

## O DESAFIO DE UTILIZAR JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA ERA DIGITAL

Karla Danielle F. da S. Xavier <sup>1</sup>~  
e-mail: kakad\_665@hotmail.com

### INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras acompanham o desenvolvimento da civilização humana desde seus primórdios, mas ao longo dos anos vem perdendo espaço na vida das crianças. Muitos aspectos tem contribuído para que o público infantil atual, não brinque como antigamente. Entre eles estão o contato com os aparelhos eletrônicos que são apresentados cada vez mais cedo e a própria mudança geográfica dos centros urbanos.

Muitos bairros não tem praças, as ruas são movimentadas com a circulação de automóveis, o que tem impossibilitado o espaço para que a criança possa brincar, sem contar na insegurança instaurada na maioria das cidades, fazendo com que as pessoas evitem ficar muito tempo em locais públicos.

O que se percebe é que cada vez mais as cidades estão se tornando repletas de grandes edificações e centros comerciais e os espaços para socialização, jogos e brincadeiras vem se tornando mais escassos.

Outro aspecto a se levar em consideração é o crescimento elevado de comunidades carentes em que as residências são construídas muito próximas umas das outras e com cômodos pequenos. Deixando assim, sem espaço para brincar.

Muitas vezes a escola torna-se o único ambiente em que a criança pode circular de forma mais livre. E foi pensando em todas essas situações que surgiu a necessidade de apresentar para os alunos alguns tipos de brinquedos e brincadeiras tradicionais que pudessem contribuir para o desenvolvimento dos mesmos, tendo em vista que:

As brincadeiras são fundamentais na vida da criança, porque são nessas atividades que ela constrói seus valores, socializa-se (...), cria seu mundo, desperta vontade, adquire consciência e sai em busca do outro pela necessidade que tem de companheiros. Portanto, não permitir as brincadeiras será uma violência para o desenvolvimento harmônico das crianças. (TEIXEIRA, 2003, p.234).

Não se deve perder de vista a importância do brincar na infância e no quanto a criança se desenvolve nos momentos de brincadeiras. Por mais difícil que seja nos tempos modernos criar momentos para que não estejam apenas sentadas diante de televisores, tablets e celulares, não se deve esquecer que:

Brincar é a atividade principal da criança, e é brincando que ela interage com o mundo a sua volta, expressando seus valores, maneiras de pensar e agir. O jogo e a brincadeira, além de educar, satisfazem uma necessidade natural (interior) da criança. É uma atividade física e mental que integra várias dimensões do desenvolvimento humano (cognitiva, afetiva e psicomotora). As atividades lúdicas são formas de expressar a corporeidade, e desta forma a criança está operando sobre objetos, interagindo com colegas e professor, desenvolvendo estruturas mentais, sócio-afetivas e motoras (BURGOS, 1997).

Os jogos e brincadeiras em sala de aula atribuem significados e estabelecem relações entre objetos, personagens e enredos, a brincadeira exige esforço mental e contribui para o desenvolvimento da criatividade, do raciocínio e pode estimular no resgate de valores.

Os momentos de brincadeiras colaboram para que a criança se torne mais criativa e contribui para que esteja mais preparada pra enfrentar desafios individuais e coletivos.

<sup>1</sup> Graduado do Curso de Letras da Universidade Federal de Pernambuco - PE, [kakad\\_6652@hotmail.com](mailto:kakad_6652@hotmail.com);

## METODOLOGIA

Com a preocupação em criar momentos para que os alunos pudessem se relacionar e desenvolver suas habilidades, bem como conhecer brincadeiras e brinquedos que não são tão utilizados atualmente, surgiu a necessidade de criar um projeto com os alunos do 2º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Elizabeth Sales Coutinho de Barros do turno da manhã, esta escola fica situada no bairro de San Martim, na cidade de Recife. As crianças que participam do projeto tem em torno de 7 e 8 anos de idade.

Em um primeiro momento os alunos receberam o livro *O Baú de Surpresas* da autora Mariane Bígio no qual acompanharam a leitura realizada pela professora. Este livro é apresentado em forma de cordel e trás para as crianças da atualidade brinquedos utilizados por outras gerações. Após a leitura surgiu o interesse em construir alguns brinquedos que foram apresentados no livro, como por exemplo a peteca, o catavento e o rói- rói.

Então a cada sexta-feira os alunos passaram a confeccionar os brinquedos citados acima e também produziram dama, pião e jogo da velha com material reciclável. Além das produções foi disponibilizado um tempo para que pudessem brincar uns com os outros.

Depois disto, os alunos passaram a ter contato com algumas brincadeiras como por exemplo, amarelinha, corda, barra-bandeira e outras.

Próximo a escola tem uma praça e também foi construída uma quadra poliesportiva, então semanalmente os alunos são levados para momentos de brincadeiras direcionadas e livres.

Em meio a esta dinâmica surgiu também o desejo de se produzir um livro com as experiências dos alunos e seus sentimentos, para que ao final do ano o mesmo seja o resultado do projeto e entregue a cada família.

Para auxiliar na produção do livro, os alunos tem tido contato semanalmente com diversos tipos de livros e gêneros e também participaram de oficina de artes e pintura.

Foi realizada na escola uma feira de conhecimentos com o tema: Jogos e Brincadeiras: Construindo pontes para o futuro. Os alunos puderam expôr os brinquedos que produziram e as crianças das outras salas também puderam participar de brincadeiras.

## DESENVOLVIMENTO

A cada ano a Secretaria de Educação do Recife elenca alguns temas para serem trabalhados nas escolas e os professores participam da escolha do tema através de votação. No ano de 2019 o tema escolhido para ser utilizado foi Jogos e Brincadeiras: Construindo pontes para o futuro.

Ao analisar como poderia ser desenvolvido o tema com os alunos do 2º ano do ensino fundamental, foi optado por trabalhar com jogos e brincadeiras tradicionais. O desafio seria despertar nos alunos o gosto e interesse por conhecer brinquedos que não são tão utilizados no cotidiano e fazer com que se interessassem por aprender jogos e brincadeiras que infelizmente quase não se tem visto entre as crianças de hoje.

A princípio foram confeccionados os brinquedos apresentados no livro *O Baú de Surpresas*, este serviu como ponta pé para a realização de todo o projeto. Mas aos poucos foram apresentados outros brinquedos e em seguida as brincadeiras e jogos.

A escolha não se deu de forma aleatória. Foram elencados àqueles que pudessem conduzir as crianças a novas descobertas e experiências, enriquecendo assim o processo de ensino-aprendizagem e a introdução de valores os quais a escola também ensina.

Em uma época em que a maioria das crianças tem o interesse voltado para os aparelhos eletrônicos e por conta disso se isolarem bastante, apresentar para elas outras alternativas de diversão, interação e desenvolvimento é de grande valia. Pois ao brincar a criança aprende a

lidar com sentimentos de alegria e tristeza, a agir de forma correta diante da vitória ou da derrota e saber como se comportar diante de regras. E como afirma Passerino (1998), com o jogo, aprende-se a agir, adquire-se iniciativa e autoconfiança, estimula-se a curiosidade e proporciona-se o avanço da fala, do raciocínio e da atenção.

Os momentos de brincadeiras e jogos foram criados levando em consideração que com eles, as crianças tem a oportunidade de crescer e se adaptar em sociedade, aproveitando todos os benefícios que o brincar proporciona e sabendo que o mesmo vai muito além da diversão e da aprendizagem, pois auxilia na compreensão da realidade social.

Um outro aspecto levado em consideração foi que as brincadeiras poderiam melhorar a confiança na própria criança e nos outros, bem como contribuir para autoestima dos alunos. Ancileno e Caldeira (2007), destacam que:

Para a criança, as brincadeiras proporcionam um estado de prazer, o que leva à descontração e, conseqüentemente, ao surgimento de novas ideias criativas que facilitam a aprendizagem de novos conteúdos e interações conscientes e inconscientes, favorecendo a confiança em si e no grupo em que está inserida. (ANCILENO; CALDEIRA 2007, p. 03).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O presente trabalho ainda encontra-se em adamento, o mesmo continuará sendo realizado até o final do ano letivo. Tendo como culminância um momento para entrega do livro que será produzido pelos alunos com suas impressões e vivências ao longo de todo o projeto e exposição de desenhos, imagens e fotos relacionados ao que foi vivenciado pelas crianças.

O que já é possível perceber é que com os momentos dedicados para confecção dos brinquedos e as horas semanais planejadas para a realização de jogos e brincadeiras. Os alunos tem se demonstrado mais unidos e aceitando as diferenças, bem como conseguem se concentrar para realizar as atividades diárias. Como afirma Passerino (1998), “com o jogo aprende-se o agir, a ter iniciativa e autoconfiança, estimulando sempre a curiosidade, atenção e raciocínio”

Alguns alunos no início do ano se apresentavam inseguros e incapazes de realizar atividades por si só e a prática de brincar tem colaborado com o desenvolvimento dos mesmos, tornando-os mais seguros, estimulados e participativos.

Os jogos e brincadeiras tem contribuído para coordenação motora dos alunos e as atividades que tem sido realizadas paralelas as brincadeiras tem auxiliado na melhora da aquisição da leitura e escrita e ampliado o raciocínio lógico das crianças.

Durante o período de planejamento do projeto procurou-se pensar justamente em momentos que pudessem explorar capacidades e valores como: o respeito mútuo, a cooperação e a aceitação do outro, além de desenvolver o pensamento crítico e tentar resolver pequenos problemas.

Como professor, é necessário fazer a relação entre a atividade lúdica e a prática pedagógica para que ocorra aprendizagem e não seja apenas uma diversão de criança por isso que todo planejamento precisou ser pensado não somente em criar momentos para jogar e brincar, mas em práticas que pudessem auxiliar no desenvolvimento do aluno como um todo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização do projeto tem confirmado que a aprendizagem de forma lúdica realizada através de jogos e brincadeiras proporciona prazer a criança, além de estimular o conhecimento em vários sentidos.

Ao professor utilizar estratégias de forma planejada, pensando nos níveis e faixa etária dos alunos as chances de sucesso com a prática, serão enormes. Tendo em vista que o ato de brincar estimula o conhecimento da criança e o torna parte ativa e integrante no processo de aprendizagem.

Em um mundo cada vez mais envolto de tecnologia onde as crianças passam inúmeras horas do dia parados diante de uma tela, seja de celular, tv ou tablet, criar momentos de interação, socialização e trocas de experiências tem sido muito importante para os alunos.

O uso de aparelhos eletrônicos tem suas contribuições para a vida da criança, mas as horas dedicadas a eles em muitas vezes tem trazido prejuízo para o desenvolvimento físico, motor e social. Refletir sobre a importância de se apresentar aos alunos outras formas de brincar e despertar neles o gosto por brincadeiras, brinquedos e jogos tradicionais tem sido um desafio. Vê-los felizes, interagindo e desejando a cada dia participar dos momentos destinados a brincadeira tem mostrado que a realização do projeto tem valido a pena.

**Palavras-chave:** jogos, brincadeiras, brinquedos, desenvolvimento.

## REFERÊNCIAS

ANCINELO, P. R; CALDEIRA, L. P. **O papel dos jogos lúdicos na educação contemporânea.** São Paulo, 2007.

BURGOS, M. S. **As atividades lúdico-desportivas e sua relação com o desenvolvimento integrado da personalidade em crianças de 7 a 11 anos.** Dissertação de Doutorado, Universidade de Salamanca, Espanha, 1997.

PASSERINO, L. M. **Avaliação de jogos educativos computadorizados.** . Taller internacional de Software Educativo 98. Santiago, Chile: TISE 98 Anais, 1998. Disponível em: . Acesso em 19 de julho de 2015.

TEIXEIRA, L. **Desenvolvimento cognitivo e educação infantil: espontâneo ou produzido?** In: BITTAR, M.; RUSSEF, I. (Org.). Educação infantil: política, formação e prática docente. Brasília: Plano, 2003.