



BRINCADEIRAS DE ONTEM, ENCANTOS DE HOJE

Luana Kürschner Dolvitsch¹
Camila Dalla Lana Viana²
Diego Francisco Lorencena de Oliveira³
Pietro Gabriel Capeleti Paz⁴
João Matheus Anchieta de Oliveira⁵
Anthony Lorenzo dos Santos da Silva⁶

Instituição: Escola Estadual de Ensino Médio Emil Glitz

Modalidade: Relato de Experiência

Eixo Temático: Linguagem e suas Tecnologias

1. Introdução:

O presente trabalho tem como tema o resgate de jogos e brincadeiras populares por meio da confecção de materiais com recursos recicláveis. A escolha desse tema surgiu da necessidade de valorizar a cultura lúdica tradicional e, ao mesmo tempo, promover a conscientização ambiental entre os estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

O objetivo central deste projeto foi proporcionar aos alunos uma vivência significativa, na qual pudessem compreender a importância das brincadeiras populares como parte da memória cultural e, simultaneamente, refletir sobre a reutilização de materiais que normalmente seriam descartados.

¹ Professora do 4º ano do ensino fundamental na Escola Estadual de Ensino Médio Emil Glitz – Ijuí/RS. E-mail: luana-dolvitsch@educar.rs.gov.br

² Vice-diretora na Escola Estadual de Ensino Médio Emil Glitz – Ijuí/RS. E-mail: camiladalla@outlook.com

³ Professor de Educação Física dos anos iniciais na Escola Estadual de Ensino Médio Emil Glitz – Ijuí/RS. E-mail: diego-oliveira1@educar.rs.gov.br

⁴ Aluno do 4º ano do ensino fundamental na Escola Estadual de Ensino Médio Emil Glitz – Ijuí/RS. E-mail: pietro-paz@estudante.rs.gov.br

⁵ Aluno do 4º ano do ensino fundamental na Escola Estadual de Ensino Médio Emil Glitz – Ijuí/RS. E-mail: joao-oliveira66@estudante.rs.gov.br

⁶ Aluno do 4º ano do ensino fundamental na Escola Estadual de Ensino Médio Emil Glitz – Ijuí/RS. E-mail: anthony-silva10@estudante.rs.gov.br



A justificativa para o desenvolvimento desta proposta pedagógica está alicerçada na ideia de que o brincar é essencial para a aprendizagem e para o desenvolvimento integral da criança.

Dessa forma, o projeto buscou, ao mesmo tempo, resgatar valores culturais, estimular a criatividade e desenvolver a consciência ambiental dos alunos, fortalecendo a aprendizagem significativa.

2. Procedimentos Metodológico:

O estudo foi realizado de forma coletiva, envolvendo os alunos do 4º ano em grupos, nos quais cada equipe ficou responsável por pesquisar, escolher e confeccionar um jogo ou brincadeira popular utilizando materiais recicláveis, como garrafas pet, tampinhas, papelão e caixas.

O processo se deu em três etapas principais, a primeira etapa consistia em fazer um Levantamento das brincadeiras populares: os alunos, com o auxílio do professor, fizeram uma pesquisa com familiares e na comunidade escolar, trazendo exemplos de jogos que marcaram a infância de diferentes gerações.

Na segunda etapa, organizados em grupos, os estudantes selecionaram os jogos e confeccionaram os materiais necessários a partir de objetos recicláveis.

E ao final, houve um momento coletivo de apresentação e vivência das brincadeiras, no qual cada grupo ensinou aos colegas como jogar.

Portanto, a organização em grupos favoreceu a interação social, a troca de saberes e a cooperação, aspectos fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças.

3. Resultados e Discussões

Os resultados obtidos mostraram que os alunos participaram ativamente de todas as etapas do projeto, demonstrando entusiasmo tanto na confecção dos materiais quanto na vivência das brincadeiras. A prática pedagógica revelou que os estudantes reconheceram a importância das brincadeiras populares como parte de sua cultura e passaram a valorizar mais o brincar como um espaço de convivência, diversão e aprendizagem.

Outro aspecto relevante foi o desenvolvimento da consciência ambiental, uma vez que os alunos compreenderam a importância de reaproveitar materiais que seriam descartados, atribuindo novos significados a objetos do cotidiano.

Além disso, o trabalho em grupo favoreceu a cooperação, a socialização e a troca de experiências, confirmando a perspectiva de Vygotsky de que o conhecimento se constrói coletivamente.

Essa constatação demonstra que o projeto cumpriu seu objetivo de promover aprendizagem significativa a partir de práticas lúdicas e sustentáveis.

4. Conclusão

O projeto de resgate de jogos e brincadeiras populares confeccionados a partir de materiais recicláveis mostrou-se uma prática pedagógica enriquecedora, pois possibilitou o desenvolvimento integral das crianças, abrangendo aspectos cognitivos, sociais, culturais e ambientais.

Conclui-se que a proposta atingiu os objetivos traçados: resgatar a memória cultural por meio das brincadeiras, estimular a criatividade na confecção dos jogos, desenvolver a consciência ambiental e valorizar a aprendizagem colaborativa.

O brincar, além de um direito da criança, mostrou-se um recurso pedagógico poderoso, capaz de unir tradição, sustentabilidade e aprendizagem significativa, em consonância com as ideias de Vygotsky.

5. Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. 6. ed. São Paulo: Pioneira, 2011.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.