

# O RESGATE DE BRINCADEIRAS POPULARES COMO INSTRUMENTO PARA O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM

Retrieving popular child's play as an instrument for the development of learning

## **Kelly Regina Soares de Oliveira**

Discente do curso de Pedagogia da Universidade Federal de São João del-Rei

Orcid: <https://orcid.org/0009-0007-5490-3984>

[kellyregina0087@aluno.ufsj.edu.br](mailto:kellyregina0087@aluno.ufsj.edu.br)

## **Lélia Maria Garcia Guimarães**

Discente do curso de Pedagogia da Universidade Federal de São João del-Rei

Orcid: <https://orcid.org/0009-0009-3145-1457>

[leliagarcia@aluno.ufsj.edu.br](mailto:leliagarcia@aluno.ufsj.edu.br)

Artigo recebido em junho/2024 e aceito em julho/2024

## **RESUMO**

O presente trabalho apresenta um relato de experiência vivenciada no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, por meio do projeto intitulado “O resgate de brincadeiras populares como meio para o desenvolvimento da aprendizagem”, realizado com os alunos do 2º e 4º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Tomé Portes del-Rei, que teve como objetivo trabalhar o desenvolvimento da aprendizagem, bem como a comunicação oral e a socialização das crianças (aspectos intelectuais e sociais). As brincadeiras foram entendidas nesta pesquisa como um importante recurso de promoção da interação entre os alunos. O projeto foi subdividido em duas fases distintas. A primeira fase envolveu a condução de entrevistas com os alunos e alguns profissionais da escola, com o propósito de avaliar o conhecimento deles acerca de diversas brincadeiras e oferecer a oportunidade a eles para que expressassem suas opiniões sobre a importância da brincadeira na formação dos alunos e as diferenças entre as brincadeiras realizadas antigamente e as atuais. A segunda fase consistiu na escolha das brincadeiras populares que as crianças gostariam de conhecer entre aquelas pré-selecionadas pelos bolsistas, as quais foram realizadas no pátio da escola e contou com a participação de toda a turma. Foi possível observar durante a experiência, a partir da participação dos alunos nas brincadeiras promovidas, que estas são de suma importância no processo de aprendizagem, para que assim as crianças possam construir o conhecimento de forma ativa.

**Palavras-chave:** Brincadeiras populares; Aprendizagem; Desenvolvimento; Ensino Fundamental.

## **ABSTRACT**

This work presents a report on the experience lived in the Institutional Teaching Initiation Scholarship Program, through the project entitled “The rescue of popular games as a means for the development of learning”, carried out with 2nd and 4th year students of Elementary Education at Escola Estadual Tomé Portes del-Rei, which aimed to work on the development of learning, as well as oral communication and socialization of children (intellectual and social aspects). Games were understood in this research as an important resource for promoting interaction between students. The project was subdivided into two distinct phases. The first phase involved conducting interviews with students and some school staff, with the purpose of assessing their knowledge of various games and offering the

opportunity for staff to express their opinions on the importance of play in the education of students and the differences between the games played in the past and today. The second phase consisted of choosing popular games that the children would like to try out among those pre-selected by the scholarship holders, which were carried out in the school courtyard and had the participation of the entire class. It was possible to observe during the experience, based on the students' participation in the games promoted, that these are extremely important in the learning process, so that children can actively build knowledge.

**Keywords:** Brazilian popular games; Learning; Development. Elementary School.

## 1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa traz o relato de experiência de um projeto realizado com as turmas do 2º e 4º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Tomé Portes del-Rei, localizada à rua Coronel José de Assis Sobrinho, 49, bairro Matozinhos, na zona urbana do município de São João del-Rei. À época de realização dessa experiência, atuávamos como pibidianas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do subprojeto do curso de Pedagogia da Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ). A participação no PIBID proporcionou momentos de formação e discussões a respeito da profissão docente e do uso da história e da memória escolar como objetivo de ensino.

A experiência no PIBID auxiliou no desenvolvimento de conhecimento sobre a prática docente, constituindo-se como uma oportunidade de aprendizado contínuo sobre o desenvolvimento de diferentes práticas de ensino que considerem o meio sociocultural onde as crianças estão inseridas. Pensando nisso, o nosso projeto buscou promover a aprendizagem através das brincadeiras que além de socializar, também trabalhou o conhecimento e a memória histórica das crianças, uma vez que elas tiveram contato com brincadeiras populares praticadas na região onde moram. Assim, o projeto teve como objetivo o desenvolvimento e a promoção da interação entre os alunos a partir do resgate de brincadeiras populares.

O projeto teve como foco as brincadeiras infantis, fundamentando-se na perspectiva de Vygotsky (1998), a qual o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, que são mediadas por ferramentas técnicas e semióticas. Desse modo, a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis. Além disso, o projeto também buscou retomar os conceitos de memória e história propostos na edição do Pibid que fizemos parte. Assim, utilizamos as brincadeiras populares como um mecanismo que permite o desenvolvimento da aprendizagem da criança tanto nos aspectos intelectuais como sociais, abrindo espaço, inclusive, para expor a ludicidade, senso crítico, criatividade e capacidade de expressão.

## 2. ETAPAS DO PROJETO

O projeto foi desenvolvido ao longo dos meses de agosto e setembro de 2021. Inicialmente, foi feita a pré-seleção das brincadeiras, a partir de conversas com estudantes universitários de diferentes idades, que lembraram suas brincadeiras de infância, sendo elas: “Chicotinho queimado”, “Pato-ganso”, “Escravos de Jó”, “Amarelinha” e “Coelhinho sai da toca”, as quais seriam desenvolvidas com os alunos posteriormente. Em seguida foi pesquisada a história dessas brincadeiras e um pouco da tradição delas na comunidade São Joanense. Tivemos como critério de escolha aquelas brincadeiras possibilitavam brincar em conjunto e aquelas que podem ser realizadas sem a necessidade de contar pontos, de forma que não haveria um ganhador ou perdedor. Posteriormente, essas brincadeiras foram apresentadas às crianças, que participaram de um processo de votação para determinar quais delas seriam realizadas e em quais dias. O projeto então, procedeu de acordo com a sequência de etapas delineadas a seguir.

### 2.1. Primeiro passo: Sondando

A atividade foi iniciada com a realização de entrevistas com alguns alunos e alunas com o objetivo de avaliar o conhecimento deles acerca de algumas brincadeiras populares. Além disso, também foram realizadas entrevistas com professoras, cantineiras e diretor que expressaram suas opiniões sobre a importância da brincadeira na formação dos alunos e as diferenças entre as brincadeiras realizadas antigamente e as atuais.

As entrevistas foram conduzidas na biblioteca da escola e a seleção dos participantes seguiu um processo inicial de obtenção de autorização por meio de um termo disponibilizado aos responsáveis legais dos alunos. Somente os estudantes com permissão prévia participaram das entrevistas, enquanto os demais integraram a discussão realizada na sala de aula. Importante ressaltar que tanto as entrevistas, quanto as brincadeiras foram gravadas, resultando em um rico material de análise.

A entrevista com os alunos objetivou avaliar o conhecimento deles acerca das brincadeiras planejadas para a turma, bem como investigar se eles costumam participar de atividades lúdicas em seu cotidiano. Através dessas entrevistas, foi possível constatar que a maioria das crianças se envolvem em brincadeiras, principalmente, na escola, e seu entendimento acerca destas provém, em grande parte, de ensinamentos transmitidos por familiares, professores e colegas das escolas que frequentaram anteriormente. Esse conhecimento variou significativamente de acordo com a idade das crianças, o local onde residiram nos últimos anos, condições socioeconômicas e a escola em que estudaram anteriormente.

No decorrer das entrevistas, apresentamos às crianças as brincadeiras que haviam sido previamente selecionadas e indagamos se elas as reconheciam e se sabiam quais eram as regras desses jogos. Entre as brincadeiras introduzidas aos alunos, algumas se destacaram, como a amarelinha, sendo essa a única conhecida por todos os entrevistados e a que apresentou o menor número de variações nas regras. Foi possível constatar que os estudantes possuem um conhecimento mais sólido e tendem a preferir jogos, aqueles que eram pautados em regras e estimulam a competição, em detrimento de brincadeiras, uma vez que as brincadeiras são pouco praticadas tanto no cotidiano dos alunos, quanto na escola, que opta por trazer jogos para compor o currículo em suas aulas.

A brincadeira estabelece uma importante relação no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças, por ser responsável por exteriorizar, de forma espontânea, a criatividade e emoções, sendo responsável por fornecer instrumentos para desenvolver relacionamentos, como destacado no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (Brasil, 1998, p. 22).

Na escola, a brincadeira representa um meio de proporcionar à criança um ambiente agradável, estimulante, cuidadosamente planejado e enriquecido, o qual viabiliza a aquisição de diversas habilidades. Consequentemente, a brincadeira se revela como um mecanismo de grande relevância para o aprimoramento do processo de aprendizagem infantil, tanto no âmbito intelectual quanto no social. Dessa forma, podemos entender a brincadeira como uma ferramenta que deve ser utilizada amplamente pelos educadores e, mais que isso, que possa ser objeto de projeto coletivo do grupo que atua na instituição. Como bem coloca Moyles (2006):

O papel do brincar no currículo do ensino fundamental não deve ser do interesse dos educadores individualmente: é essencial que ele seja discutido entre os profissionais em um contexto compartilhado, para que se desenvolvam crenças compartilhadas, entendimento mútuo, coerência e consistência de abordagem (Moyles, 2006, p. 95).

Por essa razão nossas entrevistas foram realizadas com profissionais diferentes da escola e com a intenção de pensarmos coletivamente a respeito do tema e importância das brincadeiras. As entrevistas realizadas tiveram ainda como objetivo avaliar as mudanças das brincadeiras entre as gerações e a importância que a escola atribui a elas ao longo do tempo, buscando compreender como esses aspectos influenciam no desenvolvimento e na interação dos alunos.

Durante as entrevistas, que tiveram mais um caráter de conversa, foram destacadas as memórias que as crianças e os servidores tinham de brincadeiras antigas, suscitando reflexões e sentimentos variados. Os entrevistados expuseram suas histórias e nos contaram um pouco sobre seus momentos

preferidos envolvendo as brincadeiras. Iradici Silva<sup>1</sup>, por exemplo, cozinheira da Escola, nos relatou o seguinte: “Gostava de brincar de bola [...] era futebol que a gente tinha na escola, e as mulheres eram melhores que os meninos, né? Daí eles levavam ‘tinta’ com a gente”.

As entrevistas realizadas com o corpo docente da escola relataram as diversas experiências acumuladas por eles ao decorrer dos anos em que trabalharam na área da Educação, além de pontuarem a diferença existente entre as brincadeiras das crianças ao longo do tempo.

A gente tinha o costume de orientar os alunos na hora do recreio [...]. Eram brincadeiras orientadas, com bola mesmo, mas todas tinham um nome. Eles gostavam muito de passa anel. Eram brincadeiras que todos brincavam juntos, eram coletivas. As crianças de hoje são muito individualistas (Sandra Castro, 57 anos, Professora da Escola Estadual Tomé Portes Del-Rei).

As entrevistas revelaram a necessidade de se trabalhar a coletividade e o diálogo com os alunos. Essa demanda estava afetando, não somente o aluno de forma individual, mas toda a comunidade acadêmica, onde a comunicação era falha entre as crianças e os funcionários da escola.

As entrevistas também abordaram a percepção dos servidores em relação à importância das brincadeiras para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos. Foi evidente que todos os entrevistados compartilharam opiniões semelhantes, uma vez que eles reconhecem as brincadeiras como um meio pelo qual as crianças podem desenvolver habilidades sociais e humanitárias. Além disso, reforçaram a ideia de que o ato de brincar contribui para o fortalecimento do senso de coletividade sendo a principal atividade da criança.

Eu acredito que, em primeiro lugar, a brincadeira socializa e humaniza muito a criança e a criança aprende que sozinha ela não vai a lugar nenhum no mundo. A brincadeira sempre reforça o lado de que a criança, junto com o outro parceiro, ela vai ter uma vida melhor, mais feliz e mais tranquila (Sandra Castro, 57 anos, Professora da Escola Estadual Tomé Portes Del-Rei).

Na semana seguinte, propusemos as brincadeiras selecionadas aos alunos e conduzimos uma discussão em sala de aula. Durante esse momento, cada aluno teve a oportunidade de compartilhar sua maneira de praticar as brincadeiras. Assim, foi possível observar as diferenças existentes na regionalidade de cada aluno e na maneira como as pessoas mais velhas explicavam o funcionamento de cada uma delas. À medida que cada brincadeira era apresentada, um dos alunos era escolhido para explicar as regras aos que não estavam familiarizados com elas. Todo esse processo, da entrevista à conversa coletiva, se constituiu como oportunidade para o desenvolvimento da oralidade e expressão das crianças. Sabemos que as práticas orais têm tido pouco espaço na escola e precisam ser fomentadas, por isso fizemos questão de reservar um tempo para isso dentro do projeto, devido ao seu potencial no desenvolvimento da criança. Conforme aponta Souza (1994, p.23) “O uso da

---

<sup>1</sup> Iradici Silva é o nome real da servidora, apontado aqui com autorização.

linguagem se constitui na condição mais importante do desenvolvimento das estruturas psicológicas superiores [...] da criança”.

## 2.2. Segundo passo: Brincando

As brincadeiras aconteceram no pátio da escola no decorrer de duas semanas, utilizando os horários de aula cedido pelas professoras. A ordem da realização foi escolhida pelos alunos por meio de votação. Partimos da premissa de que as brincadeiras apresentam potencial de gerar instrumentos para o desenvolvimento das crianças e de que a ludicidade é uma importante ferramenta pedagógica. Conforme coloca Oliveira (1997):

Vale registrar que a brincadeira, como instrumento de aprendizagem, especialmente infantil, é um tema de extremo interesse dos profissionais da educação que a veem como um recurso ativo pedagógico fundamental para o desenvolvimento do aluno. Em função disso, todo profissional que trabalha com crianças - professor, psicólogo, pedagogo, dentre outros mais deve interessar-se pela temática e buscar ampliar seus conhecimentos a fim de adequá-los à práxis cotidiana (Oliveira, 1997, p. 26).

Dessa forma, as brincadeiras foram realizadas com cada turma separadamente, devido às diferentes agendas das professoras envolvidas no projeto. Em todos os dias de realização das brincadeiras a dinâmica seguida foi a mesma. Primeiramente, os alunos foram levados ao pátio da escola e lá conheceram um pouco sobre a história das brincadeiras e participaram do debate em torno das diferentes formas de brincar, bem como foram questionados se já haviam brincado daquelas brincadeiras e se seus pais ou responsáveis as conheceram na infância. Em seguida, foram reforçadas as regras e os combinados para que a brincadeira ocorresse coletivamente e de maneira agradável.

Cada atividade teve o tempo de uma hora de duração e contou com a participação de todos os alunos. No primeiro dia de realização das brincadeiras, a brincadeira realizada com cada turma foi “Pato-ganso”<sup>2</sup>. As crianças foram organizadas em roda e definiram quem seria o primeiro pegador. Logo após, iniciou a primeira rodada de brincadeira que ocorreu de forma organizada e todas as crianças participaram. Durante esse processo as crianças foram estimuladas a participar e incluir todos os amigos na brincadeira, de forma que trabalhasse o diálogo e a colaboração entre eles.

---

<sup>2</sup> A brincadeira Pato-ganso consiste, inicialmente na escolha de uma das crianças para ser o ganso. Depois, as outras crianças sentam-se em roda. O ganso vai andando e tocando na cabeça dos outros e dizendo: "pato, pato, pato, ganso!". A criança em que ela tocar quando disser "ganso" tem que levantar e correr atrás dela. Se conseguir alcançá-la, ela ganha e o outro volta a ser o ganso. Mas se ele conseguir sentar-se no lugar vazio tem que ir para o meio da roda. Na escola, as crianças cantavam uma música pra quando isso acontecia "galinha choca, comeu minhoca" e quando outra criança ia para o meio da roda o que estava lá voltava para o seu lugar.

No segundo dia, a brincadeira realizada com a turma do 4º ano foi “Escravos de Jó”<sup>3</sup>, já a brincadeira escolhida pelo 2º ano foi “Coelhinho sai da toca”<sup>4</sup>. A turma do 4º ano realizou a brincadeira utilizando copos e formaram uma roda, além disso, foi preciso aprender o ritmo da música. A brincadeira escolhida exigia colaboração de toda a turma para que funcionasse bem. Após a realização, as crianças se reuniram e guardaram os copos de forma coletiva sem precisar de um comando. A turma do 2º ano foi levada ao pátio e dividida em trios, onde dois deles seriam tocas e o terceiro, coelho. Uma das crianças decidiu que seria o borrador da brincadeira, dessa forma, não houve nossa intervenção durante o processo e as crianças realizaram a brincadeira sozinhos, seguindo as regras propostas no começo.

No terceiro dia, a brincadeira selecionada foi “Amarelinha”<sup>5</sup>. As crianças foram separadas em quatro grupos, com a intenção de acontecer uma maior interação entre os alunos. Esse dia tivemos um tempo menor para a realização das brincadeiras em decorrência de um contratempo que aconteceu no início da aula.

No quarto dia, as turmas do 2º e 4º ano foram levadas ao pátio juntas para que a brincadeira acontecesse em equipe. Eles escolheram a brincadeira “Chicotinho queimado”<sup>6</sup> para ser realizada. Novamente aconteceu uma roda de conversa para que as participantes pudessem relatar as formas possíveis de brincar e para contar suas experiências com essa brincadeira. Após alinhar as expectativas com os alunos e retomar as regras, deu-se início a brincadeira. Nesse dia, ocorreu um acidente com uma das crianças, uma queda que gerou um corte na testa da aluna, um acontecimento que inicialmente foi motivo de preocupação, mas que revelou um dos preceitos apontados na fundamentação teórica a respeito da importância das brincadeiras na socialização das crianças. Um garoto que é considerado pela escola como uma criança “difícil”, durante a brincadeira, quando uma

---

<sup>3</sup> Nesta brincadeira, as crianças ficavam sentadas em roda e cada uma tinha um copo. O copo tinha que ser passado para a próxima criança no ritmo da música: "Escravos de Jó jogavam o caxangá, tira, põe, deixa ficar. Guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue, zá; Guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue, zá". Mas quando a música falava “zigue, zigue, zá”, o objetivo é deixar o copo na mão direita, e só passar para a próxima criança na última palavra.

<sup>4</sup> Na brincadeira do “Coelho sai da toca”, as crianças se dividem em trios; em cada trio, duas crianças dão as mãos e formam a toca em formato de túnel) e o terceiro é o coelho. Sempre que o mediador ou professor disser "Coelhinho sai da toca" a criança que for o coelho tem que sair da sua toca e ir para outra e sempre que o mediador disser "toca" as tocas que devem procurar outro coelho. Geralmente tem um coelho a mais do que o número de toca.

<sup>5</sup> Amarelinha: comece desenhando a amarelinha no chão, com giz colorido. As casas numeradas vão de 1 a 9, sendo que o 4 e 5 dividem uma mesma casa, assim como o 7 e o 8. Após o 9, deixe um espaço para o céu. O primeiro jogador joga a pedra ou o caco na primeira casa e com um pé só pula no 2 e no 3; com os dois pés, pula no 4 e 5; com um pé, pula no 6 e com os dois pés pula no 7 e 8 e finaliza com um pé só no 9. Vai até o céu e volta até o caco, que ele precisa pegar com a mão e saltar a casa onde ele estava. E assim sucessivamente; cada jogador vai jogando o caco, na tentativa de acertar as casas e pular até completar a amarelinha. Quem chegar no 9 primeiro, ganha o jogo.

<sup>6</sup> Na brincadeira Chicotinho queimado, as crianças ficam sentadas em círculo e escolhem uma delas para ficar de fora. Essa criança, com uma bola na mão, vai andando em volta do círculo, enquanto os colegas cantam "Chicotinho queimado, cavalinho dourado, quem olhar pra trás leva chicotada; quem olhar pra frente ganha um presente" e coloca a bola atrás de outra criança, que precisa perceber que a bola foi colocada ali e apanhá-la; depois, deve sair correndo atrás de quem colocou na tentativa de “queimá-la”, antes que ela se assente no seu lugar. Se ela for queimada, vai para o centro da roda; se assentar, fica livre e segue o jogo, com a outra criança cantando e girando.

menina da outra turma se machucou, foi completamente amigável, ajudando-a a se acalmar e acalmado os demais alunos. Do mesmo modo, outro aluno se ofereceu para organizar as turmas e levar os alunos de volta para sala, enquanto a professora estava dando atenção para aluna que havia se machucado.

As crianças se demonstraram muito atentas durante toda a brincadeira, não houve dúvidas quanto ao funcionamento das atividades e todas se envolveram de maneira satisfatória. Foi possível observar que mesmo aqueles alunos que durante a entrevista ou na conversa em sala de aula estavam receosos e disseram que não gostavam de brincar, de modo espontâneo, quiseram fazer parte das brincadeiras e relataram que gostaram de ter participado.

Além de conferir entretenimento e estimular o entusiasmo, as brincadeiras também desempenharam um papel relevante no fomento do desenvolvimento físico e social dos estudantes. Serviu como um momento de descontração para as turmas e fortaleceu os laços sociais e culturais dos alunos, possibilitando a emergência de memórias positivas e duradouras em relação ao ambiente escolar. Assim, as atividades puderam ser entendidas como uma oportunidade substancial para a integração de brincadeiras populares tradicionais no contexto escolar, com vistas a fomentar a aprendizagem e a interação de maneira dinâmica, além de valorizar a memória e as tradições culturais.

### **3. RESULTADOS**

A experiência relatada certamente contribuiu com o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, mas também contribuiu para nossa formação docente. O PIBID proporcionou uma reflexão sobre a importância de se partir da realidade para a realização de propostas mais efetivas, além de aprimorar nossos conhecimentos adquiridos no âmbito acadêmico.

É importante ressaltar que, no início do projeto, o nosso objetivo era promover uma melhora na comunicação dos alunos e o desenvolvimento da coletividade através das brincadeiras populares como forma de criação e resgate de memória. Não poderíamos imaginar que o projeto iria além: percebemos, entre outras coisas, uma melhor interação entre os alunos de forma cooperativa, não havendo estímulos de competição; observamos a melhoria do diálogo entre as crianças durante a explicação da história das brincadeiras e a recordação de memórias, na qual muitos encontram semelhanças entre as brincadeiras que realizavam e a história contada por seus pais, o que gerava a criação de vínculos afetivos entre eles, pela proximidade nas trajetórias; percebemos que o gosto pelo brincar foi aflorado de forma simples e criativa. Despertamos o interesse dos alunos em conhecer as brincadeiras que seus pais e avós brincavam e a história por trás de cada brincadeira. Em tempos de muito avanço tecnológico foi uma grande conquista fazer com que as crianças deixassem seus dispositivos eletrônicos e participassem de modo criativo e interessado nas brincadeiras. Para que

isso acontecesse foi necessário que se criasse um espaço onde as crianças tivessem contato com as brincadeiras populares. Ao criar esses momentos, trouxemos o repertório cultural das crianças, ao mesmo tempo que levamos para elas novas possibilidades de brincar.

Consolidamos também o nosso papel como professoras para que as crianças conseguissem compreender o lugar das. Brincadeiras no resgate das memórias, principalmente da comunidade onde estão inseridas e ampliar os laços escolares. A escolha das brincadeiras e o planejamento de nossas ações deixou estabelecida a intencionalidade pedagógica do projeto, que, além de apresentar para as crianças diferentes formas de brincar, conseguiu desenvolver a reflexão sobre a importância da brincadeira para o desenvolvimento de habilidades básicas das crianças, mesmo após a primeira infância.

Vale ressaltar aqui que o projeto se estendeu para além do tempo previsto, uma vez que ele foi muito aceito pelas professoras e outras turmas da escola que solicitaram a realização das brincadeiras. Dessa forma, o projeto foi adotado por diversas turmas da escola e se perdurou por mais um mês enquanto ainda estávamos presentes nessa escola.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Podemos dizer que o projeto “O resgate de brincadeiras populares como meio para o desenvolvimento da aprendizagem” cumpriu seu objetivo principal de realizar brincadeiras com as crianças da Escola Estadual Tomé Portes del-Rei oportunizando a vivência de uma experiência coletiva, de modo a notorizar a importância das brincadeiras populares para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos.

Através da participação das crianças, podemos afirmar que a realização de brincadeiras na escola de Ensino Fundamental é uma prática possível e deve ser incentivada. Ao longo do projeto, percebemos uma mudança notável na dinâmica da sala de aula e nas relações entre os alunos. Eles se tornaram mais colaborativos e respeitosos uns com os outros, e as brincadeiras populares se tornaram um ponto de encontro e interação.

Além disso, a experiência foi de extrema relevância para refletir sobre a nossa prática docente futura, a qual observamos a importância de se considerar a cultura e a história da comunidade onde a escola está inserida e as brincadeiras populares deste local para melhorar o ensino e a aprendizagem das estudantes.

#### **AGRADECIMENTOS**

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001”. Agradecemos às escolas pela

parceria com a universidade, os professores supervisores, alunos e toda a comunidade escolar que nos recebeu de braços abertos tornando possível a realização deste projeto.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**: formação pessoal e social. Brasília: MEC/SEF, 1998.

MOYLES, J. R. **A excelência do brincar**: a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais. Porto Alegre: Penso, 2006. 248p.

OLIVEIRA, G. D. C. **Psicomotricidade**. Petrópolis: Vozes, 1997. 152p.

SOUZA, S. J. **Infância e linguagem**: Bakhtin, Vygotsky e Benjamin. Campinas: Papirus, 1994. 176p.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998. 224p.