Faculdade de Educação de Tangará da Serra - MT

www.uniserratga.com.br

Revista Científica FAEST ISSN: 2319 - 0345

O DESAFIO NA ATUALIDADE DO RESGATE DE BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS ANTIGAS NA FORMAÇÃO DE CRIANÇAS

Luiz Eduardo Brescovit
Antonia Angelina Basanella Utzig

RESUMO

Este estudo sobre o resgate das brincadeiras tradicionais em meio a contemporaneidade na Educação Básica são consideradas importantes para o desenvolvimento e a compreensão da Educação no contexto global que está inserido nossa educação. Justifica-se, portanto em função da contribuição que o debate teórico sobre esses aspectos da "ludicidade" trazem para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e emocional do aluno, uma vez que ele descobre a sua dimensionalidade em função dessas atividades. Outrossim, também pode contribuir, através de sua relevância com os debates sobre o papel das atividades lúdicas de uma outra época e que deveria se fazer presente no cotidiano da escola como uma ferramenta de aprendizagem, e não apenas como uma atividade que busca preencher o tempo da criança e o tempo do professor, de maneira que a sua carga horária de trabalho se complete. Enfim, com este debate, entendemos que além do prazer dessas atividades através do resgate das brincadeiras, através de literaturas retomou-se a importância do lúdico na vida da escola e no fazer diário do professor, imprimindo às atividades novas significações e novos pontos de vistas sobre a função da "ludicidade" no processo educativo das crianças, onde por sua vez esta pesquisa, oferece ferramentas que colaboraram diante de suas possibilidades metodológicas através do brincar, o não retrocesso no ensino-aprendizagem, apontando e despertando também, nos educadores a real necessidade de se desenvolver mais pesquisas nessa área específica em estudo, e efetuar cada vez mais a prática destes resgates.

PALAVRAS-CHAVE: Educação, Ludicidade e Brincadeiras.

INTRODUÇÃO

De acordo com o dicionário (2016) brincar refere-se ao ato de divertir-se e entreter-se com algo ou alguma coisa infantil, no entanto, tal ato e sua função vão muito além disto. Não há como negar a contribuição dos brinquedos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil em diversos aspectos, defendidos pelo RCNEI (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil) que são os aspectos cognitivo, afetivo, físico-motor e moral bem como resgatar as brincadeiras antigas que de certa forma são imprescindíveis como ferramenta pedagógica para o processo de ensino e de aprendizagem do aluno.

Nessa concepção, o “brincar supõe, de início, que, no conjunto das atividades humanas, algumas sejam repertoriadas e designadas como ‘brincar’ a partir de um processo de designação e de interpretação complexo” Brougère (2002, p. 20).ou seja, quaisquer movimentos que lhes tragam prazer poderá ser considerado um ato de brincar.

Este trabalho por sua vez se desenvolveu através de resgate bibliográfico, onde através dos autores citados, pode-se concretizar o real objetivo desta pesquisa, que é discernir e tomar por conceitos, que as brincadeiras de cunho contemporâneo, se comparam em defasagem ao período das brincadeiras ditas por tradicionais, onde as mesmas conotavam um período preparatório transitório as nossas crianças em variados ganhos quando comparados ao desenvolvimento de nossas crianças em todos os aspectos psicomotores.

DESENVOLVIMENTO

Apesar do período atual ser marcado por uma era totalmente tecnológica, onde se há facilidade e praticidade para tudo, o resgate de brinquedos, brincadeiras antigas e todos os jogos tradicionais que eram praticados, fará uma reflexão sobre outra forma de vida, a sem alienação a eletrônicos e consequentemente, pensar na qualidade de vida, que hodiernamente tanto se busca.

Tais brincadeiras tradicionais, fazem parte de todo o contexto histórico de nosso país, corroborando com Kishimoto (2006), que diz que as mesmas fazem parte do folclore infantil, carregando consigo toda a cultura popular, onde o ressurgimento de atividades antes vivenciadas, ocorrem uma transformação na vida de nossas crianças onde hoje, já não se praticam mais.

Já para Vygotsky a fonte da atividade lúdica é a mesma da ação criadora, que reside sempre na inadaptação, fonte de necessidades, anseios e desejos. Dessa forma, na origem do jogo entrelaçam-se momentos de tensão na criança, pelo fato de esta experimentar necessidades que não podem ser satisfeitas, pela tendência da criança de buscar satisfação imediata das suas

necessidades e desejos e, também pela diminuição da sua capacidade de esquecer a insatisfação de outras necessidades, que é possível graças às transformações ocorridas em sua memória.

Quando a criança brinca, ela cria uma situação imaginária. Nessa situação, primeiro ela imita o comportamento do adulto tal como observa, à medida que deixa de repetir por imitação, passa a realizar a atividade conscientemente, criando novas possibilidades e combinações.

As situações imaginárias estão interligadas com capacidade de imitação trazendo consigo regras de comportamento ocultas advindas das formas culturalmente constituídas pelos homens na relação com as crianças. Nesse contexto o jogo de papéis deve ser considerado uma atividade cultural.

A brincadeira da criança portanto, aparece como um processo relacionado a comportamentos naturais e sociais. Desta maneira, o autor identifica a estrutura do jogo a linguagem, interação que serve de microcosmo para a comunicação e o estabelecimento de uma realidade compartilhada entre indivíduos. O brincar está associado à natureza infantil social da criança; é uma forma de linguagem própria da infância, pois absorve em si a necessidade de comunicar e compartilhar de uma vida simbólica com outros (crianças e adultos).

Assim, o termo brincar é adotado como um laboratório do pensamento infantil constituído por uma linguagem simbólica singular apoiada em brinquedos, objetos de uso cotidiano, materiais de construção e baseada em regras que estejam diretamente associadas à infância. O brincar funciona como cenário no qual a criança se constitui como sujeito que atua e cria a partir de seu potencial de desenvolvimento, elaborando seu próprio conhecimento.

CONCLUSÕES

Brincar é uma herança do ser humano, isso se é passado de geração em, geração, não existe idade para isso, brincamos quando crianças, quando adultos e quando idosos, o que ninguém sabe é que o brincar é uma ação contínua, ela

envolve nossos pensamentos, que através de uma ação, sofre uma reação, conotando que o universo infantil está presente dentro de cada um de nós.

Mediante a isso, é imprescindível que toda criança tenha acesso a todos os tipos de brincadeiras, principalmente as tradicionais, que não envolvam somente os brinquedos e brincadeiras contemporâneas, e sim, voltem a resgatar atividades que façam parte de um processo de vida mais saudável, e com mais qualidade de vida.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tisuko Morchida (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2002.

DANTAS, H. brincar e trabalhar. In: KISHIMOTO, Tisuko Morchida (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2002.

KISHIMOTO, T. M. Froebel e a concepção de jogo infantil. In: KISHIMOTO, Tisuko Morchida (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2002.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2002.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Trad. Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

VYGOTSKY, L.S.; LURIA, A.R. e LEONTIEV, A.N. (2000) Linguagem, e ato corporal.

KISHIMOTO, T. M**. O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.* São Paulo, Cortez, 2006, p. 13-43.

RCNEI - **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998