tempo e nas mais diversas e variadas situações, a exemplo, do dia de chuva. Os “barquinhos de papel” estão presentes na vida das crianças desde antigamente.

As chuvas nos traziam novos brinquedos, uns faziam barquinhos de papel e os deitavam na água, outros patinavam nas sarjetas e os mais destemidos iam nadar nos mata-burros; poderiam acontecer mil coisas, mas felizmente recordo nunca haver acontecido nada grave. Um dia de chuva voltei todo molhado e com sarampo. Dizia-se que onde se contraiu o sarampo ali deve ser curado e assim tratei na chuva o meu.(PORTINARI,2001,p.46).

Nas narrativas do artista ora em tinta o lúdico acontecia a todo tempo e nas mais diversas e variadas situações, a exemplo o dia de chuva. Os “barquinhos de papel” estão presentes na vida das crianças desde a antiguidade, como também o trabalho da criação e o da confecção dos próprios brinquedos (Poema o menino e o povoado 1964, p.35). Desse modo, é uma ação infantil, antiga conforme indica Michel Manson (2001): “Moldava casinhas esculpia barquinhos, construía carrinhos e das cascas de romãs faziam rãs que era um encanto vê-lo” (MANSON,2001,P.15).

2.2 Conceitos de brinquedos e brincadeiras no âmbito da aprendizagem

⁴ O termo **biroca** no dicionário informal, significa: pequeno buraco de um a dois centímetros, feito no solo para um tipo de jogo de bola de gude , 2011, p.1-2 definições.

Sabemos que os brinquedos e as brincadeiras devem fazer parte do convívio social das crianças, pois ajuda e muito no seu desenvolvimento. Conversando com alguns colegas professores, eles mencionaram que através da brincadeira a criança aprende mais rápido, ela se socializa com as outras crianças e passam a interagir melhor no ambiente escolar.

O brinquedo para Kishimoto (2008, p.36) é o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. É através do brinquedo que as crianças começam a agir como sujeito pensante, pois é usada a imaginação que ela atribui sentido ou sentidos aos objetos, daí a grande importância do brinquedo para o desenvolvimento do ser humano.

A autora ressalta ainda, que o uso do brinquedo é fundamental para qualquer criança, mais devem ser utilizados, como mais uma contribuição na formação do indivíduo, como ocorre em algumas escolas que usam brinquedos como auxílio no aprendizado das crianças. Ou seja:

Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras, cuja concepção visual, sonora ou motora, carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver, cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógica móveis destinados a percepção visual,, sonora ou motora, parlendas para expressão da linguagem,, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica (KISHIMOTO, 2008, p.36).

Para a pesquisadora Kishimoto (2011), o brinquedo é o objeto que da vida a brincadeira, levando a criança a soltar a imaginação, não é necessariamente aquele industrializado, para a criança, qualquer caixa de papelão pode se transformar em um lindo caminhão. Considera que o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que esboçam aspectos da realidade. Pois é através do brinquedo que a criança cria as reproduções do cotidiano e, tudo o que está a sua volta, pode-se dizer que um dos objetos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los (KISHIMOTO, 2011, p..20).

Tomando a palavra da autora, o brinquedo, ele é entendido como objeto de suporte da brincadeira, ele é quem dá significado a brincadeira, ele dá sentido, ele

dá vida e anima a brincadeira, é através dele que podemos desenvolver a atividade lúdica, a aprendizagem e a desenvolver a personalidade. Ao brincar a criança elabora seus próprios conceitos alimentando o mundo imaginário, explorando e inventando o faz de conta, que tem um significado profundo em nossas vidas, principalmente na vida das crianças. No brinquedo a criança cria uma situação imaginaria, mas devemos lembrar que no princípio o brinquedo é muito mais a lembrança de algo que aconteceu, do que imaginação e nessa situação há regras.

Por meio do brinquedo a criança projeta-se nas atividades dos adultos, como por exemplo, quando brincam de faz de conta, brincam de casinha fazendo o papel de pai e mãe, ou de professora, de médico etc. Eles procuram ser coerentes com os papéis assumidos, portanto suas ações se direcionam ao significado da situação, ou seja, daquilo que elas estão vivenciando no momento. O brinquedo ele influencia muito na formação da personalidade da criança, por exemplo, quando os pais dão, para seus filhos, brinquedos, saudáveis, como brinquedos de jardinagem, exemplo, pá, enxada, balde etc. E você exerce com eles atividades de jardinagem, ensinando a plantar a capinar etc. Podemos ver o comportamento pacífico dessas crianças.

A autora ainda fala se você der para o seu filho um “vídeo game com jogos de lutas”, certamente que isso pode incentivar seu filho a ficar agressivo, você está fomentando um comportamento de luta e de agressividade. Por isso, devemos oferecer para nossas crianças brinquedos saudáveis, que ajude no seu desenvolvimento, que colabore para o seu aprendizado, e que sirva, quem sabe de inspiração para o seu futuro, como sendo:

Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. (KISHIMOTO, 2010, p.1).

Nessa direção, Brougere (2010) observa que se o brinquedo está voltado para a infância, a brincadeira, conseqüentemente configura-se na ação entre o sujeito que manipula um objeto e este é denominado de brinquedo. Vemos ainda que a brincadeira pode ser compreendida da seguinte maneira:

O que caracteriza uma brincadeira é que ela pode fabricar seus próprios objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança; além do mais, é uma atividade livre, que não pode ser delimitada (BROUGERE,2010,p..14)

Nessa perspectiva, o autor nos faz pensar na possibilidade de que a criança, ela pode criar várias situações, através da brincadeira. Isto é, ela pode, pegar qualquer objeto e fazer disso um brinquedo, como por exemplo, se ela pegar um cabo de vassoura ela pode dizer que é um cavalo, e assim sucessivamente.

2.3 A importância da brincadeira no processo de ensino-aprendizagem da criança

Sabe-se que a brincadeira é fundamental e importante na vida das crianças, principalmente se tratando do ensino-aprendizagem, através do ato de brincar que a criança desenvolve a aprendizagem da linguagem, a ludicidade a socialização, assim, a brincadeira contribui para que a criança se desenvolva integralmente.

Para Kishimoto as crianças de hoje em dia dificilmente, conhecem as brincadeiras de antigamente, resgatar essas brincadeiras para o cotidiano escolar das crianças é uma forma de possibilitar para essas crianças o conhecimento de como era as brincadeiras das gerações anteriores, conforme esclarece o autor:

As brincadeiras tradicionais fazem parte do folclore infantil, trazem consigo parte da cultura popular, pois são transmitidas oralmente, guardam a produção espiritual de um povo em certo período histórico, estando sempre em transformação, incorporando criações de novas gerações que eram a sucedidas (KISHIMOTO, 2006, p.13-43).

Com base na citação acima se pode dizer que as brincadeiras vão passando de geração para geração, seja, as brincadeiras que interessavam para as crianças de antigamente já não interessam para as crianças de hoje em dia, pois se tem várias opções de brinquedos industrializados que chamam muito atenção das crianças, isso faz com que elas não tenham nenhum interesse em aprender as brincadeiras tradicionais.

Segundo Straub (2010, p.48), é importante ressaltar que a escola e o professor, sejam mediadores entre as *brincadeiras tradicionais* e as *crianças*, ou seja, que a escola disponibilize espaços adequados, para que se possa trazer as brincadeiras tradicionais e, assim, despertar o interesse das crianças. Sendo assim, quando a criança tem ao seu dispor espaços adequados para suas brincadeiras, o brincar se torna prazeroso, sendo que a escola também é uma grande aliada em

disponibilizar esses espaços. Portanto, o autor fala que proporcionar para a criança uma interação com as brincadeiras antigas, ou tradicionais como também são conhecidas, “é transmitir para a criança um conhecimento que brincar não consiste apenas em manusear objetos, ou jogos eletrônicos, pois o brincar também consiste em explorar lugares ao ar livre, com espaços favoráveis para que a criança, possa correr pular se sentir livre”.

Na visão de Kisimoto (2007) é através dos jogos e brincadeiras que a criança desenvolve a personalidade, processa informações, trabalha o desenvolvimento cognitivo e motor, ao mesmo tempo, organiza suas emoções, entre outros benefícios que irão contribuir para seu desenvolvimento.

Hoje a imagem de infância é enriquecida também, como o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel do brinquedo, da brincadeira, como fator que contribui para o desenvolvimento e para construção do conhecimento infantil. (KISHIMOTO, 2017, p.111).

Nesse sentido, essa visão aproxima a ideia de que, alguns professores entendem que no momento em que as crianças estão brincando, elas estão aprendendo a lidar com suas limitações e a respeitar o outro. É brincando que a criança pode despertar seus pensamentos para resolução de problemas que lhe são importantes e o modo como ela brinca revela o seu mundo interior, proporcionando-lhe que aprenda fazendo e realizando.

Em geral, é através das brincadeiras que a criança vai formar seu modo próprio de ver o mundo, de se desenvolver individualmente, e de compreender como é o seu papel na sociedade. Conforme argumenta Cunha (2001, p.14): Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a se socializar-se, com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mais sim com prazer.

Para Kishimoto (2008), a brincadeira é importante para todas as áreas do conhecimento, a criança aprende a pensar e usa essa forma de pensamento para descobrir o mundo dela. Sabemos que as brincadeiras lúdicas têm benefícios inesgotáveis, para o desenvolvimento das crianças, e para sua aprendizagem, mais as crianças cada dia que passa procura menos elas.

Por que estão, cada vez mais focados e entusiasmados com a tecnologia com os meios eletrônicos e deixando de lado o lúdico, o ato de brincar, correr pular, etc. Por isso, é importante a presença dos pais, da família, nas brincadeiras das crianças é nesses momentos que a criança perde seus medos e anseios, por que se sente protegida e cria um vínculo e intimidade entre a família, isso faz uma enorme diferença no desenvolvimento e crescimento. Nós sabemos que o ser humano já nasce com a necessidade de brincar, sendo uma das atividades mais importante na vida do indivíduo. Por meio das brincadeiras sabe-se, que a criança trabalha suas potencialidades, limitações, habilidades sociais, afetivas, cognitivas e físicas (KISHIMOTO, 2008, p.36).

Na compreensão de Brougère, a brincadeira é um lugar de construção de culturas fundado nas interações sociais entre as crianças, no desejo de brincar com o outro, de estar e fazer coisas com o outro, é a principal razão que leva as crianças a se engajarem em grupos de pares, como sendo: Um repertório de brincadeiras, cujos esquemas básicos ou rotinas são partilhados pelas crianças, compõe a cultura lúdica infantil, ou seja, o conjunto de experiências que permite as crianças brincar juntas (BROUGÉRE, 2004, p.40).

Conforme Lucena (2005), o brincar faz parte da infância à escola deve considerar como uma união para atuar no processo ensino aprendizagem, a brincadeira é uma conexão para a imaginação. Segundo o autor os jogos com regras, são instituições sociais, medida em que são transmitidas de geração a geração e suas características são independentes da vontade do indivíduo que participam deles. Alguns são transmitidos com a participação dos adultos, outros permanecem especificamente infantis (LUCENA, 2005, p.31).

Levando-se em consideração que o adulto deve ser o mediador dos procedimentos educativos que devem envolver, desde as brincadeiras até nas atividades diárias das crianças, facilitando uma atividade mais dinâmica, mais satisfatória. Portanto, quando o professor coloca a brincadeira no seu planejamento, ele está fazendo com que a criança aprenda com entusiasmo, tornando dessa forma uma atividade mais prazerosa, e com um significado mais eficaz.

2.4 Característica e tipos de brincadeiras e brinquedos no campo educativo

Hoje podemos encontrar inúmeras formas de brinquedos, que através deles podem ser realizadas diversas formas de brincadeiras, para utilização das crianças, tanto em suas casas, como nas instituições de ensino, ou seja, no âmbito escolar. Se formos para internet e pesquisarmos sobre “a confecção de brinquedo” vamos ver várias ideias, várias formas para confecção de vários brinquedos, principalmente com materiais recicláveis. E se decidirmos construir/fazer o brinquedo junto com o(s) aluno(s), certamente que esta construção do brinquedo vai ficar mais prazeroso, mais atrativa e a brincadeira fica mais legal. Sem falar que dessa forma podemos trabalhar também, o lúdico, o desenvolvimento cognitivo, o raciocínio lógico etc. Mas partindo dessa ideia, é importante colocar alguns modelos de brinquedos e brincadeiras que estão presentes na Educação Infantil e nos Anos Iniciais e, com isso, vamos conhecer um pouquinho a respeito de cada um.

O brinquedo educativo, segundo Kishimoto (2005), é aquele que educa, desenvolve e ensina na maneira prazerosa e é utilizado de forma intelectual pelo adulto, para estimular aprendizagem, que pode ser definida como o possuidor, de uma dimensão educativa, ou ainda:

O brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão dos números e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequenciado tamanho, e de formas nos múltiplos brinquedos e brincadeiras, cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização da função pedagógica, móveis destinados a percepção visual, sonora, ou motora, caminhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, par lendas para expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica (KISHIMOTO, 2005, p.36).

As brincadeiras tradicionais infantis são aquelas que fazem parte da cultura popular, das crianças que passam de geração para geração, e que estão em evidente transformação ao longo do tempo.

Em Kishimoto (2005) as brincadeiras tradicionais garantem a presença do lúdico da situação imaginária. Muitas dessas brincadeiras seguem por muito tempo com suas características, originais, enquanto algumas com o passar do tempo, vão sendo modificadas e assim recebem novos conteúdos. Portanto essas brincadeiras

tem a função de aumentar a cultura infantil, desenvolver maneiras de convivências sociais, permitindo ao mesmo tempo prazer, durante a brincadeira.

Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas, das gerações que vão se sucedendo. Por ser um elemento folclórico a brincadeira tradicional infantil, assume características de anonimato, tradicional idade, transição oral, conservação, mudança e universalidade. Não se conhece a origem da amarelinha, do pião, das parlendas, formulas de seleção. Seus criadores são anônimos. Sabe-se apenas que provem de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos (KISHIMOTO, 2005, p.38)

A brincadeira de faz de conta, também, pode ser chamada de brincadeira simbólica. É quando a criança entra no mundo da imaginação, onde ela expressa seus sonhos e fantasias, vindo a assumir papéis que ela, vivencie em seu contexto social.

A este respeito, Kishimoto (2005) diz que: no faz de conta a criança é capaz de imitar diversos papéis, passando a fazer de sua brincadeira, praticamente um teatro, o que é fisicamente de se observar, no que diz o autor:

O faz de conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras explícitas que se materializam nos temas das brincadeiras. É importante registrar que o conteúdo imaginário prove de experiências anteriores adquiridos pelas crianças em diferentes contextos (KISHIMOTO, 2005, p.38).

Para Marinho (2007), a utilização da brincadeira durante o processo de ensino aprendizagem, é de extrema importância. Sendo assim, a criança acaba ficando cada vez mais motivada a aprender e sente prazer durante o aprendizado, que é sempre acompanhado de um novo desafio. É através desse desafio que a criança acaba desenvolvendo sua criatividade, espontaneidade e aprendendo a aceitar regras.

Ainda para essa autora, a brincadeira desenvolve na criança sua capacidade de criar, e que nem sempre o significado das ações que a criança desenvolve, durante essa atividade, são os que apresentam ser, o que é mais fácil de entender, quando ele relata que foi esse acontecimento:

O brincar pode ser entendido como capacidade de criar da criança e está relacionado com sua vivência. Toda brincadeira é uma imitação, transformada no plano das emoções, e das ideias de uma realidade anteriormente experimentada. No ato de brincar, os sinais, os gestos,

os objetos e os espaços valem e tem um significado diferente daquilo que aparentam ter (MARINHO, 2007, p.84).

Tomando a fala do autor, pode-se dizer que é através das brincadeiras, que as crianças iniciam e desenvolvem a sua interação social, aprendendo a conviver com outras pessoas e encontram, assim, a capacidade de resolver problemas enfrentados durante a vida.

3. METODOLOGIA

Contexto da pesquisa

O trabalho desenvolvido e posto em prática, neste estudo, ocorreu em uma Escola Estadual do Ensino Fundamental do município de Fagundes-PB, numa turma do 3º ano, na faixa etária entre 8 e 9 anos, com um total de 24 alunos, sendo que 10 são do sexo masculino, e 14 do sexo feminino.

Caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica de natureza interativa, que buscou fundamentação em teóricos que discutem sobre as brincadeiras antigas através de Candido Portinari. Tema este que foi posto em prática com base na proposta pedagógica fornecida pela escola pesquisada. Para tanto, Minayo (2004) facilita entender e interpretar os significados dados em direção aos aspectos vivenciados, sobre as brincadeiras antigas estudadas através de Candido Portinari e vividas pelos alunos do 3º ano de uma escola pública do município de Fagundes/PB.

Sujeitos da pesquisa

O tema desse projeto foi desenvolvido, durante o nosso Estágio Supervisionado III, de observação e atuação dos Anos Iniciais. A experiência da docência foi desenvolvida em sala de aula com base no projeto de intervenção construído de comum acordo com a professora titular da turma e vivenciado a partir da temática - As brincadeiras antigas, através de Candido Portinari -, esse trabalho veio coincidir com a proposta prevista pela professora titular da turma, *lócus do nosso estágio*. Neste estágio a proposta era fazer surgir as brincadeiras vivenciadas pelos pais, das crianças, brincadeiras de antigamente. Por isso, achamos importante

nos aprofundar mais, pois achamos, que nessa faixa etária as crianças gostam de conhecer coisas novas, e fazer novas descobertas.

O período da pesquisa ocorreu de 03 a 28 de setembro de 2018. Para a prática docente foi estruturado o plano de intervenção pedagógica. Onde analisamos os conteúdos dos bimestres, sendo um dos conteúdos a ser trabalhados, ficou decidida que seria trabalhado, a temática: vivenciar as brincadeiras antigas através de Candido Portinari, já citadas acima.

Portanto, foi dada continuidade a um projeto já iniciado pela professora, com um tema bem parecido, mais esse veio mais aprofundado, sendo que a professora ficou entusiasmada, com a expectativa que os resultados apontaram para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos. Além de ajudar no conhecimento do lúdico, e no desenvolvimento psicomotor das crianças.

Observou-se ainda, que o programa anual da escola e das professoras é feito com base nas orientações da 3ª Região de Ensino, levando em consideração os conteúdos que caem nas provas que o Governo Federal aplica, como por exemplo, a prova SOMA⁵ e a ANA⁶, entre outras avaliações exigidas. Também foi observado que esta escola possui alguns programas financiados pelo governo federal que são eles: Programa Mais Educação, Programa Liga pela Paz e Programa: Primeiros Saberes da Infância. Segundo a gestora o programa mais educação, é de extrema importância, porque procura ajudar, as crianças principalmente, as que têm dificuldade de aprendizagem, além de ser também uma forma pedagógica mais dinâmica de aprendizagem.

4-RESULTADOS E DISCUSSÃO

A prática dessa vivência aconteceu no período de 03 a 28 de setembro de 2018, numa Escola pública Estadual na cidade de Fagundes/PB, no período da tarde, na turma do 3º ano dos Anos Iniciais. Onde foi desenvolvido o projeto sobre, as brincadeiras antigas através de Candido Portinari.

As respostas dadas pelos alunos foram submetidas a análise de conteúdo o que nos permitiu categorizá-las. Nos **Exemplos (1, 2, 3 e 4)** aparecem

⁵ A sigla SOMA: Pacto Pela Aprendizagem da Paraíba.

⁶ A sigla ANA: Avaliação Nacional da Alfabetização.

4.1. A biografia de Candido Portinari e o uso de brinquedos e brincadeiras no 3º ano do ensino fundamental

Foi apresentada para turma uma biografia de Candido Portinari com um breve resumo de sua vida e sua obra, com imagens retiradas da internet. Para transcrições das falas adotamos para **Professora estagiária (Pe)** e para os alunos denominamos de **Alunos (A1, A2, A3..., A6...)**.

Desse modo, o estudo do texto contendo a biografia de Candido Portinari foi lida e discutida entre **Pe** e os alunos do 3º ano, na intenção de conhecer a importância de Portinari nas brincadeiras antigas, conforme veremos a seguir.

EXEMPLO- 1:

Contexto: A **Pe** distribuiu o texto com os alunos do 3º ano. Em seguida, fez a leitura com os alunos, para mostrar a necessidade de esses alunos poderem conhecer a importância de Portinari, tanto nas brincadeiras antigas quanto nas brincadeiras de hoje. (Data:24/09/2018).

Pe nós vamos trabalhar a história de CANDIDO PORTINARI. Vocês sabem quem foi Candido Portinari? O que acham dele? E das brincadeiras que ele relata em suas obras. E sabe...vamos poder vivenciá...las na sala de aula.

A1 CANDIDO PORTINARI... foi um grande artista e um grande pintor...

A2 eu gosto dele... porque ele gostava muito das crianças e de desenhar as crianças brincando.

Pe através das obras de Candido Portinari podemos trabalhar de forma interdisciplinar, ou seja com várias disciplinas, inclusive uma que chama muito a atenção deles que é a **MATEMÁTICA**, onde trabalhamos as formas geométricas e mostramos que através dessas formas podemos ver brinquedos de vários formatos.

FOTO -1:**Descobrimo a Matemática nos brinquedos de Portinari**

1

Fonte: Arquivo da Autora. Em, 25 de setembro de 2018.

A partir desse diálogo do **Exemplo 1**, Ilustrado acima podemos, perceber que a **Pe** ao trabalhar em sala de aula do 3º ano com o brinquedo educativo ela consegue educar por meio do diálogo, ao mesmo tempo, ela desenvolve na criança, o gosto pela descoberta de ensinar e aprender de maneira prazerosa. Pois, na perspectiva freiriana o ato de perguntar e responder e uma ação de apropriação do conhecimento em que o diálogo da educação transforma a vida. Isto nos remete a teoria de Kishimoto (2005) quando diz que, o brinquedo quando é utilizado de forma intelectual pelo adulto para estimular aprendizagem do aluno. Sem dúvida o uso planejado desses brinquedos pode ser definido, como um procedimento necessário a construção e prática de uma dimensão educativa.

4.2 Trabalhando as formas geométricas dos brinquedos e das brincadeiras.

Começamos mostrando para os Alunos do 3º Ano vários tipos e objetos de formas geométricas e imagens de alguma obra de Candido Portinari de crianças soltando pipas brincando com bolas etc. Segue o próximo Exemplo.

EXEMPLO- 2:

Contexto: A **Pe** distribuí pedaços de papel como uma espécie de cartão

com o formato quadrado e em seguida pede que o aluno retire uma obra de arte e, ao mesmo tempo, pede que use a imaginação para criar algo ou alguma coisa.

Pe vou distribuir essas folhas é de papel para vocês usarem fazendo o que quiserem de sua criatividade... acho que vai sair coisas impressionantes... e ainda tem uma atividade xerocada para vocês fazerem...

A1 eu poderia fazer uma pipa?

Pe fica a critério de cada um.

A2 eu fiz a pipa... e ainda desenhei um menino soltando a pipa... eu queria fazer parecido com o de Candido Portinari.

Então, no **Exemplo 2**, transcrito acima é visível o sentimento de influência que o artista e escritor brasileiro Candido Portinari deixa para **A2** ao ser trabalhado, discutido e vivenciado na turma do 3º ano. Tudo isso, relembra a presença da brincadeira na experiência de vida da criança no contexto social de sala de aula (PORTINARI, 1979).

Com isto o “brinquedo de antigamente” começa a ganhar relevância e interesse para o aluno do 3º ano porque *atrai* a cultura lúdica da criança (BROUGÉRE, 2002), *mostra* o desafio e a descoberta para criança em saber utilizar seus conhecimento e confecção de brinquedos (CUNHA, 1988), revela o prazer de uso entre o *jogo*, o *brinquedo*, a *brincadeira* (KICHIMOTO, 2011), como um meio de desenvolver o aspecto cognitivo e brincar através do tempo (MANSON, 2011) e, sobretudo, dar significado a vida e a infância de PORTINARI através das brincadeiras na educação da criança (FILHO, 1996).

4.3 Conhecendo alguns brinquedos e brincadeiras

O diálogo de sala de aula se inicia como um meio de promover a interrogação, numa conversa amigável de **Pe** cujo estilo conversacional se organiza didática e pedagogicamente para perguntar aos alunos do 3º ano se eles já viram ou conhece algum tipo de brincadeira antiga, ou algum brinquedo antigo do tempo de seus pais, ou até mesmo de seus avós.

EXEMPLO - 3:

Contexto: A **Pe** mostra uma caixa com vários brinquedos... ((*retira cada brinquedo, perguntando vocês conhecem? Ou se já tinha ouvido falar sobre alguns desses brinquedos... quem sabe o nome de algum?*))

Pe vocês já brincaram com alguns desses brinquedos que eu mostrei /.../ após a aula da professora da turma...

Pe agora vamos sair para brincar com vocês e mostrar como se brinca com alguns brinquedos... que você talvez não conhecia... mais que já pode ter ouvido falar mais que não... sabe como brincar...

A1 eu gostei muito das brincadeiras e seria muito bom se todas as aulas fossem assim... com brincadeiras... gostei muito de brincar de pular o elástico e de bambolê.

A2 eu gostei muito do estilingue... pião... das bolas de gude... e principalmente... do vai... e vem... eu não queria parar de brincar...

Como mostra no **exemplo 3**, transcrito acima e com relação nas ilustrações 2 e 3 que vem logo a baixo, foram tirados os brinquedos da caixa e os alunos falava se conhecia alguns daqueles brinquedos e os que não sabiam a **Pe** falava o nome e em seguida ela mostrou como se brinca com alguns brinquedos que as crianças não sabiam como brincar. A **Pe** foi brincar com eles e foi muito divertido e poderão perceber como é gratificante brincar com esses brinquedos e sem contar que as brincadeiras são saudáveis. Na visão de Kishimoto (1996,p.11) ela diz é importante ressaltar que a escola e o professor sejam mediadores entre as brincadeiras tradicionais e as crianças, ou seja é interessante que a escola disponibilize espaços adequados para que possa trazer as brincadeiras tradicionais e assim despertar o interesse das crianças. Sendo assim, quando a criança tem ao seu dispor espaços adequados para suas brincadeiras, o brincar se torna prazeroso, sendo que a escola também é uma grande aliada em disponibilizar espaços.

LEGENDA:

FOTO -2: Vivenciando brincadeiras antigas e conhecendo alguns brinquedos;

FOTO – 3: Vivenciando brincadeiras antigas e conhecendo alguns brinquedos;

FOTO-2

2

FOTO-3

3

Fonte: Arquivo da Autora. Em, 27 de setembro de 2018.

4.4. Conhecendo os aspectos culturais do brinquedo em nosso município.

A aula teve início com uma “roda de conversa”. Sabe-se que roda de conversa é uma espécie de metodologia e prática de ensino que muito auxilia professor e aluno no contexto social de sala de aula permite, assim, que a criança tenha voz e vez naquele espaço, sentindo-se parte do grupo, das escolhas e das decisões. Ela é também uma oportunidade de trabalharmos o pôr-se a escuta do outro e do respeito às diferentes opiniões. Ou como sugere Geraldi, “[...] as histórias que nos fazem únicos e irrepetíveis. Unicidade incerta, pois se compreendo com palavras que, antes de serem minhas, foram e são também de outro, nunca terei certeza se estou falando ou se algo fala por mim [...]”. (GERALDI, 2005, p. 22).

O uso da roda de conversa no 3º ano proporcionou um olhar de escuta diferenciado, enquanto **Pe** isto, em muito nos ajudou, no momento de analisar as ações das crianças, porque conseguimos vislumbrar caminhos possíveis na direção de tornar a aula atrativa e a criança protagonista da convivência nas brincadeiras

antigas através de Candido Portinari. Dessa forma, podemos afirmar que o desenvolvimento de uma boa prática pedagógica no Ensino Fundamental – Anos iniciais se faz na escuta e no olhar para as crianças, articulados com as aprendizagens significativas, que agregam maior sentido e significações, a criança como sujeito da aprendizagem. Vejamos o que diz o Exemplo -4.

EXEMPLO – 4:

Contexto: A **Pe** cita o nome de alguns objetos antigos encontrados, na feira livre (*(no intuito de ativar a memória e a curiosidade dos alunos para testar o seu poder de conhecimento)*) do município que vendia ou ainda vende.

Pe pergunta aos alunos quais os objetos que mais gostaram? e... se sabem o nome de alguns...

A1 gostei dos brinquedos... da boneca de pano e das panelinha de barro que eu vi...

A2 gostei dos carrinhos de madeira... dos piões e bolas de gude.

Como podemos ver no **exemplo 4**, a **Pe** falou o nome de alguns objetos que vendia e vende até hoje na feira livre do município e foi testado o conhecimento desses alunos pra saber se realmente eles conhecem alguns desses objetos que podemos encontrar na feira livre do município, eles responderam que sim e disseram de qual objeto gostaram mais, principalmente os que mais chamam a atenção das crianças que é os brinquedos como a boneca de pano, carrinho de madeira, panelinhas de barro piões, bola de gude etc. **Pe** falou para os alunos que a maioria desses brinquedos são construídos, e confeccionados aqui mesmo por pessoas da nossa região por isso eles tem um valor cultural pra o nosso município e para nós que usufruímos deles.

4.5 Confeção de brinquedos e brincadeiras com produtos reciclados

Esta aula objetivou a **Pe** explicar/mostrar para o aluno do 3º ano, a importância da reciclagem com vários materiais que iria ser descartado para o lixo e

até mesmo poluir o nosso meio ambiente. O mais significativo foi demonstrar que podemos construir, confeccionar brinquedos novos, com produtos reciclados.

EXEMPLO – 5:

Contexto: A **Pe** mostramos para a turma coisas que iriam ser descartadas que podemos reutilizar para fazer o próprio brinquedo, inclusive fazer ótimas brincadeiras e brincar com saudáveis brincadeiras. Também falamos a respeito da importância e da valorização do meio ambiente. Foi feito ainda uma atividade xerocada sobre a reciclagem e a construção dos brinquedos, bem como a realização das brincadeiras.

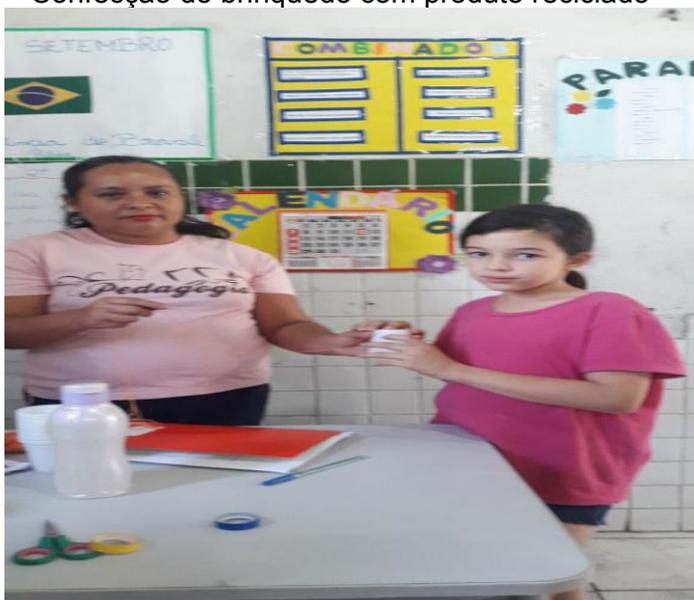
Pe vocês trouxeram os materiais de casa que eu pedi, como garrafa Peter e saco plásticos copos descartáveis, barbante etc. Confeccionamos vai e vem, telefone sem fio e petecas...

A1 eu gostei muito de confeccionar os brinquedos e de brincar com eles...

A2 eu gostei de confeccionar o telefone sem fio e que pediu até pra levar pra casa.

FOTO - 4:

Confecção do brinquedo com produto reciclado



Fonte: Arquivo da Autora. Em, 28 de setembro de 2018.

Neste sentido se oportunizou as crianças do 3º ano dos anos iniciais diversas possibilidades lúdicas nas quais eles participaram ativamente de sua aprendizagem, seja construindo os brinquedos, e as brincadeiras, discutindo as regras das

brincadeiras ou propondo soluções para serem elaboradas. Os resultados obtidos aqui, apresentados demonstram que o uso do brinquedo e das brincadeiras, enquanto recursos pedagógicos na aprendizagem das crianças, pode oportunizar ao educando e ao educador, importantes momentos de aprendizado e um desenvolvimento valiosíssimo para os envolvidos.

5 CONCLUSÃO

Ao término deste trabalho, chegamos a conclusão de que foi de grande importância para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças da turma do 3º ano do Ensino Fundamental - Anos Iniciais, de uma escola pública do município de Fagundes.

Após a análise dos dados percebemos que os objetivos previstos para este estudo foram alcançados, no sentido de poder vivenciar as brincadeiras antigas através de um grande artista brasileiro que é Candido Portinari sob a forma de projeto.

Este projeto norteou o fazer pedagógico e a partir da interação e percepção das possibilidades de trabalhar em parceria com a professora titular da turma do 3º ano, na qual foi realizado este trabalho, conforme convite proposto para vivenciar na prática algumas brincadeiras.

Observou-se que com as brincadeiras houve a exploração das linguagens e o acesso ao conhecimento de forma interdisciplinar. Os resultados correspondem ao resgate das brincadeiras do passado e que já se encontram esquecidas e, foi desencadeado o interesse por parte dos alunos de colocar em prática no cotidiano escolar. O cumprimento desse apelo possibilitou momentos onde a criança pode vivenciar essas brincadeiras, por meio de atividades direcionadas para a arte, o lúdico por meio da leitura e releitura das imagens, apresentação das obras, do artista Candido Portinari.

E, finalmente as atividades foram desenvolvidas seguindo uma metodologia que propiciasse condições de saber conhecer, sobre a vida e obra de Candido Portinari, onde ele retrata e relata crianças brincando de inúmeras brincadeiras. Diante do exposto, esperamos que esse trabalho tenha contribuído para a prática pedagógica dos alunos do 3º ano de uma maneira significativa, e eficaz e que esses alunos possam reconhecer que as brincadeiras são elementos cultivadores para o desenvolvimento e para a aprendizagem das crianças.

REFERÊNCIAS

BROUGÉRE,G. A *criança* e a cultura lúdica.In:KISHIMOTO,T.M. (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

BROUGÉRE,G. **Brinquedos e Companhia**. Tradução e revisão técnica de Gisela Wajskop. São Paulo: Cortez, 2004.

_____**Brinquedo e Cultura**. Tradução e revisão técnica Gisela Wajskop. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2014.

CUNHA,Nylse Helena da Silva. **Brinquedo, desafio e descoberta para utilização e confecção de brinquedos**. Rio de Janeiro: FAE, 1988.

FILHO, Mário. **A infância de Portinari**. Rio de Janeiro: BLOCH, 1996.

KISCHIMOTO Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

_____. O jogo e a educação infantil. In: KISCHIMOTO, T.M. (Org.) **Jogo brinquedo e a educação**. São Paulo: Cortez, 2006.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14.ed. São Paulo:Cortez,1996.

_____. **Jogos infantis: O jogo a criança e a educação**. 16.ed.Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeiras e a educação**.. 14.ed. São Paulo, 2011.

LUCENA, R. F. SABINI, M. A.C. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. 2005.

MANSON, Michel. **História do brinquedo e dos jogos, brincar através dos tempos**. Lisboa: Teorema, 2002.

MARINHO, Terina Regina Bugeste. **Pedagogia do movimento, universo lúdico e psicomotricidade**. 2.ed. Curitiba: IBPEX, 2007.

STRAUB, Jose Luiz. **Infância e Brincadeiras**: culturas que governam São Paulo: Unemat, 2010.

PORTINARI. **O menino de Brodowski**. 1.ed. São Paulo: Livroarte, 1979.

NERUDA Pablo, Fonte: Revista Caras, 1 de abril de 2016-ANO.23-n.14-Edição 1169-citações. pág.29.