JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NO AMBIENTE ESCOLAR E SUA RELEVÂNCIA CULTURAL E EDUCACIONAL

Vilmar Rodrigues dos Santos - Escola Estadual Ricardina Campello Fonseca Rodrigues - vilmarr@prof.educacao.sp.gov.br

Linha de estudo: 3

(x) Comunicação Oral

Resumo

O presente trabalho busca evidenciar a relevância dos jogos e brincadeiras tradicionais no desenvolvimento das crianças do Ensino Fundamental I. Essas atividades integram o planejamento educacional proposto pela Secretaria de Educação do Estado de São Paulo (SEDUC). O artigo se enquadra numa pesquisa exploratória qualitativa, já que o objetivo foi o de explorar e compreender os conceitos de jogos e brincadeiras e de coletar e analisar as impressões dos alunos sobre a experiência obtida com a realização das atividades buscando interpretar as percepções e opiniões das crianças ao invés de focar em dados numéricos ou estatísticos. As brincadeiras foram escolhidas e realizadas no formato de circuito, com as crianças participando de forma rotativa, de modo que todas experimentassem as diferentes dinâmicas. Para embasar a aplicação dessas atividades, foi feito um levantamento das propostas sugeridas pela SEDUC e o escopo-sequência da disciplina educação física, que incluiu os títulos e objetivos de cada brincadeira. A implementação dessas práticas buscou não apenas promover a diversão das crianças, mas também o engajamento delas e reforçar aspectos culturais e históricos que contribuem para o aprendizado lúdico e para a valorização da diversidade cultural. Os relatos das crianças participantes das atividades mostram a importância do brincar e da preservação dessas brincadeiras, já que muitas delas relataram não praticar nenhuma das atividades lúdicas fora da escola, seja na rua, nos quintais ou dentro de suas casas. Fica evidente que é necessário proporcionar aos alunos a vivência de tais brincadeiras na escola onde convivem entre os colegas,

proporcionando assim momentos lúdicos únicos. Apesar de fatores como a violência urbana e a diminuição dos espaços para o brincar, fora da escola é importante que as famílias proporcionem os mesmos momentos com os pequenos entendendo que a construção do desenvolvimento global de seus filhos também passa pelos benefícios que as brincadeiras oferecem como o reforço de laços afetivos, a possibilidade de conhecê-los melhor.

Palavras-chave: escola; brincadeiras; alunos; ensino fundamental;

Introdução

Desde a infância, o brincar se manifesta como uma experiência essencial, contribuindo para o desenvolvimento e a interação com o mundo ao seu redor. “O ser humano é um ser lúdico, onde tem na infância a expressão maior de sua ludicidade, dessa forma a criança precisa ser compreendida como um ser lúdico, necessitando viver de maneira contínua a sua ludicidade”. (ARRUDA et al., 2021). Isso destaca a importância do brincar e da ludicidade para o desenvolvimento infantil e, mais amplamente, para a própria natureza humana.

Assim, conceituar jogos e brincadeiras não é fácil. Podemos dizer que são termos polissêmicos já que muitos autores tratam desses termos conceituando-os, cada uma a sua maneira peculiar. De acordo com Kishimoto (1994), a brincadeira pode ser compreendida como uma atividade lúdica espontânea e livre que estimula o desenvolvimento integral da criança, proporcionando aprendizado, socialização e desenvolvimento cognitivo, emocional e motor. Para Winnicott (1975), o brincar é uma experiência criativa que permite à criança se relacionar consigo mesma e com o ambiente. O brincar proporciona um espaço intermediário entre a fantasia e a realidade, permitindo que a criança experimente, explore e elabore conflitos internos.

Benjamin (2002) entende o brincar como uma forma de a criança explorar o mundo e experimentar a realidade de maneira lúdica e criativa. Já para Brougère (1998) a brincadeira é uma atividade espontânea e simbólica que permite à criança explorar o mundo e atribuir novos significados à realidade.

Então, pensando numa sociedade que valorize o jogo, a brincadeira e a diversão como elementos centrais, temos que pensar na imaginação,

criatividade e iteração social daqueles que praticam essas atividades por meio do lúdico, dando destaque especial as crianças.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), “a unidade temática Brincadeiras e jogos explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si.” (Brasil, 2018, pág. 216).

Já o Currículo Paulista dialoga com os fundamentos pedagógicos definidos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que defende o desenvolvimento pleno dos estudantes e como tal, organiza o conteúdo jogos e brincadeiras no ensino fundamental I anos iniciais e finais. “Dessa maneira, as habilidades previstas neste currículo visam ao desenvolvimento de todas essas dimensões (dimensões cognitivas, físicas, socioemocionais)”. (São Paulo, 2019, pág. 182).

Costa e Ferronato (2020) afirmam que o brincar e a criança são indissociáveis, e o que torna esta relação concreta são os objetos reais ou imaginários, que em suas mãos tornam-se brinquedos. É uma conexão fundamental entre criança e o ato de brincar, que é uma das principais formas de expressão e aprendizado infantil.

O brincar hoje

O brincar de hoje é bem diferente daquele de décadas atrás, quando nossos pais usavam as ruas como espaço de diversão e os brinquedos eram outros, geralmente improvisados com o que estivesse à disposição. O acesso a bens e facilidades do cotidiano era mais restrito, e muitas famílias precisavam se esforçar para garantir o mínimo necessário à sua subsistência. Esse cenário fazia com que o improviso e a criatividade fossem importantes nas brincadeiras.

Sabemos que a brincadeira sempre esteve presente na vida da criança. “O brincar sustentando-se como essência da criança é testemunhado em diferentes épocas e civilizações. O brinquedo, por sua vez, material ou materializado, é o condutor do brincar.” (COSTA e FERRONATO, 2020).

O aspecto motor das crianças era naturalmente estimulado nessas atividades. Brincadeiras que envolviam correr, pular e equilibrar-se trabalhavam habilidades importantes como equilíbrio, coordenação motora e orientação espacial, reforçando o valor do movimento e da interação social. Os momentos lúdicos ao ar livre eram essenciais para o desenvolvimento físico e social das crianças.

Com o passar do tempo, o avanço da tecnologia e a modernização da vida cotidiana começaram a mudar essa dinâmica. Aparelhos como o controle remoto, as televisões modernas e a crescente facilidade de adquirir bens de consumo transformaram a rotina das famílias e moldaram um novo modelo de convivência. Aos poucos, o tempo de brincadeiras ao ar livre foi sendo substituído pelo entretenimento doméstico, e os espaços públicos de lazer foram diminuindo.

Hoje, muitas das antigas brincadeiras de rua deram lugar a brinquedos e jogos utilizados dentro de casa. Em vez de quintais e praças, encontramos as chamadas áreas de “brinquedões” em locais pagos, como shoppings, restaurantes e espaços de fast food, onde as crianças podem brincar sob supervisão em um ambiente controlado. Esses espaços, embora divertidos e coloridos, substituem os antigos campos abertos, as calçadas e os terrenos baldios onde as crianças, antes, se esbaldavam livremente com os amigos.

Essa transformação reflete mudanças profundas nas relações sociais, no uso do espaço urbano e na maneira como encaramos o brincar. Resgatar as brincadeiras tradicionais e valorizar o tempo de movimento e interação ao ar livre pode ser um caminho importante para restabelecer o equilíbrio entre o digital e o físico, entre o brincar espontâneo e o estruturado, trazendo de volta a riqueza do brincar livre que tanto contribuiu para as gerações passadas.

Diante da realidade urbana atual, em que os espaços públicos e privados para atividades lúdicas estão cada vez mais restritos, a escola torna-se um espaço fundamental para que os alunos possam vivenciar práticas motoras e sociais junto aos colegas. Silva et al afirmam que:

> “Na contemporaneidade, surge uma gama de brinquedos e brincadeiras que envolvem a tecnologia que se

> aperfeiçoam cada vez mais rápido. O aparato tecnológico, com o seu incessante crescimento interfere na forma de brincar das crianças.” (SILVA et al, 2017).

Assim, o brincar está intimamente ligado às transformações sociais e culturais e, por isso, os brinquedos não permanecem os mesmos ao longo do tempo, se adaptam às mudanças no modo de vida e tecnologia, nos valores e normas sociais. “À medida que criança cresce e se desenvolve, ela incorpora formas variadas de brincar, podendo brincar tanto sozinha como cooperativamente”. (SILVA, 2022).

No entanto, há um desafio crescente: o uso frequente de dispositivos digitais – sejam fixos ou móveis – que oferecem entretenimento por meio de plataformas, jogos e vídeos. Embora essas ferramentas façam parte do cotidiano infantil, o tempo excessivo diante das telas reduz as oportunidades de movimento e de interação presencial.

Importante salientar que a brincadeira não é apenas uma atividade lúdica, mas também um poderoso meio de expressão e interação. As crianças comunicam sentimentos, ideias e desejos. Como dizem Cordazzo e Vieira (2007) “pela brincadeira a criança, sem a intencionalidade, estimula uma série de aspectos que contribuem tanto para o desenvolvimento individual quanto para o social.” Logo, também não é uma atividade passiva, a criança age sobre o ambiente, faz escolhas e aprende com as consequências de suas ações, favorecendo a construção de seu conhecimento. “Em diversos espaços, os jogos e brincadeiras possibilitam às crianças a construção do seu próprio conhecimento, pois oferecem condições de vivenciar situações-problemas.” (COTONHOTO; ROSSETI; MISSAWA, 2019)

O espaço escolar

A escola ocupa um papel privilegiado na promoção das práticas corporais coletivas, pois é um ambiente onde as crianças passam boa parte do tempo juntas, o que favorece a interação e o aprendizado lúdico. No Ensino Fundamental I, que abrange alunos do 1º ao 5º ano, os jogos e as brincadeiras se configuram como elementos centrais na orientação dos conteúdos

desenvolvidos com os estudantes. Pensando nisso “o uso de jogos e brincadeiras na escola pode facilitar o trabalho do profissional da educação, despertando o interesse da criança e do adolescente pelas atividades propostas”. (SANTOS, 2014). “Os jogos e as brincadeiras são fundamentais no contexto escolar das crianças em sua fase de desenvolvimento, pois, é por meio dessas interações que o aluno constrói o seu conhecimento.” (CATONE, BARBOSA & FILHO, 2022).

De acordo com o documento da SEDUC que regulamenta essas atividades, os anos iniciais (1º ao 2º ano) têm como foco principal as brincadeiras locais e regionais, fortalecendo o vínculo com a cultura familiar e comunitária. Já nos anos finais do Ensino Fundamental I (3º, 4º e 5º anos), o conteúdo se expande, incorporando jogos e brincadeiras de diferentes regiões do Brasil e do mundo, com ênfase especial nas práticas culturais de matriz indígena e africana.

Vivemos em um mundo globalizado e altamente digitalizado, em que muitas tarefas podem ser realizadas com apenas um toque na tela. Embora essa conveniência traga inúmeros benefícios, ela também contribui para o aumento do sedentarismo, especialmente entre as crianças. O convite à inatividade está sempre presente e, por isso, torna-se urgente resgatar caminhos que estimulem o corpo e a socialização.

Nesse contexto, os jogos e brincadeiras tradicionais se destacam como uma alternativa valiosa. Além de proporcionar movimento, diversão e aprendizado, essas práticas resgatam elementos culturais e promovem o desenvolvimento físico, cognitivo e social das crianças. Reavivar esses jogos dentro do ambiente escolar é, portanto, uma forma eficaz de combater o sedentarismo infantil e valorizar o patrimônio lúdico-cultural que faz parte da nossa história e identidade.

> “A brincadeira exerce um papel fundamental no desenvolvimento da criança, pois as experiências obtidas na atividade lúdica permitem que ela se coloque no lugar de outro pessoa prever e controlar seu comportamento e atuar mediante isso, o que produz mudanças significativas no seu desenvolvimento”. (SILVA, 2022).

Metodologia

A partir das propostas do Escopo-sequência do currículo paulista que é um documento organizado para auxiliar o professor no desenvolvimento da aprendizagem das crianças, foram selecionados diversos jogos e brincadeiras tradicionais, regionais e de matriz indígena e africana. Os alunos tiveram a oportunidade de assistir a vídeos explicativos sobre essas práticas, fazer anotações, e apontar os jogos que já conheciam ou que despertavam sua curiosidade/interesse. Cada uma das brincadeiras foi explicada em detalhes abrindo espaço para que os alunos apresentassem variações das brincadeiras que faziam parte de suas vivências.

O próximo passo foi escolher quais atividades poderiam ser realizadas no espaço da quadra da escola, considerando a adequação dos materiais disponíveis e a segurança dos alunos. Assim, foi montado um circuito de brincadeiras, planejado para garantir que todos os estudantes pudessem vivenciar as atividades de forma equitativa, voluntária e respeitando seus limites individuais.

As brincadeiras propostas no circuito foram:

- Bolinha de gude
- Pular corda
- Cabo de guerra
- Alerta
- Coelhinho sai da toca
- Unbude Unbude
- Amarelinha
- 5 Marias
- Reloginho
- Terra/Mar

Ao longo de duas semanas, os alunos participaram das diferentes brincadeiras, revezando com os colegas e experimentando novas vivências a cada dia. A quadra foi preparada com materiais como cordas, cones, fita crepe e giz, assegurando que tudo estivesse organizado para as atividades.

Uma característica dessa experiência foi a autonomia proporcionada às crianças. Não houve a necessidade de estipular um tempo fixo para cada brincadeira, pois os próprios alunos decidiam livremente em quais atividades desejavam participar. Isso assegurou que todos tivessem a chance de explorar as brincadeiras de seu interesse e, ao longo das semanas, vivenciassem todas as propostas do circuito.

Resultados e Discussão

Após a participação das crianças no circuito de brincadeiras, composto por 10 atividades lúdicas, foi realizado um feedback com as crianças afim de coletar suas impressões sobre a experiência. Durante essa etapa, não foi entregue nenhum formulário de perguntas. As crianças puderam opinar sobre as brincadeiras de que mais gostaram e refletir sobre suas práticas de lazer fora do ambiente escolar, como em casa, no quintal ou na calçada com amigos.

Os resultados revelaram que das crianças que participaram das atividades na escola, um número significativo afirmou não brincar com nenhuma das atividades realizadas no circuito fora da escola. Entre os principais motivos apontados são: a falta de amigos com quem brincar, o interesse por outras atividades, especialmente relacionadas à tecnologia (como videogames, celulares e consoles) e a ausência de motivação ou interesse por brincadeiras tradicionais, apesar de todas elas terem participado com empolgação, gostando bastante da experiência vivenciada.

Esse dado evidencia um fenômeno presente na sociedade contemporânea: a substituição gradual das brincadeiras ao ar livre e das interações sociais presenciais por atividades digitais e individuais. A crescente urbanização, a violência urbana, a falta de espaços seguros para brincar e o aumento do uso de dispositivos eletrônicos influenciam a mudança nas preferências lúdicas dos alunos.

Conclusão

Diante desse cenário, reforça-se a importância da escola em promover o resgate de brincadeiras tradicionais e incentivar a ludicidade como uma prática coletiva e cultural. Essas atividades desempenham um papel crucial não apenas na diversão, mas também no desenvolvimento motor, social, cognitivo e emocional das crianças, contribuindo para a valorização de formas de brincar que fortalecem vínculos e estimulam a criatividade e a cooperação.

O fato de muitos dos alunos não brincarem fora da escola seja qual for o motivo, alguns elencados aqui nos convida a mostrar aos alunos e seus familiares a relevância do lúdico em todos os momentos da infância mostrando que o brincar em casa, na rua, na natureza, com amigos não se vincula somente ao prazer, mas também ao aprendizado das crianças.

As atividades realizadas mostraram que a essência lúdica não se perde, precisa ser incentivada sempre, contribuindo para um crescimento salutar do indivíduo, que vai acontecer de forma equilibrada e sadia.

Referências

ARRUDA, Adriana Lúcia de; COSTA, Ivalleica Ferreira da; ALMEIDA, Letícia Adrielle Malaquias de Oliveira; LUZ, Ua-Naia Aparecida; SANTOS, Vania Valesca Castilho da Silva. JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, *[S. l.]*, v. 7, n. 9, p. 1306–1320, 2021. DOI: 10.51891/rease. v 7i9.2340. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/2340. Acesso em: 26 mar. 2025.

BENJAMIN, Walter. *Infância, jogos e brincadeiras*. São Paulo: Editora 34, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Brasília: MEC, 2018.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 1998.

CATONE, Marcia ELOIZA ARAÚJO, BARBOSA, Maria Clara Catone, FILHO, Marcos Antônio de Araujo Leite. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E DAS

BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR NO ENSINO FUNDAMENTAL DOS ANOS INICIAIS. **RENEF**, *[S. l.]*, v. 5, n. 5, p. 140–155, 2022. Disponível em: https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/renef/article/view/5411. Acesso em: 26 mar. 2025.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estud. pesqui. psicol.**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, jun. 2007. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812007000100009&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 26 mar. 2025.

COSTA, Ana Valeria Lopes Correa; FERRONATO, Cristiano de Jesus. A infância e o brincar de ontem e de hoje: Uma perspectiva multidisciplinar. **Educação. Santa Maria**, Santa Maria, v. 45, e39447, 2020. Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-64442020000100271&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 10 fevereiro de 2025. Epub 15-Ago-2023. https://doi.org/10.5902/1984644439447.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine**. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica**. **Constr. Psicopedag.** São Paulo, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 26 mar. 2025

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1994.

SÃO PAULO. Currículo Paulista, Secretaria da Educação, Coordenadoria Pedagógica; União dos Dirigentes Municipais de Educação do Estado de São Paulo - UNDIME. São Paulo: SEDUC, 2019. Disponível em https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2023/02/Curriculo_Paulista-etapas-Educa%C3%A7%C3%A3o-Infantil-e-Ensino-Fundamental-ISBN.pdf – acesso em 20 fev. 2025.

SANTOS, Vilmar Rodrigues dos. **Jogos na Escola** – os jogos como ferramenta pedagógica. Rio de Janeiro, Ed. Vozes, 2014.

SILVA, Ilza Francisca da. (2022). **A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. *Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação*, *8*(2), 1380–1393. https://doi.org/10.51891/rease.v8i2.4600. Acesso em 20 de março de 2025

SILVA, Micaela Ferreira dos Santos, ANDRADE, Adriano Pinheiro de, TORRES, Magallia Farkath de Paiva, & AMORIN, Giovana Carla Cardoso. (2017). **AS BRINCADEIRAS DAS CRIANÇAS DE ONTEM E DE HOJE NO CONTEXTO**

SOCIOCULTURAL. *HOLOS*, *3*, 62–74. https://doi.org/10.15628/holos.2017.5763 acesso em 10 de fevereiro de 2025

WINNICOTT, Donald W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

.