

BRINCADEIRAS E RESPONSABILIDADE SOCIAL

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Talita Acosta Mosela Marestoni

RESUMO

O tema levou os alunos a refletirem e reconhecerem a importância do brincar, levando em consideração a abordagem cultural, encarando os jogos e as brincadeiras como expressão da nossa cultura. Através dos jogos e brincadeiras exercitamos a autonomia e a cidadania, pois aprendemos a julgar, a argumentar, a chegar a um consenso e a raciocinar. Esse relato tem grande importância pois o processo e resultado despertou esse olhar do brincar como papel social principalmente nos dias de hoje onde a maioria das crianças acabam brincando apenas em jogos digitais e muitos pais não brincam com seus filhos afetando muitas vezes o comportamento dessa criança em várias fases da vida. Inicialmente os alunos recordaram momentos de brincadeiras de sua infância e vivenciamos algumas; depois realizamos uma pesquisa com as turmas do ensino fundamental I sobre as brincadeiras e tempo que vivenciam com seus pais ou responsáveis; o resultado chamou muito a atenção dos alunos que juntos criaram uma ação para ser vivenciada com as crianças. Realizamos a construção de brinquedos e brincadeiras que foram desenvolvidas pelos alunos do segundo ano do ensino médio para as crianças do primeiro ano do fundamental I e vivenciadas de forma significativa para ambos. O resultado foi sensacional e levou a outras ideias para o ano seguinte, como a realização da festa junina com o mesmo objetivo e para todos os alunos do fundamental I. O presente trabalho teve seu objetivo concluído e superou minhas expectativas, os alunos foram além e compreenderam que através das brincadeiras envolve uma responsabilidade social muito grande e que precisamos ter um olhar diferenciado para nossas crianças e jovens.

Palavras-chave: Responsabilidade social; Brinquedos e Brincadeiras; Autonomia.

INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras proporcionam o desenvolvimento em relação a memória, atenção, observação e raciocínio. Estimula sentimentos espontâneos e contribui para confiança em resolver seus próprios problemas (CARDOSO, BATISTA, 2021). Os brinquedos, brincadeiras e jogos são reconhecidos como fator importante no processo de ensino-aprendizagem, por promoverem a oportunidade de desenvolvimento da criança (PUTTON, CRUZ, 2021).

A ludicidade é indispensável à saúde física, emocional e intelectual, no decorrer de toda a formação, contribuindo no desenvolvimento de sua personalidade (THUROW, FISCHER, FISCHER, SCHNEIDER, 2021). Segundo Piaget (1975) refere que os jogos são admiráveis instituições sociais, por meio deles exercitamos a autonomia e a cidadania, pois aprendemos a julgar, a argumentar, a chegar a um consenso e a raciocinar.



Esse relato despertou o olhar do brincar como papel social, principalmente nos dias atuais, onde a maioria das crianças acabam brincando grande período do tempo em jogos digitais e muitos pais não brincam com seus filhos, afetando muitas vezes o comportamento dessa criança em várias fases da vida. O problema chave que encontramos nas primeiras rodas de conversa foi a questão da maioria das crianças não terem um tempo adequado destinado ao brincar com a presença de seus pais, irmãos ou familiares e passarem muito tempo em frente as telas de computadores, celulares e TV. O objetivo foi refletir sobre o papel social do brincar, dos jogos e dos brinquedos, resgatando a importância do brincar também na fase adulta, incentivando um trabalho para além das aulas. O ato de brincar se faz importante em todas as fases da vida.

DESENVOLVIMENTO

O trabalho foi desenvolvido no período de dois meses, maio e junho de 2022, na escola SESI – 337 de Pederneiras/SP com as turmas de 2º Ano do Ensino Médio, seguindo o material didático e desenvolvendo as seguintes expectativas de ensino e aprendizagem:

EM.EF.02. Reconhecer e valorizar a identidade individual e social através de práticas corporais, promovendo o respeito à diversidade em aspectos de gênero, cultura, social e históricos.

EM.EF.03 Explicar e construir formas de registro das práticas corporais vivenciadas, por meio de múltiplas linguagens (fotos, desenhos, pesquisas, filmagens etc.), posicionando-se criticamente em relação às suas características (formas, conteúdos e significados).

EM.EF.30. Reconhecer e experimentar brinquedos de diferentes épocas e culturas, vivenciando-os de forma lúdica e resgatando a importância da infância no desenvolvimento do indivíduo e da sociedade.

EM.EF.32. Disseminar a cultura do brincar, adaptando-a a diferentes momentos e espaços, produzindo registros para divulgá-la dentro e fora da escola.

EM.EF.33. Vivenciar e comparar brincadeiras e jogos eletrônicos de outras épocas com as atuais, discutindo os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

Inicialmente os alunos recordaram momentos de brincadeiras de sua infância e vivenciamos algumas delas. Posteriormente houve entrevista com as turmas do Ensino Fundamental I sobre as brincadeiras e tempo que vivenciam com seus pais e/ou responsáveis. Nesse sentido, o resultado chamou muito a atenção dos alunos que juntos criaram uma ação para ser vivenciada com as crianças. Ao final da proposta houve a construção de brinquedos e



brincadeiras desenvolvidas pelos alunos do 2º ano do Ensino médio para as crianças do 1º ano do Fundamental I.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Iniciamos com o Material Didático por meio de uma conversa recordando a fase da infância, brincadeiras e jogos que os alunos gostavam. Nesse momento as perguntas norteadoras utilizadas foram: Você guarda algum brinquedo que lembra sua infância? Quais são suas melhores lembranças de momentos em família de brincadeiras? Você gostava de brincar com brinquedos físicos ou com jogos digitais (videogame, celular)? Hoje você tem momentos de “brincar”? Afinal qual o sentido do brincar? As perguntas foram discutidas e os alunos levantaram alguns questionamentos como:

“Professora hoje em dia o mundo é assim, tudo muito rápido, as pessoas não têm tempo de parar e brincar com seus filhos, irmãos e netos”; “quando era criança meus pais já não tinham tempo de brincar comigo então imagina hoje”; “é muito melhor ficar no videogame, celular e TV”; “hoje não podemos brincar de forma livre na rua como antigamente”;

Na aula seguinte foi realizado a vivência de algumas brincadeiras como pular corda e cabo de guerra e pontuei com os alunos no final da atividade sobre as dificuldades motoras, intelectuais e afetivas que podemos perceber através dessas atividades e como isso é fundamental no processo de identidade da criança. Na Figura 1 é possível observar os alunos praticando a brincadeira Cabo de guerra.

Figura 1 – Brincadeira Cabo de guerra



Fonte: Elaborado pela autora.

O brincar tem um papel social muito importante, quando brincamos, compartilhamos com os outros um pouco de nós, nos tornamos mais humanos. Muitos acreditam que brincadeira é “coisa de criança”, quando na verdade o que precisamos fazer é adequar as brincadeiras às diferentes faixas etárias e interesses. Na Figura 2 é possível observar a atividade proposta aos



alunos criarem uma brincadeira/jogo e vivenciar com os demais. Realizamos em grupos e foi muito bom ver o empenho dos alunos em criar ou adaptar as brincadeiras e jogos vivenciando diferentes experiências e possibilitando momentos de aprendizagem.

Figura 2 – Jogo de Tabuleiro adaptado ao esporte



Fonte: Elaborado pela autora.

Além disso, foi aprofundado sobre os jogos digitais, suas potencialidades, benefícios e seus malefícios, principalmente para crianças se não utilizam corretamente. Os alunos realizaram pesquisas com enquetes com alunos das turmas do fundamental I, que por meio de alguns questionamentos foi evidenciado que a maioria das crianças passam maior parte do tempo em jogos digitais do que em brincadeiras e jogos físicos e coletivos. As perguntas utilizadas foram:

1. *Você tem celular ou videogame?*
2. *Seus Pais brincam com você de jogos de tabuleiro ou brincadeiras lúdicas?*
3. *Você já brincou na rua?*
4. *Você sabe o que é minecraft e roblox?*
5. *Tem o costume de brincar na casa de colegas?*
6. *Você sabe pular corda, elástico ou amarelinha?*

Após a coleta dos dados o resultado levou para uma reflexão: Será que os games são os mocinhos ou os vilões dessa história? Onde está o equilíbrio e o controle dos Pais e responsáveis?

Nesse sentido foi possível observar o uso de tecnologias na vida cotidiana na maioria desses alunos. Houve resposta de grande maioria sobre não brincar na rua e a metade iram brincar na casa dos colegas. Em relação as brincadeiras, a maioria conhecem a amarelinha, seguido de pular corda e uma minoria sabem pular elástico. Os resultados desses questionamentos estão demonstrados nos Gráficos 1 – 8.

Turmas 1º - 2º e 3º ano do fundamental I:



Questionamento 1:



Gráfico 1 – Resposta dos alunos do 1º - 2º e 3º ano do fundamental I sobre possuir celular, tablet ou *videogame*

Questionamento 2:

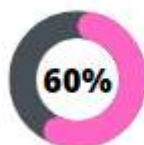


Gráfico 2 - Resposta dos alunos do 1º - 2º e 3º ano do fundamental I sobre brincar com seus pais de jogos de tabuleiro ou brincadeiras

Questionamento 3:



Gráfico 3 - Resposta dos alunos do 1º - 2º e 3º ano do fundamental I sobre não brincar na rua

Questionamento 4:



Gráfico 4 - Resposta dos alunos do 1º - 2º e 3º ano do fundamental I sobre saberem o que é *minecraft* e *roblox*;

Questionamento 5:

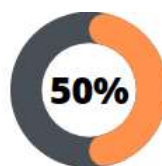


Gráfico 5 - Resposta dos alunos do 1º - 2º e 3º ano do fundamental I sobre terem costume de brincar na casa de colegas

Questionamento 6:



Gráfico 6 - Resposta dos alunos do 1º - 2º e 3º ano do fundamental I sobre saberem pular amarelinha

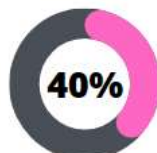


Gráfico 7 - Resposta dos alunos do 1º - 2º e 3º ano do fundamental I sobre saberem pular corda



Gráfico 8 - Resposta dos alunos do 1º - 2º e 3º ano do fundamental I sobre saberem pular elástico

Turmas 4º e 5º ano do fundamental I:

Questionamento 1:

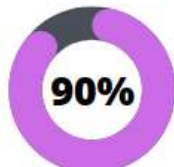


Gráfico 9 - Resposta dos alunos do 4º e 5º ano do fundamental I sobre possuir celular, tablet ou *videogame*.

Questionamento 2:

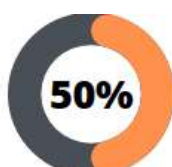


Gráfico 10 - Resposta dos alunos do 4º e 5º ano sobre brincarem com seus pais de jogos de tabuleiro ou brincadeiras lúdicas.

Questionamento 3:

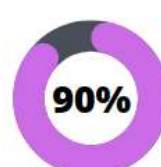


Gráfico 11 - Resposta dos alunos do 4º e 5º ano do fundamental I sobre os estudantes não brincar na rua.



Questionamento 4:



Gráfico 12 - Resposta dos alunos do 4º e 5º ano do fundamental I sobre saberem o que é *Minecraft* e *Roblox*.

Questionamento 5:

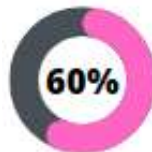


Gráfico 13 - Resposta dos alunos do 4º e 5º ano do fundamental I sobre terem costume de brincar na casa de colegas.

Questionamento 6:

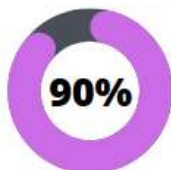


Gráfico 14 - Resposta dos alunos do 4º e 5º ano sobre saberem pular amarelinha.



Gráfico 15 - Resposta dos alunos do 4º e 5º ano sobre saberem pular corda.

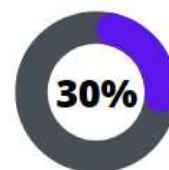


Gráfico 16 - Resposta dos alunos do 4º e 5º ano sobre saberem pular elástico.

Foi realizado o levantamento dos pontos positivos e negativos dos jogos digitais utilizando o LIE para pesquisas e debate sobre esses pontos, os alunos comentaram sobre o uso consciente da tecnologia para os estudos, deram o exemplo da época da pandemia, como as ferramentas tecnológicas foram importantes para a aprendizagem e conseguiram perceber que muitas vezes somos “reféns” desses avanços, ou seja, em vez de estarmos mais conectados acabamos ficando cada vez mais desconectados da vida social o que é prejudicial em vários aspectos.

Ao final da atividade de construção de brinquedo, a proposta do material didático era a construção de um brinquedo que desafie quem for brincar; realizamos uma roda de conversa sobre tudo que estudamos e vivenciamos e uma das alunas realizou o seguinte questionamento:

- “*Professora como desenvolvemos as pesquisas com as turmas do fundamental I e nosso tema é a brincadeira e responsabilidade social, minha ideia é criar brinquedos para uma determinada faixa etária e não somente entregar para eles brincarem, mas termos um momento de interação com eles, brincando junto*”. Foi possível identificar que os alunos perceberem o real sentido e significado social do brincar. Na semana seguinte os alunos levaram os brinquedos na aula, apresentaram para os demais colegas e realizaram a brincadeira entre eles. Os resultados elaborados pelos alunos são possíveis observar na Figura 3 – 8.



Figura 3 – Jogo de dominó alfabeto



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 4 – Jogo da memória



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 5 – Jogo dama adaptado



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 6 – Jogo labirinto



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 7 – Jogo acerte o alvo



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 5 – Jogo passe os arcos



Fonte: Elaborado pela autora.

Após as apresentações para a turma e a vivência com os brinquedos produzidos pelos alunos, realizei algumas intervenções direcionadas como uma forma de cuidado ético em como explicar para as crianças, como agir se uma criança não conseguir realizar a brincadeira de forma correta, deixar a criança explorar e interagir com o brinquedo/brincadeira de forma lúdica mas com cuidado para não quebrar e não estragar; além disso, conversamos sobre como a logística com as crianças pois são duas turmas de 1º ano com 32 alunos. Conversamos com as professoras das turmas do 1º ano e planejamos fazer com uma turma de cada vez para eles



aproveitarem bastante. No dia a turma foi para o campo sintético, preparou todas as brincadeiras em forma de rodízio para que todas as crianças tivessem oportunidade de brincar. Esses resultados estão dispostos nas Figuras 9 – 18.

Figura 9 – Jogo acerte o alvo



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 10 – Jogo de dominó alfabeto



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 11 – Jogo da velha



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 12 – Jogo futebol de pano



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 13 e 14 – Brincadeira Carrinho de rolimã



Fonte: Elaborado pela autora.



Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 15 – Brincadeira pingue-pongue



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 16 – Brincadeira acerte o alvo/carrinho



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 17 – Jogo do equilíbrio



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 18 – Brincadeira acerte a bolinha



Fonte: Elaborado pela autora.

Depoimento da aluna do 2º ano Ensino Médio:

“Durante as aulas de educação física de 2022, a professora propôs uma vivência prática afim de desenvolver habilidades e despertar experiências em alunos de diferentes idades. A proposta levou duas etapas principais, a confecção do projeto – brinquedos e objetos que nos auxiliariam a aplicar as brincadeiras- e a aplicação pratica dos projetos. A primeira desenvolveu diversas habilidades trabalhadas ao longo de nossas vidas, como a socialização, trabalho em grupo, habilidades motoras e de pesquisa. A segunda, trabalhou conosco experiencias interessantíssimas, ficou evidente a diferença de comportamento entre a nossa geração (geração Z) e a geração das crianças as quais aplicamos as brincadeiras (geração alfa). Em generalidade, o projeto foi muito lúdico e proporcionou grande aprendizado a mim e meus colegas de turma”.

Depoimento do aluno do 1º ano do Ensino Fundamental:

“Eu gostei muito das brincadeiras e das crianças grandes brincarem comigo, foi muito divertido e aprendi bastante coisa, podia ter todos os dias”.



Na semana seguinte os alunos foram perguntar para as professoras como foi essa vivência, se os alunos do 1º ano gostaram; foram pedir um feedback e as professoras elogiaram muito a iniciativa, o planejamento dos alunos, as brincadeiras voltadas realmente para a faixa etária das crianças, a organização na vivência e o acolhimento dos alunos maiores em relação aos menores. Foram muitos elogios e como sugestão elas disseram que poderia ter mais vezes durante o ano essa interação entre os alunos.

Por meio de uma roda de conversa chegamos à conclusão que o resultado foi positivo e dentro das expectativas que os alunos esperavam, foi um trabalho que teve início com um tema apresentado no Material Didático e que com o mapeamento e seguindo o currículo cultural, fomos além e com os alunos sendo protagonistas em todas as etapas: pesquisas, coletas de dados, desenvolvimento (construção e criação de brinquedos e brincadeiras), várias vivências até chegar na principal com as crianças, *feedback* e conclusão pontuando inúmeras ideias para realizar em outros momentos.

Algumas sugestões dos alunos do 2º ano do Ensino Médio para desenvolver no próximo ano foram:

- Realização da Festa Junina em 2023, onde eles irão desenvolver e aplicar as brincadeiras típicas para as crianças do fundamental I;
- Festa da Família, nesse caso eles iriam realizar as brincadeiras para as crianças brincarem e se divertirem junto com as famílias;
- Festa Dia das Crianças, realizar um dia diferente, com brincadeiras e caça ao tesouro.

A primeira ação que os alunos colocaram como sugestão para 2023 foi realizada com sucesso no dia 28 e 30 de junho de 2023. No mês de maio realizamos uma roda de conversa sobre o assunto e eles fizeram um projeto, enviaram para a Equipe Gestora que acolheu e deu todo o apoio, resultando em um trabalho conjunto entre os alunos, professores, funcionários e equipe gestora; e a festa junina ocorreu com a organização desses alunos nas brincadeiras e na aplicação delas. No dia 28 foi realizada a festa para os alunos do fundamental II e ensino médio; e no dia 30 para os alunos do fundamental I que se divertiram muito. Esses resultados estão apresentados nas Figuras 19 – 26.



Figura 19 – Brincadeira Boca do Palhaço



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 20 – Brincadeira pesca



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 21 e 22 – Conhecendo a vaca Mimosa



Fonte: Elaborado pela autora.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 23 – Brincadeira Chute ao Gol



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 24 – Brincadeira Jogo da argola



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 25 e 26– Brincadeira Dança das cadeiras



Fonte: Elaborado pela autora.



Fonte: Elaborado pela autora.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve seu objetivo concluído e superando as expectativas iniciais. Os alunos foram além e compreenderam que por meio das brincadeiras existe o envolvimento da responsabilidade social e que precisamos ter um olhar diferenciado para nossas crianças e jovens. O tema leva os alunos a refletirem e reconhecerem a importância do brincar, levando em consideração a abordagem cultural, encarando os jogos e as brincadeiras como expressão da nossa cultura.

“O brincar é o fazer em si, um fazer que requer tempo e espaço próprios; um fazer que se constitui de experiências culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo (a criança) e com os outros.” (D. W. Winnicott, 1975, p.63)

REFERÊNCIAS

- CARDOSO, Maykon Dhonnes de Oliveira; BATISTA, Letícia Alves. Educação Infantil: o lúdico no processo de formação do indivíduo e suas especificidades. **Revista Educação Pública**, v. 21, nº 23, 22 de junho de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/22/educacao-infantil-o-ludico-no-processo-de-formacao-do-individuo-e-suas-especificidades>. Acesso: 20 de junho de 2023.
- PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- PUTTON, Gisele Mariotti. CRUZ, Pollyanna Santos da. A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. Revista Científica Multidisciplinar. **Núcleo do Conhecimento**, v. 11, n. 5 p.: 114-125. Maio de 2021. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ensino-aprendizagem>. Acesso: 20 de junho de 2023.
- QUEIROZ, Tania Dias e MARTINS, João Luiz. Jogos e Brincadeiras de A a Z. **Editora Rideel**. 2º edição, São Paulo, 2009.
- SESI, Educação Física. Orientações didáticas do Movimento do aprender Ensino Médio 2º ano. **Sesi-SP Editora**. 1º edição, 2021.
- THUROW, Ane Cristina; FISCHER, Cristiana Holz; FISCHER, Dirce Mariza Holz; SCHNEIDER, Jeferson da Silva. A importância da atividade lúdica para a prática docente: a construção do conhecimento das crianças. **Revista Educação Pública**, v. 21, n. 39, outubro de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/39/a-importancia-da-atividade-ludica-para-a-pratica-docente-a-construcao-do-conhecimento-das-criancas>. Acesso: 20 de junho de 2023.