

**As contribuições da brincadeira de bola de gude para o resgate das regras de  
convivências e aprendizagem**

**The contributions of marbles play to the rescue of the rules of coexistence and learning**

**Las aportaciones de las canicas juegan al rescate de las reglas de convivencia y  
aprendizaje**

Recebido: 28/03/2020 | Revisado: 28/03/2020 | Aceito: 01/04/2020 | Publicado: 02/04/2020

**Dayane Freitas de Lourdes**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3120-2783>

Secretaria Municipal de Educação de Pontes e Lacerda, Brasil

E-mail: [dayanesaber@gmail.com](mailto:dayanesaber@gmail.com)

**Antonio Gomes**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0178-4850>

Secretaria Municipal de Educação de Pontes e Lacerda, Brasil

E-mail: [toninhopl@gmail.com](mailto:toninhopl@gmail.com)

**Edione Teixeira de Carvalho**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1208-3961>

Instituto Federal de Mato Grosso, Brasil

E-mail: [edione.carvalho@svc.ifmt.edu.br](mailto:edione.carvalho@svc.ifmt.edu.br)

**Odete Selva**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4469-1267>

Secretaria Municipal de Educação de Campo Verde, Brasil

E-mail: [odete\\_selva@hotmail.com](mailto:odete_selva@hotmail.com)

**Resumo**

O presente artigo refere-se a uma investigação desenvolvida a partir de um projeto aplicado em uma turma de alunos do 5º ano do ensino fundamental, com o objetivo de compreender a importância das regras de convivência e o respeito, com vistas no desenvolvimento e aprimoramento da compreensão das habilidades por meio de estratégias lúdicas. O referido projeto buscou enfatizar as melhorias no processo de ensino-aprendizagem através do jogo de bola de gude, bem como, possibilitar mecanismos de socialização aos que apresentavam dificuldades de relacionamento, tanto dentro quanto fora da sala de aula. Para tal, foi elaborado em conjunto um regimento, contendo as regras de cada fase do trabalho, e, de forma minuciosa

as nuances pertinentes à execução das atividades, visto que havia alguns estudantes da referida turma que apresentavam dificuldades de relacionamento, os quais acabam interferindo na concentração, produção, compreensão e resolução das atividades. O trabalho é de natureza qualitativa, usando a técnica da observação e pesquisa bibliográfica. Ao finalizar o referido projeto e as observações *in loco*, concluiu-se que foram alcançados resultados satisfatórios, pois foi constatado que brincadeira é coisa séria, e por mais simples que seja se direcionada, planejada e organizada, pode ser um grande dispositivo para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem e socialização dos estudantes.

**Palavras-chave:** Atividade lúdica; Socialização; Ensino; Desenvolvimento cognitivo.

### **Abstract**

This article refers to an investigation developed from a project applied to a class of students in the 5th year of elementary school, with the aim of understanding the importance of the rules of coexistence and respect, with a view to the development and improvement of understanding of skills through playful strategies. This project sought to emphasize improvements in the teaching-learning process through the game of marbles, as well as enabling socialization mechanisms for those who had relationship difficulties, both inside and outside the classroom. To this end, a regiment was drafted together, containing the rules for each phase of the work, and, in detail, the nuances pertinent to the execution of activities, since there were some students in that class who had relationship difficulties, which end up interfering in the concentration, production, understanding and resolution of activities. The work is of a qualitative nature, using the technique of observation and bibliographic research. At the end of the aforementioned project and on-site observations, it was concluded that satisfactory results were achieved, as it was found that play is a serious thing, and as simple as it is if directed, planned and organized, it can be a great device for development students' teaching-learning and socialization process.

**Keywords:** Playful activity; Socialization; Teaching; Cognitive development.

### **Resumen**

Este artículo se refiere a una investigación desarrollada a partir de un proyecto aplicado a una clase de estudiantes en el quinto año de la escuela primaria, con el objetivo de comprender la importancia de las reglas de convivencia y respeto, con miras al desarrollo y la mejora de comprensión de habilidades a través de estrategias lúdicas. Este proyecto buscó enfatizar las mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego de canicas, así como habilitar mecanismos de socialización para aquellos que tenían dificultades de relación, tanto dentro

como fuera del aula. Con este fin, se redactó un regimiento que contenía las reglas para cada fase del trabajo y, en detalle, los matices pertinentes para la ejecución de las actividades, ya que había algunos estudiantes en esa clase que tenían dificultades de relación, que terminan interfiriendo en la concentración, producción, comprensión y resolución de actividades. El trabajo es de naturaleza cualitativa, utilizando la técnica de observación e investigación bibliográfica. Al final del proyecto mencionado y las observaciones en el sitio, se concluyó que se lograron resultados satisfactorios, ya que se descubrió que el juego es algo serio, y tan simple como es si se dirige, planifica y organiza, puede ser un gran dispositivo para el desarrollo proceso de enseñanza aprendizaje y socialización de los estudiantes.

**Palabras clave:** Actividad lúdica; Socialización; Enseñanza; Desarrollo cognitivo.

## 1. Introdução

Para a realização deste trabalho foram utilizados vários momentos de observação na turma do 5º ano C, estudantes do período vespertino da escola Municipal “Sanária Silvéria de Souza” do ensino fundamental de nove anos, a qual que têm 25 estudantes oriundos das mais variadas classes sociais com faixa etária compreendendo entre 9 a 13 anos de idade.

O objetivo do projeto BOLA DE GUDE é enfatizar as melhorias no processo de ensino-aprendizagem através do jogo de bola de gude, bem como, possibilitar mecanismos de socialização aos que apresentavam dificuldades de relacionamento, tanto dentro quanto fora da sala de aula. Contudo, para o desenvolvimento do referido projeto, foi elaborado junto com um regimento, contendo as regras de cada fase do trabalho, e, de forma minuciosa as nuances pertinentes à execução das atividades.

Dessa forma também foi percebido que alguns estudantes da referida turma apresentavam algumas dificuldades de relacionamento, os quais acabavam interferindo na concentração, produção, compreensão e resolução das atividades. Com isso, tais observações nos remetem a outros problemas de ordem estrutural, social e econômica, forçando a escola trabalhar de forma inclusiva sem distinção, de forma a respeitar a todos.

Para tanto, faz-se necessário destacar que o maior problema apresentado por essa turma está no quesito relacionamento interpessoal<sup>1</sup>, que sobremaneira, se manifesta no momento destinado ao lazer no espaço escolar de forma acentuada no horário destinado ao período do recreio e também nas aulas de Educação Física.

Nesses momentos, ora citados são proferidos os mais horrendos palavrões, desacatos, agressões físicas e psicológicas; ficam descontrolados, não escutam e nem respeitam quaisquer que sejam as pessoas que falam com eles.

De forma agressiva e de alto e bom tom, agridem verbalmente quem quer seja que estejam buscando apaziguar a situação. Pelo fato de um dos pesquisadores ser professor da turma, foram presenciadas situações em que alguns alunos ficaram nervosos, descontrolados ao ponto de serem violentos, agredindo os colegas com socos e pontapés, somente pelo fato de um não permitir que outro colasse/copiasse, a resposta “certa” na hora da prova.

De acordo com a visão de vários autores, sobre tal situação, entre eles Piaget, (1978), com a obra “A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação; Kishimoto, (2002), em “O brinquedo na Educação: Considerações históricas: O cotidiano na pré-escola e Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação”; Vygotsky, (1998) “A formação social da mente”; Bandeira Freire, (2008) “Questões do Cotidiano Educacional”; os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)- (1998); Brugère (1995), “Brinquedo e cultura”, entre outras obras que nos auxiliaram no desenvolvimento desse trabalho, as quais enfatizam que o meio, no qual o ser humano está inserido, exerce grandes influências na sua formação.

Pensando na possibilidade de buscar junto à equipe gestora da unidade escolar e com a família, meios para tentar amenizar ou quiçá resolver alguns dos problemas ora mencionados é que propomos a ideia de desenvolver o projeto “BOLA DE GUDE”.

Projeto, que além de tudo, também visa contribuir para a valorização e divulgação de uma das brincadeiras mais antigas da humanidade, bem como, suscitar e despertar sobre várias contribuições do jogo na vida da criança, uma vez que este se apresenta carregado de significados, oriundo de regras e etapas.

Para tanto, foram realizadas várias entrevistas abertas, por meio da pesquisa de campo de cunho qualitativo, em que foram realizadas em forma de perguntas e respostas de forma oral

---

<sup>1</sup>Relacionamento interpessoal é um conceito do âmbito da sociologia e psicologia que significa uma relação entre duas ou mais pessoas. Este tipo de relacionamento é marcado pelo contexto onde ele está inserido, podendo ser um contexto familiar, escolar, de trabalho ou de comunidade.

e descontraídas, as quais possibilitaram obter as mais preciosas informações de que necessitava para confirmar a ideia de desenvolver o projeto BOLA DE GUDE.

Para fundamentar teoricamente os trabalhos de elaboração de todo projeto, recorreremos às contribuições de autores que abordam a temática de forma crítica, lúdica e reflexiva.

Pelo fato de trabalhar os três períodos em escolas diferentes, o projeto BOLA DE GUDE, foi desenvolvido na modalidade, Inter e extrasala, obedecendo à normatização vigente no corrente ano letivo. Doravante, enfatizamos que, por mais que este jogo seja extremamente e popularmente conhecido, ainda pouco se sabe de sua origem, bem como seu instrumento de jogo.

Na atual conjuntura, na sociedade contemporânea, tão marcada pelos avanços tecnológicos na era da globalização, essa ideia, é repensada, pois se busca estabelecer conexão entre todos, primando de tal maneira por contribuições para o processo de ensino-aprendizagem independente, visando à inclusão de forma a despertar para diversidade, valorizando gênero e buscando primar pela questão igualdade.

Nesse sentido, o trabalho foi desenvolvido com objetivo de compreender a importância das regras de convivência e o respeito, com vistas no desenvolvimento e aprimoramento da compreensão das habilidades por meio de estratégias lúdicas.

## **2. Revisão Literária: O jogo de bola de gude e sua contribuição para o processo de ensino-aprendizagem**

Este trabalho apresentará algumas considerações do brincar, bem como suas contribuições para o sucesso do processo de ensino aprendizagem. Nisto enfatizaremos de forma especial o jogo e a brincadeira na concepção de alguns autores tais como: Piaget, Wallon, Kishimoto, Vygotsky e outros, levando em consideração alguns documentos oficiais que regem e estabelecem normas para funcionamento das instituições de educação que primam o brincar, e outros itens que possam corroborar com para o desenvolvimento da criança elucidando sua importância na educação, de forma a não se eximir de seu compromisso destacando a necessidade para o desenvolvimento da criança de forma integral.

A infância, a préadolescência, a adolescência, entre outras etapas da vida do ser humano são fascinantes, ricas e marcadas por vários momentos de aprendizagens. Durante a vida, estes são alguns períodos que exteriorizamos nosso sentimento, nossas experiências e fundamentalmente nossa criatividade da forma mais espontânea, que existe brincado. Através

do jogo/brincadeira, o ser humano interage com a realidade e estabelece relações com o mundo em que vive de forma harmoniosa ou não.

Buscaremos de forma sintética apresentar as mais relevantes contribuições que autores apresentam sobre o entendimento dos jogos e brincadeiras, bem como suas possibilidades de desenvolvimento para o ser em pleno período de formação e crescimento.

## **2.1 Um *tour* pela história: um pouco sobre a origem do jogo e da bola de gude**

De forma geral, por mais de a humanidade tenha realizado brincadeiras com a bola de gude/biroca/bolita, não se sabe ao certo sobre sua origem. O que se sabe hoje é que gude é um jogo feito com bolinhas de vidro, sendo que outrora, o mesmo era praticado com varias diversidades de material, contudo, suas denominações em relação aos locais em as bolas deveriam cair e ou ser embocadas são entre três ou quatro buracos, que são chamados ou caçapas.

Dessa forma, tal jogo passa ser conhecido e praticado em vários países com várias denominações; nisto então as pedras são chamadas de búrica, búlica, buraca, bolita entre outros. Para tanto, com tais descrições, é possível evidenciar que o jogo em discussão tem origem antiga, não se podendo determinar com exatidão em qual época apareceu, assim como também o estilingue e a pipa. Entre os fatores que mais chamam a atenção é que certos jogos eram vistos e compreendidos como símbolos máximos da liberdade e da rebeldia infantil masculina.

Há registros da brincadeira no Império Romano, inclusive entre adultos, segundo o historiador, Câmara Cascudos, autor do livro “Dicionário do Folclore Brasileiro” (1954). Atualmente a literatura tem evidenciado que em tempos remotos arqueólogos encontraram um túmulo de uma criança egípcia, com data de aproximadamente 3.000. a.C (Antes de Cristo), bolinhas de gude feitas com pedras semipreciosas. As quais eram enterradas com seus jogadores.

Também há indícios de que não só os egípcios, mas também que os gregos antigos praticavam diversos tipos de jogos, em que eram utilizando pequenas esferas; tais registros seguem datados com informações 1.435, também a.C. Como também há indicativos de as crianças cretenses brincavam com pedrinhas redondas de ágata ou jaspe; e que nos tempos da Roma imperial, essa brincadeira era conhecida por eles como *esbothyn*.

De acordo com a literatura, tal brincadeira era tão popular em Roma, que o imperador César Augusto tinha o hábito de ir para a rua, no intuito de assistir o jogo de bola de gude praticado e disputado pelas crianças (Dimenstein, 2006).

Assim, há registro de que há muito tempo as bolinhas de gude eram pedrinhas redondas e lisas, retiradas dos leitos dos rios ou preparadas com argila e até mesmo mármore, e só passaram a ser feitas de vidro a partir do século XV. Duzentos anos depois, bolinhas multicoloridas começaram a encantar as crianças e concorrer com as de uma única cor, surgindo também nessa época as fabricadas em louça, em porcelana, e posteriormente as de aço, mas, estas nunca agradaram os jogadores porque danificavam as demais.

Se desde a idade antiga esse jogo interessou tanto as crianças quanto aos adultos, pode ser pelo fato envolvente de perspicácia e conquista sentimentos comuns aos humanos. Mas ao mesmo tempo suas regras são simples, como o da burica e outras modalidades assemelhadas, entre as quais estão o triângulo, a barca ou zepelim e jogo do papão, onde o objetivo final sempre é o de acertar a bolinha do companheiro e assim conquistar a maior quantidade possível de forma amigável e respeitosa.

As primeiras bolas de gude não eram de vidro. Romanos brincavam com nozes, que acabaram tornando-se símbolo da infância e dando origem à expressão *nuces relinquere* (que significa “deixar as nozes”) para se referir à passagem para a vida adulta. Avelãs, castanhas, azeitonas e sementes com formas arredondadas também eram populares. Já foram usados como material para confeccionar bolas madeira, pedras, mármore, argila e cerâmica (Dimenstein, 2006).

Contudo, o material mais usado atualmente é o vidro. Foi com bolas de vidro que a brincadeira chegou ao Brasil, trazida pelos colonizadores portugueses, aproximadamente (1530). O nome “gude” vem de “gode”, que se referia a pequenas pedras arredondadas. Também eram de vidro as bolinhas de gude usadas pelos norte-americanos, que importaram a brincadeira dos colonizadores ingleses (Duarte, 2004).

Dessa forma, percebe-se que o brincar pode ser considerado simplesmente uma atividade complementar de forma isolada às outras de natureza dita pedagógica, ele pode e deve ser considerado tanto de forma dirigida, quanto espontânea; sendo que se dirigida, os objetivos devem ser estabelecidos e programados. Além disso, seja ele dirigido ou não, é uma atividade fundamental que possibilita a construção da identidade cultural da criança, contribuindo de certa maneira à formação de sua personalidade (Piaget, 1978); (Brugère, 1995); (Vygotsky, 1998).



São várias as dificuldades que existem com relação à definição e caracterização da brincadeira, entretanto é correto afirmar que a brincadeira assume um papel fundamental na vida dos seres humanos, a qual perpassa numa concepção sociocultural; não se pode negar que a brincadeira possibilita aos seus praticantes a ação de interpretar e assimilar o mundo, os abjetos, a cultura, as relações e os afetos das pessoas, sendo espaço característico da realidade. Neste sentido, coadunamos com a ideia de que:

Certamente não é apenas o desenvolvimento social que é enriquecido durante uma brincadeira. Podemos pensar na criança envolvida numa atividade que exige certo raciocínio, necessitando levantar hipóteses e solucionar problemas; ou ainda numa brincadeira qualquer a qual ela tenha possibilidade de construir conhecimentos e enriquecer o desenvolvimento intelectual (Piaget, 1978, p. 177).

Com isso, não podemos deixar de relacionar que a pessoa revive diversas situações enquanto ela brinca; situações estas que podem lhe causar alegria, ansiedade, medo e raiva, e que podem ser revividas em forma de brincadeira, o que favorece uma maior compreensão de seus conflitos e emoções. Dalsico e Gonçalves mencionam que:

[...]. O brincar, além de entretê-la, possui a intenção de assimilar as regras e as normas sociais, embora no período da infância a criança esteja à margem da vida social. A mãe e a ama acompanham a formação da criança, então o pedagogo vai lhe ensinar no cotidiano da casa o que é bom e justo, usando a repreensão, as ameaças e os castigos, (Dalsico & Gonçalves, 2008, p. 67).

Por outro lado, cabe ressaltar que apenas na era do Romantismo que a brincadeira passou a ser vista como expressão da criança e a infância passou a ser compreendida como um período de desenvolvimento específico com características próprias. “Neste período as principais brincadeiras eram de piões, cavalinhos de pau, bola e entre outras” (Kishimoto, 1990, p. 27).

A partir desse período, vários pesquisadores passaram a desenvolver propostas pedagógicas com a utilização de brinquedos e jogos almejando o desenvolvimento da criança. Entre estes pensadores Fröebel, (2010), se destaca ao pensar a educação da criança baseada no brincar, com a mesma visão surge Decroly (2010), que elaborou materiais para educação de crianças deficientes com a finalidade de desenvolver a percepção, motricidade e raciocínio lógico, sendo sequenciado pela médica Maria Montessori que desenvolveu uma metodologia de forma a implementar a educação sensorial. Com isso, Andrade e Moreira (2008), corroboram dizendo que:

O contato estabelecido entre crianças, [...] prioriza um estar junto e não um fazer coisas juntas de modo complementar. A esse padrão de relacionamento em situações lúdicas, diz-se jogo paralelo. O jogo paralelo não é uma brincadeira cooperativa, sendo comum



à emergência de situações de confronto, disputa e conflitos. Há troca e ajuda mútua. Com a diminuição do egocentrismo ao longo do período pré-operacional, a cooperação aparecerá e o jogo evoluirá para as brincadeiras simbólicas, de imitação ou faz de conta... É possível identificar que a criança realiza combinações simples de várias representações para compor cenas (...). (Andrade & Moreira, 2008, p. 48).

Com isso observamos que estas combinações substituem situações proibidas à criança com o objetivo de lidar melhor com suas emoções, superando assim seus medos e angústias. Dessa forma, segundo Wallon:

É através da imitação que a criança vive o processo de desenvolvimento que é seguido por fase distinta, no entanto, é a qualidade de atividades lúdicas que proporcionarão o progresso, e diante do resultado, temos a impressão que a criança internalizou por completo o aprendizado. Compreende que as etapas do desenvolvimento evidenciam atividades em que as crianças buscam tirar proveito de tudo. Os jogos comprovam as múltiplas experiências vividas pelas crianças, como: memorização, enumeração, socialização, articulação, sensoriais, entre outras (Wallon, 2010, p. 78).

Debruçando-se sobre as ideias de Wallon, percebe-se que os jogos para a criança é “progresso funcional, já para o adulto é regressão, porque o que existe é a desintegração global da sua atividade face ao real”. (*Ibid*, 1981, p.79).

Com isso, percebe-se que em sua concepção, o lúdico/brincadeira não pode ser dissociado das atividades realizadas pela criança, sendo que esta deve ser espontânea, livre de qualquer repressão, antes de tornar-se subordinada a projetos de ações mais extensas e transformadoras com pretensão de moldar caráter.

Portanto, o jogo deve ser compreendido como uma ação voluntária, carregada de significados, contendo regras, valores e normas que possibilitam e estimulam os hábitos de boa convivência dentro do contexto sócio construtivista e interacionista, caso contrário, não é jogo; mas sim trabalho ou ensino descontextualizado. E por ser considerado jogo também deve transparecer sensações de bem estar proporcionando alegria, descontração, prazer e interesse aos que dele participam. Em relação às regras e funcionamento do jogo, é possível perceber que:

As regras estão, assim, na base de toda organização social. A regra, na qualidade de construção mental (intelectiva e simbólica) só se objetiva na prática, sendo a repetição um elemento fundamental de sua constituição como realidade social, à medida que configuram o ambiente da experiência e é a experiência que cria condições de sua apreensão e inteligibilidade. (...) Ao romper as regras, tendemos a propor alternativas, modificando o jogo, ou até criando outro jogo. A modificação do jogo ou jogo novo só se afirma na sua prática. As novas regras vão ganhando eficácia simbólica na reciprocidade, porque o jogo as supõem como princípio instaurador das relações entre

os jogadores. (...) A reciprocidade seria, portanto, o fundamento de toda regra, o fundamento de toda cultura. (...) (Lévi-Strauss, 1957, p. 261).

Nisto se percebe, que é de muita importância que o professor perceba os diversos significados que pode ter a atividade motora para as crianças, bem como deve refletir sobre as condições corporais das crianças e sua atitude diante das manifestações da motricidade, compreendendo e respeitando seu caráter lúdico e impressivo (BRASIL, 1998).

Para tanto, o lúdico deve ser concebido como é um novo aliado da educação e precisa ser estudado, visto que muitos professores preconizam somente o brincar livre sem objetivos educacionais.

O brincar livre também é importante, mas se se almejam algum objeto em relação aos educados, este ser redimensionado, precisam de tempo para realizar-se como forma de atividades; assim sendo, o brincar dirigido pode possibilitar aos brincantes e aos proponentes, situações que efetivem a ideia pretendida e organizada. O brincar somente por brincar deve ser repensado, pois para a criança este não surte efeito, seja ele fora ou dentro da sala de aula. Desta forma coadunamos com Andrade & Moreira, que argumentam:

As diferentes abordagens pedagógicas baseadas no brincar, bem como os estudos de psicologia infantil direcionado ou lúdico, permitiram a constituição da criança como um ser brincante, e a brincadeira deveriam ser utilizados como uma atividade essencial e significativa para a educação de forma em geral (Andrade & Moreira, 2008, p. 56).

Piaget (1978, p. 74), em relação ao brincar, remete-o, “a origem das manifestações lúdicas acompanha o desenvolvimento da inteligência vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo”. De acordo com o mesmo, “o jogo simbólico tem início com o aparecimento da função simbólica, no final do segundo ano de vida, quando a criança entra na etapa pré-operatória do desenvolvimento cognitivo”. Concatenado a isso, Vygotsky (1998), pondera que:

[...], não é todo jogo da criança que possibilita a criação de uma zona de desenvolvimento proximal, do mesmo modo que nem todo o ensino o consegue; porém, no jogo simbólico, normalmente, as condições para que ela se estabeleça estão presentes, haja vista que nesse jogo estão presentes uma situação imaginária e a sujeição a certas regras de conduta. As regras são partes integrantes do jogo simbólico, embora, não tenham o caráter de antecipação e sistematização como nos jogos habitualmente regrados. Ao desenvolver um jogo simbólico as crianças ensaiam comportamentos e papéis, projeta-se em atividades dos adultos, ensaia atitudes valores hábitos e situações para os quais não está preparada na vida real (p. 96).

Nesse sentido, a noção de zona de desenvolvimento proximal (ZDP), interliga-se, portanto, de maneira muito forte, à sensibilidade do professor em relação às necessidades e capacidades da criança e sua aptidão para utilizar as contingências do meio, a fim de dar-lhe a possibilidade de passar do que sabe fazer para o que não sabe. Assim sendo, as brincadeiras que são oferecidas à criança devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra.

Ainda na visão de Vygotsky, observamos que o autor concebe o faz-de-conta como importante fonte de promoção do desenvolvimento, à medida que desencadeia o uso da imaginação criadora, presente no processo de simbolização e de representação que leva a criança ao pensamento abstrato (Vygotsky, 1998).

Para tanto, cabe ao professor organizar situações de interação com objetos que possam ser utilizados para esconder o rosto ou o corpo todo da criança e do parceiro, num jogo de esconder e aparecer. Outras situações podem ser organizadas da mesma forma, fazendo aparecer e desaparecer brinquedos e objetos. Com isso as crianças irão elaborar a construção mental da imagem de um objeto ou pessoa ausente pouco a pouco.

O professor pode em propiciar situações para que as crianças imitem ações que representam diferentes pessoas, personagens ou animais, reproduzindo ambientes como casinha, trem, posto de gasolina, fazenda, entre outros. Esses ambientes devem favorecer a interação com uma ou mais crianças compartilhando um mesmo objeto, tal como empurrar o berço como se fosse um meio de transporte (Brasil, 1998, p. 45).

Dessa forma, se percebe que para que as crianças possam exercer suas capacidades de criar, é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições, sejam elas mais voltadas às brincadeiras ou as aprendizagens que ocorre por meio de uma intervenção direta. A brincadeira é uma linguagem ocorre no plano da imaginação e com isso a criança passa a ter o domínio da linguagem simbólica.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. [...] Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros entre outras. [...] É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumindo, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações (Brasil, 1998, p. 176).

Nisto, para as crianças, o brincar é a forma pela qual elas passam a conhecer o mundo à sua volta. Já para os bebês, o brincar vai além do exercitar para desenvolverem suas

habilidades inatas e se tornarem aptos a prover seu próprio sustento. O brincar é fundamental para a criança fazer a transição para a humanidade, natureza e a cultura. Contudo, todo brincar é carregado de sentimento, significação, simbologia e intenção; ninguém brinca por acaso.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança. O fato de uma criança, desde muito cedo, pode ser o comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como atenção, a imitação, a memória e a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização de regras de papéis sociais (Brasil, 1998, p. 125).

Na brincadeira com as coisas do mundo, com os objetos da cultura, com as pessoas, a criança faz a passagem do brincar inato, para o lúdico, o jogo, o faz-de-conta, o imaginário, o simbólico, característica do humano. Por meio do jogo, a criança cria, recria, vive, revive, inventa, reinventa as mais inusitadas vividas e vivenciadas por elas e outrem. As situações imaginárias que atende certas necessidades e vontades, tanto fora, quanto dentro do que foi instituído.

Quando brincamos podemos conservar ou afastar coisas e pessoas pertos nós; podemos simbolizar, significar e re-significar para nós, sem outro propósito que não seja do jogo para o jogo, é através do brincar que a criança cria e dissolve significados. Com isso, se percebe que a criança brinca imitando a realidade, sendo que na maioria das vezes o adulto brinca para fugir da realidade. Assim, as crianças recolhem coisas da natureza e atribuem-lhes significados, conferindo-lhes certo valor simbólico enquanto brincam.

O brinquedo, portanto, tanto pode ser intencionalmente produzido como tal, quanto pode ser qualquer coisa investida da condição de brinquedo pelo brincante. Para entender um pouco dessa cultura, é necessário distinguir alguns de seus componentes principais: brinquedo, brincadeira, jogo e ação lúdica.

O brinquedo supõe uma relação com a criança e um abertura, uma indeterminação quanto a uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. O brinquedo esta numa relação direta com uma imagem que se evoca de um aspecto da realidade e que o jogador pode manipular. (...) o brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos abjetos reais, para que possa manipulá-los. (...) (Kishimoto, 1994, p. 37).

Contudo, esse não é por prioridade a centralidade desse trabalho; por não ser, então, não faz sentido esboçar com propriedade sobre tais. Ademais, compreendemos a importâncias de

tais para o sucesso do processo de ensino aprendizagem, mas nos deteremos somente em discorrer sobre, de forma a fundamentar a respeito de sua contribuição, tanto para o ensino quanto para a formação do caráter e da personalidade humana.

### 3. Metodologia

Essa é uma pesquisa científica de natureza qualitativa, a qual se configura por apresentar dados inerentes à qualidade ou não de algo, nesse caso os dados insatisfatórios aqui apresentados são provenientes do processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, de acordo com Bauer & Gaskell (2012), tal tipologia de pesquisa exige que todo percurso desenvolvido seja documentado, ou seja, [...], o pesquisador deve estar munido de elementos legais para possíveis imprevistos.

Com isso, há de ser considerado que a pesquisa qualitativa se difere das demais, pois, “a finalidade real da pesquisa qualitativa não é contar opinião ou pessoas, mas ao contrário, explorar o aspecto de opiniões, as diferentes representações sobre o assunto em questão” (*Ibid.* 2012, p. 68), visando possibilitar melhorias nos futuros resultados.

A pesquisa foi desenvolvida de forma prática e objetiva, de forma a ser executado dentro e fora da sala de aula (extraclasse), por meio de aula expositiva e prática. Sendo a parte extraclasse realizada após o término das aulas do período vespertino no pátio da escola.

Entre algumas das indagações estabelecidas para a turma do 5º ano C, do ensino fundamental de nove, do período vespertino do ano letivo de 2011, tivemos: vocês conhecem bolita/birosca de gude? Vocês jogam com elas? Conhecem a origem da bola de gude? De que matéria ela era confeccionada? Quantos anos de duração este material têm? Sabiam que cada jogo tem suas regras? Quantas pessoas podem participar de uma partida do jogo de bola de gude? Que tal fazer um campeonato de bola de gude? Como, quando e aonde será? Entre outras. Logo, participou a equipe gestora da unidade escolar, sobre tal proposta, bem como foi informada sobre intenção de investigação (professor/alunos), sobre a premiação, momento e local de pesquisa, informando a data da realização, ressaltando sobre a importância de tal trabalho, para a turma naquele momento.

Também foi utilizada a pesquisa bibliográfica para fundamentar teoricamente a origem e a importância do jogo, neste caso específico a bola de gude, com fins de esclarecer historicamente sua importância para o processo de socialização e de aprendizagem.

Nesse sentido, em relação à importância da pesquisa bibliográfica, Gil (2019, p. 28), assevera que:

A principal vantagem da pesquisa bibliográfica é o fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Essa vantagem tem, no entanto, uma contrapartida que pode comprometer em muito a qualidade da pesquisa. [...].

Dada a sua importância e eficiência no contexto inerente à qualidade da pesquisa, assim como para o autor ora mencionado, tanto quanto para (Bauer & Gaskell, 2012), por conseguinte, esta modalidade de pesquisa não se exime de sua responsabilidade com a qualidade e veracidades dos dado-resultados apresentados. A seguir, apresentar-se-á, por meio do cronograma as etapas com suas respectivas atividades.

### 3.1 Cronogramas das atividades

A seguir, serão apresentadas as etapas concernentes à realização do projeto bola de gude. Este teve em sua execução durante quatro etapas, como estão detalhadas no quadro abaixo.

**Quadro 1** - Cronograma: Etapas das Atividades Planejadas.

	<b>Atividades desenvolvidas</b>
<b>1ª etapa na sala de aula</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pesquisa de campo;</li><li>• Pesquisa bibliográfica;</li><li>• Pesquisa na internet;</li><li>• Discussões com estudantes e equipe gestora;</li><li>• À leitura e escrita do projeto e do regimento.</li></ul>
<b>2ª etapa extraclasse</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realização e disputas referentes à 1ª etapa.</li><li>• Realização das atividades da 2ª fase;</li><li>• Repescagem (perdedor X perdedor).</li></ul>
<b>3ª etapa extraclasse</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realização dos jogos com as crianças no pátio no período após a aula.</li></ul>
<b>4ª etapa extraclasse</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Avaliação e finalização das atividades do projeto BOLA DE GUDE;</li><li>• Premiação dos campeões.</li></ul>

Fonte: da pesquisa

Com isso é possível observar no quadro ora apresentado os elementos que foram trabalhados, bem como a sequência das atividades planejadas. Essa organização facilitou o desenvolvimento do projeto, além de nortear as ações que possibilitaram acompanhar o fazer pedagógico dos professores e as reações dos alunos.

#### **4. Resultados Alcançados**

Considerando que o processo de ensino-aprendizagem se dá de forma contínua, o qual necessita ser acompanhado, nesse projeto o resultado foi surpreendente, superou as expectativas, visto que outrora, a turma em que fora desenvolvido tal projeto, era considerada indisciplinada e de baixo rendimento. Durante a realização do projeto, foram percebidas grandes melhorias, tanto em relação ao cumprimento das regras de boa convivência quanto em relação às práticas de convivência, as quais refletiram sobremaneira no processo de ensino-aprendizagem.

Dessa forma, enfatiza-se que o projeto jogo de bola de gude tinha o principal objetivo de se trabalhar tanto às práticas sociais quanto as regras de boa convivência, visando melhorias no processo de ensino-aprendizagem. Nisto foi evidenciado que apesar de vários inconvenientes, foi possível constatar que não somente o jogo bola de gude, mas todas as modalidades lúdicas, se bem planejada, com atividades dirigidas e organizadas, podem contribuir para o processo educativo, pois cada criança na sua singularidade e simplicidade, jamais poderá ser subestimada, elas têm capacidade de desenvolverem durante o ato do brincar.

Também, foram consideradas as etapas, iniciando pela participação, desde o aceite da proposta, passando pela pesquisa de campo, leitura, construção e aprovação das regras, até culminar com a realização das atividades.

Nisto, foi avaliado os posicionamentos em relação à aprovação do regimento, o qual foi construído de forma democrática, para não favorecer somente a visão de alguns. Desta forma, adotou-se e respeitou-se a construção coletiva do conhecimento e o desenvolvimento emocional, social e cognitivo de cada aluno.

Para tanto, o ato de avaliar não foi considerado somente no final, mas durante a realização da proposta de trabalho, pois, pelo fato de sermos humanos, somos seres de espírito aberto ao lúdico, ao esporte, inclinado às vitórias, com pouca capacidade de perceber e aceitar o momento da derrota, sendo que estes momentos foram riquíssimos, pois nos possibilitaram reconhecer, acompanhar e contribuir para a formação do caráter humano.



Com isso se percebe que ninguém melhor do que o adulto, sobretudo pais e professores, para dar esse respaldo às crianças, pois é nosso dever e responsabilidade dar condições às crianças para que, através do brincar, conquiste seu espaço, apropriando-se dos conhecimentos que estão ao seu alcance, para um pleno desenvolvimento de suas potencialidades.

## **5. Considerações Finais**

Com o desenvolvimento do projeto “as contribuições da brincadeira de bola de gude para o resgate das regras de convivências e aprendizagem”, foi constatado que ao utilizar a brincadeira com o fim de despertar o interesse nas crianças para o aprendizado, percebeu relevante eficácia no uso de brincadeiras como estratégia de se alcançar resultados positivos no ato de aprender e ensinar.

Contudo, quando a brincadeira se estabelece um posicionamento na categoria de livre ou dirigido, é importante que as crianças tenham a liberdade de escolher o que brincar e com quem brincar, respeitando os interesses dos envolvidos. No caso de brincar de forma dirigida, à criança é exigido que aguçasse sua criatividade, para que dessa forma ela possa desenvolver suas potencialidades, dentro de um panorama preestabelecido, que além de primar por cumprimentos de objetivos, também haja prazer e autonomia nas execuções das brincadeiras.

Dessa forma, ao regente da turma, além da função de educador, cabe-lhe também, a função de despertar e possibilitar novas ideias às crianças, a fim de estimulá-las a pensar e a buscar soluções para seus problemas, através de comparações, que possam chegar às suas próprias conclusões.

Assim sendo, cabe ao professor mediar as atividades lúdicas, flexibilizando o tempo da brincadeira, criando condições propícias, bem como, seu instrumento regulamentador. Pois com isso ele conhecerá o nível de desenvolvimento da criança, tanto de forma coletiva quanto de forma individual, fator que poderá facilitar seu trabalho, proporcionado melhorias e ampliando o conhecimento em relação à aprendizagem e dos relacionamentos interpessoais.

Um fator interessante que merece ser mencionado é que durante a execução do desse trabalho houve uma grande procura e interesse dos alunos de outras turmas, no sentido de quer participar. Porém, como a princípio foi pensado e organizado para ser desenvolvido com um público específico, o qual era objeto de estudo desta pesquisa, não foi possibilitado, na ocasião, a participação destes interessados, todavia entendemos ser pertinente trabalhar com outras turmas o projeto que fora executado. Assim, recomendamos um repensar as brincadeiras e jogos

como estratégia metodológica a ser trabalhada, quiçá com todos os alunos e de forma interdisciplinar na escola.

### Referências

Andrade, D. B. da S. F., & Moreira, A. R. C. P. (2008). *Psicologia III: Questões do Cotidiano Educacional* – Cuiabá MT.

Bauer, M. W, & Gaskell, G. (2012). *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: Um manual prático*. 10 ed. Petrópolis: Vozes.

Brasil. (1998). Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial curricular nacional de Educação Infantil*. Brasília. Vol. 3

Brugére, G. (1995). *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez.

Cascudo, Luís da Câmara. (1954). *Dicionário do folclore brasileiro*. S.P. Global

Dimenstein, G. (2006). *O mistério das bolas de gude: história humana quase invisível*. Campinas, SP: Papyrus.

Decroly, J. O. (2010). *Coleção Educadores*. Trad. Carlos Alberto Vieira Coelho, Jason Ferreira Mafra, Lutgardes Costa Freire, Denise Henrique Mafra. Recife: Editora Massangana.

Duarte, O. (2004). *História dos Esportes* – 4<sup>a</sup> ed. São Paulo : SENAC.

Friedrich, F. (2010). *Coleção Educadores*. Trad. Ivanise Monfredini. – Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana.

Gil, A. C. (2019). *Métodos e técnicas de pesquisa social* – 6<sup>a</sup> ed. Atlas. São Paulo.

Kishimoto, T. M. (2002). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira-Tompson Learning.

Lévi-Strauss, C. (1957). *Antropologia estrutural*. Tradução Beatriz Perrone-Moisés. Paris.

Piaget, J. (1978). *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar.

Vygotsky, L.S. (1998). *A formação Social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.

Wallon, H. (2010). *Coleção Educadora*. Trad e org.: Patrícia Junqueira. – Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana.

**Porcentagem de contribuição de cada autor no manuscrito**

Dayane Freitas de Lourdes – 25%

Antonio Gomes – 25%

Edione Teixeira de Carvalho – 25%

Odete Selva – 25%