



RESGATE DAS BRINCADEIRAS ANTIGAS

Eixo Temático: **CURRÍCULO, METODOLOGIA E PRÁTICAS DE ENSINO**

Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

Priscila Urbano Dionísio¹
Luciana de Araújo Junqueira²
Amanda Souza Moraes³
Maria Aparecida Lúcio Mendes⁴

RESUMO

Este trabalho refere-se a uma prática realizada na disciplina de Prática como Componente Curricular do curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal do Sul de Minas - Campus Muzambinho, em uma escola municipal urbana no sul de Minas. Teve como objetivo levar ao conhecimento dos alunos as brincadeiras antigas e produzir brinquedos promovendo o desenvolvimento psicológico. A prática pedagógica desenvolvida foi realizada durante a pandemia com alunos da educação infantil na faixa etária de 5 anos, através da realização de brincadeiras e brinquedos voltadas para a exploração das atividades lúdicas. Os resultados evidenciaram que as crianças que participaram das atividades demonstraram interesse e desenvolveram habilidades socioemocionais.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Pandemia.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata-se de um relato de experiência desenvolvido em uma escola Municipal no sul de Minas, com alunos da educação infantil, faixa etária de 5 anos.

Tendo em vista todo o contexto vivenciado pelas crianças no cenário pandêmico, devido à Covid-19, se considerou trabalhar com atividades lúdicas que proporcionam o movimento, expressão, socialização, autonomia, descoberta e a criatividade, buscando resgatar as brincadeiras tradicionais e manter vivo o repertório cultural da criança.

Nessa empreitada, escola e família precisam estar alinhadas, exercendo um trabalho conjunto e cooperativo sendo que, caso isto não ocorra, as crianças podem ter

¹ Discente do Curso de Pedagogia do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho

² Discente do Curso de Pedagogia do IFSULDEMINAS- Campus Muzambinho

³ Professora Orientadora da disciplina de TCC I do Curso de Licenciatura em Pedagogia. IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho

⁴ Tutora Orientadora da disciplina de TCC I do polo de Muzambinho do Curso de Licenciatura em Pedagogia. IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho.



seu processo de desenvolvimento afetado (SELVITA, 2021).

Assim, almejando o desenvolvimento de nossas crianças, o presente trabalho tem como objetivo geral relatar a experiência e os resultados observados das atividades desenvolvidas com os alunos ao levar aos conhecimentos deles as brincadeiras antigas, durante o ensino remoto, além disso, promover a cultura lúdica de diversas gerações tornando as brincadeiras, parte do cotidiano no universo infantil para estreitar a comunicação entre escola e família.

Nesse contexto, os objetivos específicos, versam sobre as ações de conhecer as brincadeiras antigas, produzir brinquedos promovendo o desenvolvimento psicológico, explorar culturas de brincadeiras do passado e da atualidade, desenvolver o cognitivo, regras e convívio, desenvolver a comunicação e expressão por meio de jogos e brincadeiras, ampliando as expressões corporais.

Dessa forma, tais ações se encontram fundamentadas no que diz Lopes e Neto, (2020):

Através do brincar as crianças fazem aprendizagens essenciais para a sua sobrevivência; desenvolvem competências motoras, sociais, cognitivas, emocionais e neuronais; adaptam-se à novidade; e torna-se autônomas, independentes, autoconfiantes e resilientes. (LOPES; NETO, 2020, p.1)

Assim, é essencial para o desenvolvimento da criança em seus mais variados aspectos que as brincadeiras sejam incentivadas e promovidas, logo, cabe aos educadores a missão de, através das brincadeiras, proporcionar um processo de ensino aprendizagem, mais lúdico e dinâmico.

MATERIAL E MÉTODOS

Inicialmente, para a desenvoltura do presente trabalho e das práticas que o envolvem, realizou-se diversas consultas bibliográficas, com o intuito de discutir e aprofundar a realização de práticas pedagógicas voltadas para o resgate das brincadeiras antigas no espaço escolar. Dessa forma buscando o reconhecimento de sua importância na aprendizagem, na cultura e no desenvolvimento da criança da educação infantil, conforme vislumbrado na experiência prática vivenciada.

Desse modo, o trabalho foi realizado em uma escola Municipal na cidade de Muzambinho com uma turma da educação infantil, pré-II, faixa etária de 5 anos, vivenciando um contexto de Pandemia, de forma que os alunos não estavam frequentando a escola.

Primeiramente, se realizou uma reunião presencial com a diretora, e decidindo-se por trabalhar o resgate das brincadeiras antigas. O tema do projeto surgiu a partir das observações realizadas, verificando que as crianças não brincam e não interagem entre si como antigamente. Apenas demonstrando interesse por aparelhos eletrônicos como celular, desconhecendo muitas das brincadeiras típicas de alguns anos atrás, o que foi intensificado em razão do isolamento social e das atividades educacionais remotas.



Isto posto, foi elaborada uma sequência de atividades e encaminhadas aos alunos contendo atividades como leituras, desenhos e confecção de brinquedos.

Em seguida, foi enviado aos alunos um vídeo introdutório contendo o teatro escrito e encenado pelas integrantes do grupo, sobre o projeto Resgate das Brincadeiras Antigas. Dessa forma foi solicitado que fizessem um desenho da amarelinha no chão de sua casa e que pulassem com seus familiares. Por fim, foi proposto que conversassem com seus avós ou pais sobre brincadeiras que eles mais gostavam quando eram crianças e fizessem uma ilustração demonstrando a que mais lhe chamou atenção.

Para tanto, foi trabalhado o Texto: Poema “Amarelinha”, das autoras, Mércia Maria Leitão e Neide Duarte; texto disponibilizado em PDF “As Bonecas da Vó Maria” e atividades com os objetivos de reconhecer oralmente as letras dos alfabetos, reconhecer números, conhecer variados gêneros textuais, trabalhar a linguagem oral e escrita, trabalhar a atenção, letras, palavras, coordenação motora, contagem, aumentar a imaginação e desenvolver capacidade criativa. Nessa etapa a interdisciplinaridade em uma só atividade atinge o cognitivo do aluno ao passo que se desenvolve o poema.

Para finalizar, sugerimos a confecção da sua própria peteca e que brincassem com os familiares, de forma que os jogos e as brincadeiras possuem no desenvolvimento infantil estimulando suas habilidades cognitivas, sensoriais, bem como o autoconhecimento, e a criatividade (KISHIMOTO, 2005).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante da prática desempenhada, apesar das dificuldades geradas em decorrência do ensino remoto, com as brincadeiras antigas se pôde promover profícuos resultados ao desenvolvimento e interações infantis, de forma que o resgate dessas brincadeiras antigas geraram resultados significativamente positivos, pois estas, além do desenvolvimento infantil, promoveram uma interação familiar sem dependerem diretamente do uso da tecnologia, algo que muitas famílias de baixa renda carecem, como foi evidenciado no cenário pandêmico de muitas escolas.

Além disso, apesar do hiperfoco das crianças nos recursos tecnológicos, elas demonstraram um grande interesse na dinâmica, nas regras e na construção de brinquedos que envolveram as brincadeiras antigas.

CONCLUSÕES

Por fim, diante da prática e dos resultados obtidos se pode concluir que as brincadeiras antigas são relevantes para o desenvolvimento das crianças de uma forma geral, pois englobam aspectos que permeiam, desde os campos cognitivos até os comportamentais, sendo essenciais para desenvolver habilidades socioemocionais, algo tão necessário, especialmente no cenário de retorno do pós-pandemia, onde as crianças se mostram intolerantes com os demais e, extremamente dependentes de recursos tecnológicos, demonstrando que os objetivos foram atingidos.



Poços de Caldas

7º Congresso Nacional
de Educação

06 e 07 de Junho de 2023



Enfim, é essencial que os educadores pensem na inclusão de forma mais significativa das brincadeiras antigas dentro do plano de aula e planejamento, visto os benefícios que tais atividades podem proporcionar aos nossos educandos.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** 2ed. São Paulo: Cortez, 1997. Jogo, brincadeira e a educação .8. ed. São Paulo :Cortez, 2005.

LOPES, Frederico; NETO, Carlos, A, F. **Comunicado da IPA Portugal sobre a importância da promoção do brincar livre em tempo de isolamento e de distanciamento social** .2020. Disponível em: <http://academiadasaude.pt/wp-content/uploads/2020/04/IPA-PORTUGAL-COMUNICADO-BRINCAR-LIVRE-E-COVID-19.pdf>. Acesso em 31 mar .2023.

SELVITA, Maria de Paula. Reflexões sobre educação infantil em tempos de pandemia do covid -19. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação.** São Paulo, v.7. n.3, mar.2021. ISSN-2675_3375.