

O BRINCAR DE AMARELINHA PARA CRIANÇAS DE 03 A 05 ANOS

PEREIRA, Auxiliadora da Silva ¹

Faculdade da Aldeia de Carapicuíba - FALC

XAVIER, Maria das Dores ²

Faculdade da Aldeia de Carapicuíba - FALC

Prof. Orientador Me. ALENCAR, José João³

Faculdade da Aldeia de Carapicuíba - FALC

Resumo

Este trabalho de pesquisa tem como intuito analisar o papel da brincadeira de amarelinha para crianças de 3 a 5 anos na educação infantil. As crianças constroem conhecimentos por meio das interações que estabelecem com as pessoas, fruto do trabalho de criação, significação e ressignificação. Em busca da compreensão desse mundo as crianças são questionadoras, desafiadoras e dinâmicas, utilizando-se do ato de brincar, sua principal atividade para construir, imaginar e representar esse mundo. A brincadeira da amarelinha, apesar de ser uma brincadeira tradicional e que em muitos lugares faz parte do universo infantil, precisa de alguém que a apresente conforme as regras construídas pelas gerações anteriores. O presente estudo tem como objetivo a reflexão sobre o brincar de amarelinha e mostrar a importância da mesma na parte educativa e sua contribuição para a aprendizagem de alguns conceitos para crianças de 3 a 5 anos. Partimos da seguinte hipótese: será que o brincar de amarelinha pode contribuir na aprendizagem das crianças ou será que não contribui? Foi realizada pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo em uma instituição-pública municipal de educação infantil. Os resultados obtidos foram positivos ficando comprovado que a amarelinha contribui para o desenvolvimento da criança.

Palavras chaves: Amarelinha, brincadeira, criança e aprendizagens.

ABSTRACT

This work research has the intention to analyze the role of hopscotch for children 3-5 years in kindergarten. Children build knowledge through the interactions they establish with people, due to the work of creation, meaning and redefinition. In search of understanding of this world children are inquisitive, challenging and dynamic, using the act of playing, its main activity to build, imagine and represent that world. The game of hopscotch, despite being a traditional joke and that in many places is part of childhood; need someone to submit by the rules built by previous generations. This

¹ Graduanda no 6º semestre de Pedagogia Vespertino da Faculdade da Aldeia de Carapicuíba (FALC), 2015 – SP.

² Graduanda no 6º semestre de Pedagogia Vespertino da Faculdade da Aldeia de Carapicuíba (FALC), 2015 – SP.

³ Professor Orientador Me José João Alencar. Graduado em Psicologia, Pedagogia, Letras, Mestre em Psicologia Educacional e Social, Especialista em Gestão Escolar. Professor universitário da Faculdade da Aldeia de Carapicuíba – (FALC), 2015 – SP e Diretor de Escola Pública do Estado de São Paulo – jose180360@gmail.com

O BRINCAR DE AMARELINHA PARA CRIANÇAS DE 03 A 05 ANOS

study aims to reflect on the play hopscotch and show its importance in the educational part and its contribution to learning some concepts for children 3-5 years. We start from the following hypothesis: does the play hopscotch can contribute to the learning of children or will not contribute? Literature and field research was conducted in a municipal institution-public preschool. The results were positive getting proven that hopscotch contributes to the development of the child.

Keywords: Hopscotch, joke, child and learning

Introdução

A ideia inicial para refletir sobre o brincar de amarelinha para crianças de 03 a 05 anos foi escolhido após observar um grupo de crianças nesta faixa etária que não gostava de brincar de amarelinha e não demonstravam nenhum interesse em participar dessa brincadeira.

Acreditamos que esta brincadeira colabora com o desenvolvimento das crianças em diversas questões como: trabalhar a lateralidade, esquerda e direita, o espaço dentro e fora, a parte geométrica no formato do desenho quadrado e redondo, os numerais, a coordenação viso motora, coordenação, motora e a psicomotricidade.

Estas ideias estão fundamentadas nos autores Piaget, Vygotsky, Kishimoto, Froebel, Brougère, Winnicott e Jean Claude Coste.

Percebemos ainda em nossa reflexão que a amarelinha é uma brincadeira conhecida em todos os Estados brasileiros mais cada estado, tem um nome para essa brincadeira e até formatos diferentes, tem estados que até a forma da brincadeira muda, com a criança pulando de um pé só em todas as casas.

Outra questão observada é que na amarelinha usa-se um objeto na brincadeira que normalmente é uma pedrinha para marcar o quadrado. Este quadrado marcado não pode ser pisado, e quando a criança joga essa pedra ela tem a noção da distância, do longe e do perto.

O objetivo para essa reflexão sobre o brincar de amarelinha é mostrar a importância da mesma na parte educativa e sua contribuição para a aprendizagem de alguns conceitos para crianças de 3 a 5 anos.

O BRINCAR DE AMARELINHA PARA CRIANÇAS DE 03 A 05 ANOS

Pensando neste objetivo levantamos a seguinte questão para nortear o nosso trabalho. Será que o brincar de amarelinha pode contribuir na aprendizagem das crianças ou será que não contribui?

Na realização deste trabalho de pesquisa buscamos referências bibliográficas sobre o tema e realizamos observações com crianças.

No desenvolvimento deste trabalho de pesquisa iniciaremos refletindo sobre a história da amarelinha, depois faremos a discussão das observações levando em consideração a fundamentação teórica estudada. Finalmente teremos algumas considerações finais.

A origem da amarelinha

O nome do jogo amarelinha vem da palavra francesa marelle, que significa amarelo. Existem duas versões para a origem da brincadeira. Uma delas diz que nas conquistas dos romanos, eles pavimentavam as estradas que levam até seus novos territórios para distrair a criança que ficava no meio do caminho, eles faziam desenhos no chão. Assim as crianças pulavam amarelinha jogando um pedaço de cerâmica ou até um ossinho de carneiro. Outra possível origem vem do início da idade média. Naquele tempo as pessoas jogavam as contribuições para a igreja nas escadarias. Assim, os visitantes tinham que pular as moedas para não pisa-las. O caminho da amarelinha-entre o inferno e o céu- também pode ter significado religioso: é a velha luta entre o bem e o mal.

A amarelinha foi criada no século XVII. Do um ao dez para chegar ao céu. Caso você não se lembra, a amarelinha, jogo popular entre as crianças de antigamente, tinha regras simples. Depois de desenhar o percurso no chão jogava-se uma pedrinha na primeira casa e o objetivo era ir pulando até chegar a marca circular, evitando a casinha em que estava a pedra. Na volta, o desafio era se equilibrar para pegar a pedrinha. Acredita-se que a amarelinha teria sido inventada pelos romanos. Gravuras mostram crianças brincando de amarelinha nos pavilhões de mármore nas vias de Roma antiga. Mas as primeiras referências ao jogo de que se tem registro confirmado datado do século XVII, nos manuscritos *Book OF Games* (livro de jogos, em português), compilado entre os anos de 1635 e 1672, o estudioso inglês Francis Willughby já

O BRINCAR DE AMARELINHA PARA CRIANÇAS DE 03 A 05 ANOS

descrevia a brincadeira em que crianças pulavam sobre linhas no chão no percurso que simbolizava a trajetória do homem através da vida.

Existe diversas maneiras jogar amarelinha, cada uma com suas regras: como exemplos podem perceber a seguinte forma para jogar; O jogador serve-se de uma malha redonda feita de madeira, um pouco pesada e grossa, ou de ferro, ou ainda de um pedaço de telha. Ao começar o jogo, assim que vai atirar a malha, o jogador permanece num pé só, descansando sobre o direito e erguendo o esquerdo, ou vice-versa, conforme achar mais conveniente e melhor posição. Atira a malha na primeira casa e pula para dentro, mas sem tocar em nenhuma das linhas ou riscas do quadrilátero. Aí, dá um ligeiro impulso com o pé, na malha, atirando-a para fora da casa, e cai com os dois pés. Em seguida atira com a mão a malha para a segunda casa. Pula para a primeira, e desta para a segunda. Empurra-a com o pé da segunda para a primeira e desta para fora. Procede do mesmo modo com a terceira casa. Joga a malha, então, para a quarta casa ou descanso. Variando os movimentos, enquanto o jogador descansa os dois pés; e, ou atira a malha de casa em casa, isto é, da quarta para a terceira, desta para a segunda, depois para a primeira, levando-a assim, até fora do quadrilátero; ou arremessa a malha longe; ou ainda (o que é mais difícil e bonito) sem se abaixar, nem assegurar com a mão, coloca-a com o pé esquerdo sobre o peito do direito, e atira-a para o ar aparando-a. Chegado até aí, o jogador vai atirar a malha para o primeiro coração. A partir deste momento joga pondo o pé dentro da primeira casa. Do primeiro coração atira-a para o descanso, e procede como ficou explicado. Em seguida atira-a para o segundo coração, deste para o primeiro, depois para o descanso, etc. Joga, então. Para o terceiro coração, deste para o segundo e por último joga para o quarto coração.

Para arremessar a malha, o jogador, como ficou dito, veio num pé só, passando da primeira casa, de onde joga, para a segunda, desta para a terceira para a quarta ou descanso onde caiu com os dois pés. Chegando nesta posição, pula caindo com o pé esquerdo no primeiro coração, e o direito no quarto. Forma novo pulo, caindo com o pé esquerdo no terceiro e o direito no segundo. No segundo, fica num pé só, e cai (sempre num pé só) no quarto. Do quarto coração arremessa a malha para o terceiro, depois para o segundo, depois para o primeiro, e por último para o descanso.

Joga, então, para a primeira empada, pondo desta vez o pé na segunda casa. Da primeira empada atira a malha para o quarto coração, seguindo-se o jogo como ficou

O BRINCAR DE AMARELINHA PARA CRIANÇAS DE 03 A 05 ANOS

ensinado. Joga depois para a segunda empada, desta para a primeira, daí para o quarto coração, etc.

Atira a malha, finalmente para o céu, mas desta vez fora do quadrilátero, sem entrar em nenhuma das casas. Daí do céu, o jogador é obrigado a trazer a malha sucessivamente por todas as empadas, corações e casas, até fora. Este jogo brinca-se sempre com um pé só. O jogador apenas pode descansar na quarta casa ou descanso, e depois quando tiver de pular em cruz nos corações. Fora disso, nunca lhe é permitido descansar os pés. Aqueles cuja malha cair no primeiro inferno, recomeça de novo o jogo; se cair no segundo, volta para o primeiro coração, e se suceder que caia em linhas ou resvale pelos lados, perde a vez de jogar sendo substituído por outro.

A importância do brinquedo e do brincar para o desenvolvimento

O brinquedo tem um papel marcante para o desenvolvimento, mais o brinquedo não é uma atividade pura e simples de prazer a uma criança, pois há outras atividades que também dão prazer, como o hábito de chupar a chupeta que faz a criança sentir-se bem. No entanto há outras atividades como os jogos que marcam a perda e ganho com frequência e é acompanhando pelo sentimento de prazer de perda. Criando momentos de tensão para o desenvolvimento.

Percebemos esta ideia quando

Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizados podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. (Vigotsky, 2007, 109)

Trabalhando com esta ideia, o brinquedo não é o aspecto predominante da influência, mas um fator muito importante no desenvolvimento da criança, de uma predominância de situações imaginária para as predominâncias de regras e que mostra as transformações internas das crianças que surgem em consequência do brinquedo.

O brinquedo é uma forma de satisfazer os desejos não realizáveis da criança, de suprir a necessidade que tem para agir em relação do mundo adulto, extrapolando o universo dos objetos a que tem acesso. É através do brinquedo que ela pode pilotar um avião ou preparar uma refeição no jogo do faz de conta.

O BRINCAR DE AMARELINHA PARA CRIANÇAS DE 03 A 05 ANOS

Considerando que a brincadeira é uma forma de resolver um impasse, ou seja a necessidade de ação da criança, buscando gratificação imediata e satisfação. Outra ideia presente é que quando a criança brinca também imita os mais velhos, favorecendo assim um avanço no aspecto intelectual e colabora para a aquisição dos pensamentos abstratos.

O brinquedo em idade escolar pode ajudar a criança em atividades que contribui no seu desenvolvimento físico, mental psicólogo. Para as crianças o brincar tanto com o coleguinha, quanto sozinha consegue criar situações imaginarias. As vezes ao conversar com seu brinquedo é como se este lhe respondesse ou até mesmo quando o imita o professor, a mãe e outras pessoas que fazem parte do seu cotidiano, transmite como o adulto se porta diante deles. Algumas vezes consegue mudar até os modos do adulto pensar e agir em determinadas situações. Sem falar que quando a criança está nesse jogo imaginário, os personagens que ela gosta de representar tem regras, regras imaginarias mais que tem grande valor para elas.

Piaget estudou alguns jogos que as crianças brincaram para ver como elas pensavam e faziam. Piaget pedia para essas crianças o ensinar, e as crianças explicavam tudo e ensinava as regras, e era nesta hora que ele perguntava se elas sabiam de onde vinha o jogo e quem era o criador, e asa crianças sempre respondiam. Mais Piaget analisava esses jogos para ver como as crianças faziam na hora das regras e percebia que algumas crianças falavam que as regras não podiam ser mudadas para quem estava na brincadeira, mais ao observar ele parecia que o próprio mudava a regra o tempo todo, então as crianças podem falar algo e fazer outra e isso faz parte do desenvolvimento moral.

Piaget que analisou a vivencia das crianças com os jogos de bolinha de gude e a amarelinha em relação às regras, ele aborda que os jogos das crianças é uma regra do cotidiano da ética moral e que tem uma afetividade do ser humano, e uma situação imaginária. Já para Vygotsky, o mais importante no jogo dos papéis de que as crianças participam é induzi-las a adquirir regras de comportamento, pois como nos jogos há regras para as crianças e as regras devem ser seguidas.

Na escola quando se trabalha bem o lúdico com a criança o brincar contribui com a aprendizagem, que pode ser transferido de criança para criança, e nessa

O BRINCAR DE AMARELINHA PARA CRIANÇAS DE 03 A 05 ANOS

transferência há uma experiência adquirida tanto no desenvolvimento cognitivo, quanto no desenvolvimento pessoal.

Partindo deste princípio a criança é capaz de realizar mais ações do que ela pode compreender. Quando a criança corre pela sala de aula imitando um carro fazendo barulhos, ela cria uma imaginação não real, mais uma ação momentânea daquela brincadeira que envolve uma ação sobre um significado abstrato que contribui para o seu desenvolvimento para a sua formação social.

Quando falamos das brincadeiras, temos que lembrar que criança irá sempre está ligado a este termo, pois a criança que não participa, não interage nas brincadeiras, e esta precisa de mais atenção, pois pode estar passando por algum problema emocional.

Jogos, Brinquedo, Brincadeira e a Educação

Compartilhando da ideia de que a criança aprende brincando, é que devemos pensar o educar a partir do brincar. A criança aprende a ser social, as partes do corpo, o sensorial no decorrer do seu desenvolvimento, e para facilitar estas ações existem brincadeiras que estimulam cada fase sensorial da criança. De 0 a 2 anos exploração sensorial da coordenação motora. Depois desta fase elas observam na própria sociedade o modo do sentar, andar e começar a imitar As pessoas. Aos 3 anos ela começa associar as coisas, como a mãe do ursinho, do desenho e isso é o faz de conta de uma criança. Pois, é um momento decisivo na educação infantil, sempre vestindo a roupa da mãe e se colocando no lugar da mãe.

Por isso, acreditamos que educar significa propiciar a aprendizagem e o brincar é de muita importância para a criança, pois quando o professor participa da brincadeira o aluno entende mais o processo do brincar e da construção do conhecimento.

O brincar faz parte de cada cultura e ela precisa estar socializada, no entanto a criança aprende diferentes formas de brincar com regras e isso é chamado de cultura lúdica. Neste sentido a compreensão da brincadeira e do jogo é bastante ampla. Pois a definição da palavra jogo é bastante relevante, pois, cada sujeito poderá interpretá-la de diversas maneiras.

A relação existe entre o jogo e a educação, é que o jogo é considerado uma forma de recreação infantil, uma cultura presente desde a antiguidade de greco-romana,

O BRINCAR DE AMARELINHA PARA CRIANÇAS DE 03 A 05 ANOS

porém o intuito dos jogos vai além da tarefa recreativa e pode favorecer o ensino dos conteúdos em sala de aula, estabelecer as necessidades de cada quadro infantil e mostrar diagnosticamente as personalidades das crianças. O brinquedo proporciona a crianças as formas de saber através das brincadeiras, onde a função lúdica vai propiciar a diversão para os mesmos fazendo assim um estímulo educativo, trabalhando a compreensão de mundo.

Podemos enxergar diversas brincadeiras tradicionais, que prevalece a questão cultural em que o sujeito está inserido que vai passando de gerações em gerações, as brincadeiras de faz de conta, que trata de uma brincadeira simbólica em que a imaginação do indivíduo irá prevalecer, favorecendo e estimulando a oralidade tratando de crianças, pois quando a realidade da criança muda às brincadeiras também se modificam. Isto porque

A brincadeira tradicional infantil, filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se, sobretudo, pela oralidade. Considerada como parte da cultura popular, essa modalidade de brincadeira guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. A cultura não é oficial, desenvolvida especialmente de modo oral, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. (Kishimoto, 2011,42)

É através da brincadeira que a criança vem desenvolver sua comunicação, o brinquedo é um objeto de socialização, a brincadeira ou brinquedo aparece na realidade para que se possa viajar em meio às fantasias e explorar o mundo em que irá se encontrar.

Para Piaget, quando a criança brinca ela assimila sua visão de mundo, e na visão de Vygotsky colabora na construção de processos sociais e para isto considera a situação imaginária. Apesar das teorias em muitos momentos se intercalarem, em outros se difundem, pois tratam de uma mesma linha de aprendizado.

Ainda quando falamos das brincadeiras temos que lembrar que a criança sempre está ligada a este termo, pois a criança que não participa, não interage. Essa criança que não interage precisa de atenção, pois pode estar passando por algum problema.

Outras ideias fortalecem estas questões, para Denzin (1975), a atividade lúdica é um meio de ensinar a criança a se colocar na perspectiva do outro. No brincar,

O BRINCAR DE AMARELINHA PARA CRIANÇAS DE 03 A 05 ANOS

interações face a face com uma ou mais pessoas são desenvolvidas, orientando os comportamentos cognitivos e simbólicos. Brincando, a criança se inicia na representação de papéis do mundo adulto que irá desempenhar mais tarde. Desenvolve capacidade física, verbais e intelectuais, tomando capaz de se comunicar. O jogo ou brinquedo são, portanto, fatores de comunicação mais amplos do que a linguagem, pois propiciam o diálogo entre pessoas de culturas diferentes.

Para Freud (1922) e alguns de seus seguidores, como Melanie Klein (1982) e Aberastury (1972), situam o brincar como meio de aliviar experiências dolorosas, criar fantasias para atender as necessidades não satisfeitas ou cuja expressão foi reprimida.

Pesquisas que enfatizam o brinquedo como material que embora motivador são fundamentais para treino de habilidade cognitivas verbais e sociais. As pesquisas mostram que embora o jogo não seja uma estratégia melhor que as outras são de alto valor para complementar um programa bem sucedido. Não é a qualidade de material que leva a melhor aprendizagem, mais a habilidade de lidar com ele. Dessa forma, o envolvimento do professor no jogo é vital.

Comparando também, o ensinar com brincadeiras e sem brincadeiras, os resultados mostram que, nem sempre, ensinar com brincadeiras é mais eficiente, apontando que o excesso de informações ou atenção a informações irrelevantes pode influir negativamente na aprendizagem. Nesse sentido é de suma importância o professor saber como passar a informação ao aluno.

Kamii e Devries (1991) chamam a atenção para brincar em grupo, que tem significado diferente e especial para as crianças pequenas, que aprendem mais através de jogos que com lições e uma infinidade de exercícios. Alguns critérios devem ser levados em conta para que o jogo possa ser útil no processo de ensino-aprendizagem.

Outra ideia pertinente ao tema é refletir sobre jogos. Entendendo como jogo uma variedade de atividades conhecidas como: faz de conta, simbólicos, motores, sensório-motores, intelectuais ou cognitivos, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais de palavras, políticos, de adultos, de crianças, de animais de salão e uma infinidade de outros mostrando a multiplicidade de fenômenos.

Análise do questionário

O BRINCAR DE AMARELINHA PARA CRIANÇAS DE 03 A 05 ANOS

Durante a nossa reflexão sobre a importância da amarelinha na aprendizagem da criança aplicamos um questionário para (quantidade de questionário aplicado). Os relatos deste questionário serão analisados a seguir.

1. Para você qual a importância da amarelinha na aprendizagem da criança?

R: A criança desenvolve a coordenação motora, o equilíbrio, o pensamento, noções de números, percepção de espaço a tomada de decisões entre outras.

O brincar e o jogo é algo indispensável a saúde física, emocional e intelectual pois através do brincar jogar a criança acaba desenvolvendo o seu intelectual.

O trabalho em sala, da brincadeira infantil deixa marcas importantes para a vida da criança e de todos aqueles que experimentam o ato de criar, facilitando o processo educativo, formativo e criativo.

Estas respostas são justificadas quando, Vygotsky, (2007) diz que o brincar tem seu papel fundamental na promoção do desenvolvimento infantil apesar de não ser os aspectos que predominam na infância.

2. Essa brincadeira é utilizada nos dias atuais? Justifique sua resposta?

R: Não devido ao mundo que estamos tão informatizados, a maioria das escolas acaba caindo no conformismo e se incluir dentro desse mundo tecnológico, apenas preparando aulas com brincadeiras e jogos que a criança já está acostumada em seu cotidiano. Hoje a criança não brinca na rua com seus amiguinhos de amarelinha, queimada entre outras brincadeiras como antigamente, estão apenas focadas apenas em suas casas com seus aparelhos tecnológicos. Hoje a tecnologia está muito avançada.

Neste sentido a resposta nos remete a ideia de que a criança está contextualizada com o seu mundo. Ideia justificada quando Piaget diz que: quando a criança brinca ela assimila sua visão de mundo.

1. Como a brincadeira da amarelinha pode auxiliar na prática pedagógica?

R: Os brinquedos e brincadeiras não podem ser utilizados apenas como lazer.

O BRINCAR DE AMARELINHA PARA CRIANÇAS DE 03 A 05 ANOS

Em nosso dia a dia o professor precisa ter a noção de que através dos jogos e brincadeiras o aluno encontra o apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem tanto na amarelinha quanto em outras brincadeiras, melhoram o relacionamento com o próximo e o mundo. Vale ressaltar que essa prática do brincar, desenvolve todos os aspectos inerentes a vida da criança: cultural, afetivo e social.

Trabalhando com esta ideia buscamos nossa reflexão quando Froebel, afirma que jogos e brincadeiras surgem como inovação pedagógica e passa a fazer parte da educação infantil.

4. Quais as habilidades que a criança desenvolve ao brincar de amarelinha?

R: O lúdico é importante na educação infantil pois é através dele que as crianças vem desenvolver as habilidades coo por exemplo pensamento, imaginação, seu equilíbrio noções de números, a tomada de decisão a organização, força para arremessar a pedrinha, saber que uma regra e ela precisa ser obedecida.

Ideia presente em Jean Claude quando relata que a criança desenvolve a coordenação motora fina, grossa, global, estrutural e espacial e outras aprendizagens com o jogo da amarelinha.

5. Como a amarelinha pode ser desenvolvida nas matérias interdisciplinares?

R: A brincadeira da amarelinha pode ser usada de forma interdisciplinar, podendo ser abordada em diversas matérias como por exemplo em educação física a coordenação motora, em matemática os números, em história a socialização em artes a prática do desenhar e na geografia o processo geológico da formação da terra e do céu expostos no desenho da brincadeira da amarelinha. Assim trabalhamos a mesma brincadeira em diversas matérias.

Considerando assim um meio de levar a criança ao conhecimento do brincar de forma que se desenvolve em diferentes situações e problemas.

Esta resposta nos remete para Vygotsky, quando relata que a criança ao passar do concreto para o abstrato, não acontece continuidade, relacionando a imaginação, apesar das teorias em hora se intercalarem, hora se difundirem, pois tratam de uma mesma linha de aprendizagem, de formas diferentes.

O BRINCAR DE AMARELINHA PARA CRIANÇAS DE 03 A 05 ANOS

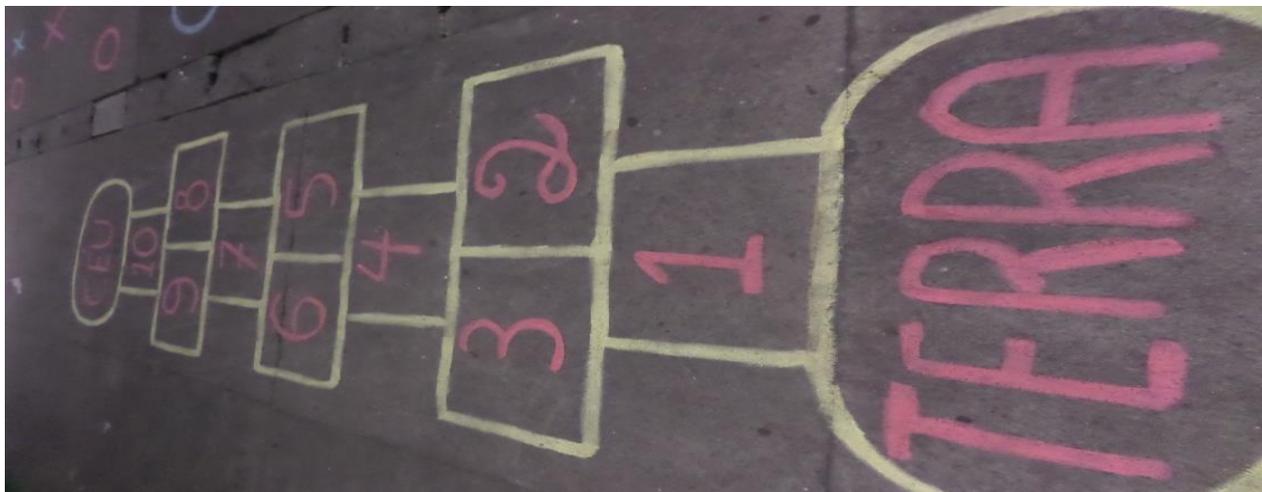
Neste questionário podemos perceber que o sujeito da pesquisa acredita na importância do jogo da amarelinha, porém encontra dificuldades para trabalhar com esta atividade.

Observação de pesquisa de campo realizada na escola de educação infantil e com crianças de 03 A 05 anos sobre o brincar amarelinha.

Ao realizar a pesquisa de campo na escola de educação infantil tanto com os alunos e professores notamos que os entrevistados conhecem a teoria mais não colocam o jogo da amarelinha em prática, no entanto dizem não ter tempo e delegam essa função ao professor de educação física sendo que este tipo de aprendizado é um ensino interdisciplinar.

Observando os alunos em relação aos jogos de amarelinha, notamos que mesmo existindo várias amarelinhas desenhadas no chão do pátio da escola as crianças simplesmente pulavam sem nenhum sentido e logo perdiam o interesse pela brincadeira. As amarelinhas desenhadas no chão seguiam o modelo da imagem 01.

Imagem 01 arquivo pessoal



Perguntamos para crianças. Vocês sabem brincar de amarelinha? Elas responderam:- “sim, e assim professora você pula de um pé só e quando forem dois quadrados você pula com os dois pés e volta para o começo”. Atividade demonstrada na imagem 02

O BRINCAR DE AMARELINHA PARA CRIANÇAS DE 03 A 05 ANOS

Imagem 02 arquivo pessoal



Percebemos que as crianças não sabiam as regras do jogo da amarelinha. Perguntamos quais são as regras do jogo, e elas não souberam responder. Convidamos estas crianças para brincar, comparando com a quantidade de aluno ao nosso redor foram poucas crianças que se interessaram a participar da brincadeira.

Antes explicamos como jogar e quais eram as regras do jogo, todos ficaram em silêncio prestando atenção. Pedimos para que perguntassem para os seus pais se já brincaram de amarelinha ou se sabiam quais eram as regras do jogo.

No dia seguinte observamos que as crianças começavam a brincar de amarelinha sempre a procura de um professor ou um adulto assegurando que ninguém fugisse das regras, as crianças só brincavam corretamente seguindo as regras quando o professor estava presente, neste momento até formavam fila para esperar a sua vez, às vezes surgia um conflito ou outro mais mesmo assim notamos que pouco a pouco elas estavam absorvendo as regras.

Durante a observação percebemos que a dedicação e o carinho faz diferença.

As brincadeiras é outra realidade, é um aprendizado mais agradável, pois utiliza de várias formas de aprendizagem, estimula o imaginário, a fantasia, o real, o faz de conta e o raciocínio lógico que pode ser utilizado em qualquer nível escolar.

Nesta perspectiva de ensino o brincar de amarelinha traz para o aprendizado uma relação de entrega e de disciplina, trabalhando atividades coletivas e individuais

O BRINCAR DE AMARELINHA PARA CRIANÇAS DE 03 A 05 ANOS

possibilitando uma reflexão crítica e produzindo conhecimento. Ideia presente na imagem 03

Imagem 03 arquivo pessoal



Foi muito prazeroso despertar nas crianças o desejo e o gosto de brincar de amarelinha, é uma brincadeira um pouco adormecida, acreditamos que as crianças e nós também levaremos essa experiência para a vida inteira.

Vivenciar essa pesquisa foi muito gratificante, procuramos diversos caminhos e alternativas para várias perguntas e respostas como a entrevista dos professores e a interação com os alunos.

Considerações finais

Durante o trabalho investigativo, sobre o brincar de amarelinha com crianças de 3 a 5 anos, buscamos a resposta para a pergunta: como a brincadeira de amarelinha pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades na aprendizagem da educação infantil. Neste estudo percebemos que a amarelinha é uma brincadeira tradicional que deve ser resgatada e oferecida na escola de forma intencional pelo professor, colaborando para o desenvolvimento de diversas habilidades, dentro de várias áreas do conhecimento, ou seja, de forma interdisciplinar, auxiliando a aprendizagem do aluno.

As crianças de 3 a 5 anos mesmo não tendo maturação cognitiva suficiente ou mesmo, um pensamento operatório reversível, devem ser solicitadas a pensar sobre as relações que essas regras do jogo propõem.

O BRINCAR DE AMARELINHA PARA CRIANÇAS DE 03 A 05 ANOS

Este artigo propõe uma visão crítica sobre os principais aspectos do ensino aprendizagem das crianças pequenas em relação ao jogo da amarelinha na educação. O presente trabalho realizou uma reflexão sobre os objetivos do jogo de amarelinha na educação infantil, e seus desafios presente na escola.

As considerações finais apontam para uma necessidade de uma redefinição sobre o tema e um resgate da brincadeira no âmbito escolar, criando forma e condição ativa desse tipo de trabalho no processo de ensino. A noção especial desenvolvida poderá ser aperfeiçoada se forem disponibilizados para as crianças mais oportunidade de vivências em diferentes situações.

Brincando a criança tem a oportunidade de experimentar o objeto de conhecimento, explora-lo, descobri-lo e nos momentos da brincadeira a criança pode pensar livremente pode ousar imaginar que um pedaço de pano é o que ele quer que seja. Assim a criança pode transformar o seu modo de agir, pensar e pode recuperar o prazer do jogo de amarelinha, experimentar, estabelecer confiando e criar o seu próprio tempo é espaço.

Pular amarelinha não é fácil para as crianças pequenas que precisam coordenar muitas ações: jogar a pedra, pular com determinados movimentos e posicionamentos dos pés, ir e voltar, lembrando-se de pegar a pedrinha, não pisar na linha, seguir a sequencia numérica, tudo isso demanda tempo, pois não é o caso de uma hora para outra que a criança começara a pular facilmente, no caso da pesquisa foram realizados seis encontros nos períodos de outubro e novembro de 2014. Como já se pontuou jogos e brincadeiras não são somente sinônimos de entretenimento e recreação, mas aliados indispensáveis do processo de ensino aprendizagem.

Durante a intervenção observou-se crianças motivadas trocando ideias e interagindo, constatou-se então o interesse e envolvimento das partes.

Os jogos de regras podem ser iniciados na educação infantil, ainda no período em que as crianças estão na creche, pois solicitam das crianças por meio de problematizações que pesem em muitas questões, com uma linguagem lúdica, essencial a sua constituição como sujeito. Para isso, além do espaço, do tempo, do planejar, o educador deve ter clareza do desenvolvimento infantil e das possibilidades que o jogo traz para a formação da criança.

O BRINCAR DE AMARELINHA PARA CRIANÇAS DE 03 A 05 ANOS

Referências Bibliográficas

Brougère, Gilles. **O jogo e a educação**, Porto Alegre: Artes médicas 1998.

Coste, Jean Claude , Rio de Janeiro- **A psicomotricidade**. Livraria Quaresma, Rio de Janeiro- 1992.

Denzin, N. K. **Play games and interaction: the contexts of child hood socialiation** in: sociological Quarterly, 458-478. 1975.

Devries, Rheta, **Bons jogos em grupo: o que são eles?** In: Kamii Constance, Devries, Rheta. Jogos em grupo na educação infantil; implicações da teoria de Piaget. São Paulo: Trajetória cultural, 1991.

Freud, S. **O mal estar da civilização**. Rio de Janeiro. Editora Imago. 1972.

Froebel Friedrich.: **o pedagogo dos jardins de infância**, Petrópolis vozes. 2002.

Kamii, Constance. **Por que usar jogos em grupo?** In: Kamii, Constance; Devries, Rheta. Jogos em grupo na educação infantil. Implicações da teoria de Piaget. São Paulo: Trajetória cultural, 1991.

Kishimoto, T.M. **jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**.14. Ed. São Paulo: Cortez, 2011.

Klein, M. **Psicologia**. Editora Ática, São Paulo,1982

Piaget, Jean. **O Juízo moral na criança**. 4. ed. São Paulo Summus, 1994.

Vigotsky, Lev Semenovich, **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7ª ed.- São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Winnicott. D. W. **O brincar e a realidade**, Rio de Janeiro, imago Editora lida , 1975

Site: Históriabrincadeira.no.comunidades.Net/Index.pgp?pagina=1155956215

Site: Super.abril.com.br/blogs/superlistas/conheça-a-origem-de-6-brincadeiras-populares/

O BRINCAR DE AMARELINHA PARA CRIANÇAS DE 03 A 05 ANOS