

# **RESGATANDO BRINCADEIRAS ANTIGAS NO PROCESSO EDUCATIVO DA EDUCAÇÃO BÁSICA: INTERDISCIPLINANDO AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DOCENTES NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Maria Neusita Tabosa—UVA<sup>1</sup>

Carlos Eduardo Tabosa Lopes- E.E.E.P<sup>2</sup>

## **Resumo**

O estudo reflete a importância do resgate das brincadeiras antigas como recursos didático-pedagógicos no ensino fundamental da educação básica na perspectiva interdisciplinar. Trata-se de uma ação educativa a ser desenvolvida pelos estagiários do curso de Pedagogia da Universidade Estadual Vale do Acaraú, nas escolas públicas de ensino fundamental da educação básica, com o objetivo de intervir no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos das diversas áreas do conhecimento numa abordagem interdisciplinar de forma lúdica, a partir do universo imaginário e idade das crianças, promovendo a interação entre educador- educandos, teoria –prática. Os resultados deste estudo têm a tendência de justificar a relevância das brincadeiras e a construção de brinquedos com materiais recicláveis pelas crianças do ensino fundamental I e os jogos e campeonatos de dama pelos adolescentes do ensino fundamental II, como mecanismos facilitadores de uma formação integrada dos educandos e a significação dos conteúdos de ensino- aprendizagem.

**Palavras-chave:** Educação. Interdisciplinaridade. Aprendizagem.

## **Introdução**

As práticas de ensino no cotidiano das escolas têm se dado de maneira fragmentadas e dissociadas da realidade e interesses dos alunos do ensino fundamental. Isso tem gerado nas crianças, sentimentos de desmotivação e, algumas vezes, repulsa pela escola.

As atividades propostas neste projeto, além de romperem com a dicotomia ensino-aprendizagem- ludicidade, estimulam os estagiários à construir alternativas que contribuem para a interação dos alunos e a articulação dos conhecimentos acadêmicos

estudados ao longo dos semestres no curso de licenciatura e os interesses dos educandos pelas aulas nas escolas públicas. Os jogos populares e as brincadeiras infantis populares estimulam o desenvolvimento da imaginação, o espírito de colaboração, a socialização e ajudam a criança a compreender melhor o mundo. Atualmente, devido ao progresso e às mudanças dele decorrentes, estes estão sendo substituídos pela televisão, pelos jogos eletrônicos e pelo computador. Por isso, este projeto objetiva intervir no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos das diversas áreas do conhecimento numa abordagem interdisciplinaridade e de forma lúdica, a partir do universo imaginário das crianças, promovendo a interação educador- educandos e teoria –prática.

## **Objetivos**

### **Geral**

Resgatar as brincadeiras e os brinquedos de ontem, promovendo uma maior interação entre as crianças, das diversas séries do ensino fundamental, no intervalo das aulas, possibilitando que as crianças vivenciem situações de socialização com o grupo, mostrando a importância das regras e do respeito aos limites de cada um, interdisciplinando conhecimentos lúdicos, música, matemática, linguagem, dentre outros.

### **Específicos**

- Resgatar as brincadeiras antigas;
- Aumentar o repertório de brincadeiras infantis;
- Possibilitar aos educandos uma vivência diferente, saindo do contexto dos brinquedos eletrônicos e\ou brincadeiras agressivas;
- Trabalhar nas crianças o espírito de equipe, colaboração e parceria;
- Conscientizar as crianças através de determinados jogos sobre o respeito às regras;
- Trabalhar a relação de competitividade de forma saudável;
- Conscientizar os educandos sobre a conservação do meio ambiente;
- Estimular a imaginação e a expressividade das crianças;
- Trabalhar a afetividade, cognição, motricidade e inclusão de todos nas brincadeiras;
- Aprimorar a motricidade fina através de trabalhos manuais e manuseio de materiais.

## **Metodologia**

As atividades do projeto serão desenvolvidas nos intervalos das aulas em escolas públicas em que os alunos realizam seus estágios acadêmicos. Os jogos populares e as brincadeiras infantis populares estimulam o desenvolvimento da imaginação, o espírito de colaboração, a socialização e ajudam a criança a compreender melhor o mundo. Atualmente, devido ao progresso e às mudanças dele decorrentes, estes estão sendo substituídos pela televisão, pelos jogos eletrônicos e pelo computador. Finalizaremos esse projeto entregando a escola os brinquedos produzidos, para o uso das crianças do Ensino Fundamental I e II, conforme seus interesses e necessidades dos professores em trabalhar questões desta natureza, interdisciplinando os conhecimentos.

Os alunos serão organizados de dois a três grupos com atividades diferentes, acontecendo simultaneamente, organizados e acompanhados por dois dos estagiários, os quais ficarão auxiliando em que precisar. As atividades serão planejadas da seguinte maneira: a brincadeira da força, do quente ou frio e da queimada/carimba; a brincadeira de amarelinha, de cabra-cega e de bandeira; construção de um jogo de boliche e de argola; construção do brinquedo vai e vem, da peteca e confecção do dominó de cores. A seguir, serão expostas respectivamente, as brincadeiras, suas regras e os materiais, a serem utilizados para a confecção e os procedimentos da construção e utilização dos seguintes brinquedos:

### **Esconderijo**

Para jogar, você tem que colocar risquinhos no lugar das letras que formam a palavra, para uma pessoa adivinhar qual é a palavra escondida. Para ela adivinhar, você tem que dar uma dica, por exemplo, um animal, uma fruta ou uma profissão. Daí a criança vai falando uma letra por vez. Se ele fala uma letra que tem na palavra, você coloca em cima do risquinho. Se ela disser uma letra que não tem na palavra, você desenha um membro do corpo humano. Comece pela cabeça, em seguida o corpo, um braço, outro, uma perna, outra. Se você acabar o bonequinho, significa que a pessoa perdeu. Ganha quem adivinhar a palavra antes de completar o bonequinho.

### **Carimba**

Os participantes são divididos em dois grupos de crianças. Delimita-se o campo da batalha com a mesma distância para cada lado, traçando-se uma linha no centro

chamada de fronteira. O jogo consiste em que cada criança de uma equipe atinja com a bola, jogada com as mãos da linha de fronteira, outra criança da equipe adversária. Quem não conseguir segurar a bola e for atingido por ela perde ponto. A criança que conseguir segurar a bola a atira, imediatamente, tentando atingir alguém do outro grupo. Vence o jogo o grupo que conseguir fazer o maior número de pontos.

### **Amarelinha**

O jogo consiste em pular sobre um desenho riscado com giz no chão, que também pode ter inúmeras variações. Em uma delas, exemplificada na figura a baixo, o desenho apresenta quadrados ou retângulos numerados de 1 a 10 e no topo o céu, em formato oval.

Tira-se na sorte quem vai começar. Cada jogador, então, joga uma caixinha de fósforo, inicialmente na casa de número 1, devendo acertá-la em seus limites. Em seguida pula, em um pé só nas casas isoladas e com os dois nas casas duplas, evitando a que contém a caixinha. Chegando ao céu, pisa com os dois pés e retorna pulando da mesma forma até as casas 2-3, de onde o jogador precisa apanhar caixinha do chão, sem perder o equilíbrio, e pular de volta ao ponto de partida. Não cometendo erros, joga a caixinha na casa 2 e sucessivas, repetindo todo processo. Se perder o equilíbrio, colocando a mão no chão ou pisando fora dos limites das casas, o jogador passa a vez para o próximo, retornando a jogar do ponto em que errou ao chegar a sua vez novamente. Ganha o jogo quem primeiro alcançar o céu. Em outra versão, mais complexa, o jogo não termina aí. Quem consegue chegar ao céu vira de costas e atira a caixinha de lá. A casa onde ela cair passa a ser sua e lá é escrito o seu nome (caso não acerte nenhuma, passa a vez ao próximo jogador). Nestas casas com "proprietário", nenhum outro jogador pode pisar, apenas o dono, que pode pisar inclusive com os dois pés. Nesta versão, ganha o jogo quem conseguir ser dono da maioria das casas.

### **Barra- Bandeira ou Rouba- Bandeira**

Os participantes são divididos em dois grupos com o mesmo número de crianças. Delimita-se o campo e, em cada lado, nas duas extremidades, é colocada uma bandeira. O jogo consiste em cada grupo tentar roubar a bandeira do outro grupo, sem ser tocado por qualquer jogador adversário. Quem não consegue, fica preso no local onde foi pego

e parado como uma estátua, até conseguir que um companheiro de equipe o salve tocando-o. Vence o grupo que tiver menos participantes presos ou quem pegar primeiro a bandeira, independente do número de crianças “presas”.

### **Quente ou Frio**

Uma das crianças esconde qualquer objeto, enquanto as outras fecham os olhos para não ver onde foi colocado. Depois, todas passam a procurar o objeto. Para conseguir pistas, vão perguntando a quem escondeu: Tô quente ou tô frio?. Se estiver próximo ao esconderijo a resposta será, Tá quente!. Se estiver distante, Tá frio! Quem escondeu também segue dando dicas tipo, Tá esquentando ou Tá esfriando de acordo com a proximidade ou distância do objeto escondido. Quando alguém chega muito perto do objeto escondido, quem escondeu grita Tá pegando fogo! E se estiver muito longe – Tá gelado! A criança que achar o objeto escondido será a próxima e escondê-lo.

### **Cabra- Cega**

Escolhe-se uma das crianças para ser a cabra-cega. Coloca-se um venda nos seus olhos, alguém faz com que ela dê vários giros e pede-se que ela tente tocar ou segurar alguma das outras crianças participantes. Quem ela conseguir tocar ou segurar primeiro, será a próxima cabra-cega. A norma tem que ser combinada antes, se é só tocar ou tem que agarrar. A brincadeira deve ser realizada em um espaço pequeno e livre, com poucos obstáculos para que não haja acidentes e machucados.

### **Boliche**

Material: garrafas pet, folhas de cartolina, tesoura, cola líquida, jornal velho e fita gomada.

Confecção: fazer os números de um a dez na cartolina e recortá-los, em seguida colar cada número em uma garrafa pet, é só esperar secar e pronto os pinos já estarão prontos para começar a jogar. Para confeccionar a bola é só amassar os jornais formando uma bola e cobrir-lá com fita gomada. As crianças irão colar os números nas garrafas.

Procedimento: Este jogo tem como objetivo familiarizar os alunos com os numerais, desenvolvendo nos mesmos, noções de quantidade e seqüência numérica. Ao jogar, devem ser incentivados a contagem do número de garrafas que foram derrubadas ou somar as garrafas que foram derrubadas, trabalhando assim com a adição. O jogo terá o total de três jogadas, as crianças farão uma fila e cada uma jogará a bola um a vez, a organizadora da brincadeira anotará todos os resultados em um quadro. As crianças irão para a segunda rodada e novamente os resultados serão anotados, na terceira rodada, com todos os resultados contabilizados, os estagiários organizadores pedirão a atenção das crianças para contarem a quantidade que cada uma derrubou. Ganha quem derrubar mais pinos.

### **Jogo de Argolas**

Material: 10 garrafas pet, folhas de cartolina, tesoura, cola líquida, fita crepe, areia, papel madeira.

Confecção: Colocar um pouco de areia nas garrafas. Depois cole os números de 1 a 10 feitos de cartolina em cada garrafa. Utilizaremos o papel madeira para a confecção das argolas que devem ser cortadas no tamanho que se encaixem nas garrafas, e passado fita para que fique durinhas. Procedimento: Este jogo é utilizado para desenvolver a percepção visual-motora e a relação entre número e quantidade. Para jogar as garrafas deverão está agrupadas com certa distância dos participantes, que pode ser de duas a seis crianças. Os demais alunos formam a torcida. Os jogadores lançam a argola e, quando acertam na garrafa, verificam o número contido na mesma. Essa será a quantidade de pontos somados pelo participante. Ganha o jogo quem conseguir maior número de pontos.

### **Vai e Vem**

Material: 2 garrafas pet, 4 tampinhas coloridas, tesoura, 2 pedaços de fio de varal com 3m e fita crepe e cola colorida.

Confecção: Primeiro corte as garrafas no meio e separe apenas a parte de cima para utilizar na confecção do brinquedo. Junte as duas partes das garrafas na forma de

cilindro e passe uma fita crepe no meio. Depois, passe os dois pedaços de varal pelo gargalo de uma das partes e coloque as tampinhas coloridas para proporcionar um visual diferente e proteger do brinquedo ferir os dedos de alguma criança, dê um nó reforçado nas pontas dos fios. Depois é só decorar a fita do jeito que a criança quiser.

Procedimento: Este brinquedo contribui para o desenvolvimento psicomotor da criança e interação social. Para brincar são necessários dois participantes, cada participante ficará de um lado do vai e vem segurando as duas alças. Com um movimento de abrir os braços, a criança “empurra” o vai e vem para o amigo que deverá fazer a mesma ação. Nessa brincadeira não existem ganhadores ou perdedores.

### **Peteca**

Material: Jornais velhos, pano de TNT e uma fita crepe.

Confecção: Amasse as folhas de jornais para fazer o miolo, coloque sobre um pedaço de tecido para embrulhar o miolo e com uma fita enrole para prender o embrulho feito.

Procedimento: O jogo é composto por dois ou mais participantes, utilizando as mãos, onde a peteca é arremessada ao ar, de um jogador para o outro, evitando que a mesma toque o solo numa área definida.

### **Dominó de Cores**

Material: Papelão, tesoura, giz de cera, cola de isopor, cartolina nas cores verde, vermelho, azul, amarelo, branco, laranja e roxo.

Confecção: Pintar o papel com um giz de cera, que vai ser a base do dominó. Pode ser qualquer cor, o importante é diferenciar as peças para não se misturar com peças de outros dominós. Cole a cartolina nas seguintes medidas: 3 cm de altura x 8 cm de comprimento formando retângulos. Um de cada cor continuará com o mesmo tamanho, as outras peças serão divididas ao meio, formando quadrados. Depois é só organizá-los para que todas as cores tenham como par uma cor diferente. O dominó de cores deverá ter 28 peças.

Procedimento: Este jogo tem como objetivo desenvolver a memorização e a concentração dos alunos através da percepção visual, facilitando assim na nomeação e sequência das cores. A partida é composta por quatro jogadores, as peças são colocadas de costas e misturadas, cada jogador pega sete peças. Uma criança começa o jogo colocando uma peça sobre a mesa, o próximo jogador coloca uma peça que corresponda à cor colocada sobre a mesa, assim sucessivamente. Ganha quem conseguir lançar todas as peças.

### **Bilboquê**

Material: garrafas pet, barbante, jornal, fita crepe e cola colorida.

Confecção: É necessário cortar a garrafa pet ao meio, utilize apenas a parte superior da garrafa. Amasse o jornal até formar uma bolinha. Envolve a bolinha de papel com fita crepe. Corte cerca de um metro de barbante e cole uma das pontas na bolinha, com fita crepe. Enrole a bolinha em uma fita adesiva para ela ficar bem firme e presa ao barbante. Faça um furo da tampa, passe o barbante pelo lado de fora, dando um nó na parte de dentro, e o Bilboquê está pronto!

Procedimento: O objetivo desta brincadeira é segurar a parte superior da garrafa com uma das mãos e tentar colocar a bolinha dentro, sem tocar nela.

### **Materiais Utilizados**

Para o desenvolvimento deste projeto serão utilizados: pincel atômico, quadro branco, bola de carimba, caixas de fósforo, 2 bandeiras, 1 brinquedo de pequeno tamanho, venda para os olhos, garrafas pet, folhas de cartolina, tesoura e cola líquida fita crepe, tampinhas coloridas, jornais velhos, pedaços de tecidos, papelão, cartolina nas cores verde, vermelho, azul, amarelo, branco, laranja e roxo, barbante, giz de cera e cola colorida.

### **Conclusão**

Esperamos que o desenvolvimento deste projeto proporcione aos acadêmicos estagiários do curso de Pedagogia da Universidade Estadual Vale do Acaraú o resgate dos conhecimentos adquiridos nas diversas disciplinas curriculares ao longo da



formação universitária, articulando teoria –prática no processo de ensino-aprendizagem das crianças de escolas públicas, de maneira interdisciplinar e de modo divertido em que as crianças percebam o significado naquilo que é ensinado no cotidiano escolar. Por outro lado, é uma oportunidade para que as crianças aprendam a dividir o espaço e os brinquedos com os colegas, exercitem o corpo e a mente desenvolvendo a criatividade e companheirismo, contribuindo para a compreensão de que o conhecimento consistente não se dá de maneira fragmentado, mas interdisciplinarmente, contribuindo ainda, para o desenvolvimento de valores importantes na formação do ser humano.

### **Referências**

ABERASTURY, A. **A criança e seus jogos** 2ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000. 110p.(Coleção Questões da Nossa Época, v.43)

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender; resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996. 128p.

KISHIMOTO, T. M. (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000,183 p.

KISHIMOTO, T. M. (ORG). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

VIGOTSKII, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 9ed. São Paulo: Ícone, 2005.

<sup>1</sup>Autora. Docente Ms do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual Vale do Acaraú-UVA. E-mail: [neusita\\_tabosa@yahoo.com.br](mailto:neusita_tabosa@yahoo.com.br)

<sup>2</sup>Co- Autor. Docente Esp. da Escola Estadual de Educação Profissional Dom Walfrido Teixeira Vieira-Sobral (CE). E-mail: [carloveduardo.personal@gmail.com](mailto:carloveduardo.personal@gmail.com)