

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

## A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR: UM ESTUDO COM PROFESSORAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL

Cleonice Nogueira da Fonseca Martins (FAFE)<sup>1</sup>

Elza Cardoso de Macedo Evangelista (FAFE)<sup>2</sup>

Leila Adriana de Paiva Nunes Barros (FAFE)<sup>3</sup>

Simone Ramos Silva (FAFE)<sup>4</sup>

Maria Clara Lopes Saboya (USP, FAFE)<sup>5</sup>

Carlos Adriano Martins (UNICSUL, FAFE)<sup>6</sup>

Vanda Pereira Ferreira (PUC, FAFE)<sup>7</sup>

### Resumo

Este artigo tem como objetivo estudar o significado e a importância do brincar na vida escolar de crianças que estão na Educação Infantil. Para tanto, foram aplicados questionários com dezessete questões abertas a quatro professoras que atuam nesse nível de ensino, cujos resultados demonstraram que o brincar favorece a autoestima da criança, contribuindo para a construção de sua personalidade e de seus valores. Em resposta aos questionários, as professoras destacaram que brincando a criança se torna um ser responsável, trabalhador e criativo, assumindo vários papéis durante a brincadeira. Com o brincar ela aprende a respeitar regras, criando funções e normas com significado para cada determinada brincadeira. O brincar também proporciona um crescimento saudável à criança, o que lhe permite viver a sua infância com autonomia e confiança.

**Palavras-chave:** Brincar. Brincadeira. Criança. Educação infantil. Aprendizagem.

### Abstract

This study aimed to study the meaning and importance of playing in the school life of children who are in Early Childhood Education. For that, questionnaires were applied

---

<sup>1</sup> Licenciada em Pedagogia pela Faculdade Fernão Dias (FAFE).

<sup>2</sup> Licenciada em Pedagogia pela Faculdade Fernão Dias (FAFE).

<sup>3</sup> Licenciada em Pedagogia pela Faculdade Fernão Dias (FAFE).

<sup>4</sup> Licenciada em Pedagogia pela Faculdade Fernão Dias (FAFE).

<sup>5</sup> Doutora e Mestre em Educação pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (FEUSP). Licenciada em Pedagogia pela mesma instituição. Bacharel e licenciada em Ciências Sociais pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Docente e Coordenadora na Faculdade Fernão Dias (FAFE).

<sup>6</sup> Doutor em Ensino de Ciências e Matemática pela Universidade Cruzeiro do Sul (UNICSUL). Mestre em Educação pela Universidade Metodista de São Paulo (UMESP). Licenciado em Pedagogia pela Universidade Nove de Julho (UNINOVE). Licenciado em Ciências Biológicas pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras da Fundação Santo André. Docente na Faculdade Fernão Dias (FAFE).

<sup>7</sup> Mestre em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Pedagoga e especialista em Psicopedagogia. Docente da Faculdade Fernão Dias (FAFE).

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

with seventeen questions open to four teachers who work at this level of teaching, whose results showed that play favors the child's self-esteem, contributing to the construction of their personality and values. In response to the questionnaires, the teachers emphasized that playing the child becomes a responsible, hard-working and creative being, assuming various roles during the play. With the play she learns to respect rules, creating functions and norms with meaning for each particular game. Playing also provides a healthy growth for the child, which allows him to live his childhood with autonomy and confidence.

**Keywords:** Play. Just kidding. Child. Child education. Learning.

## Introdução

Esta pesquisa traz informações relevantes e significativas sobre o brincar na Educação Infantil, mostrando como as atividades lúdicas contribuem para a aprendizagem, o desenvolvimento e a socialização da criança, nessa fase da educação, ressaltando que as brincadeiras, em diferentes situações educacionais, podem ser um meio que permite cultivar e desenvolver competências, habilidades, atitudes e potencialidades das crianças.

Toda criança sabe brincar. Justamente por ser a brincadeira expressão típica da infância, muitas vezes acreditamos que ela sempre acontece naturalmente e não necessita da intervenção do adulto. Mas o planejamento da brincadeira deve ser idêntico ao de outras atividades.

O brincar é importante para o desenvolvimento cognitivo e intelectual das crianças. É brincando que elas aprendem a agir, constroem seus conceitos e princípios morais e sociais. O ato de brincar é importante para o desenvolvimento infantil, pois ao entrar em contato com os brinquedos a criança tem a oportunidade de substituir objetos reais, como, por exemplo, uma cozinha de brinquedo, mesinha, cadeirinha, carrinhos, quadro de giz etc.

A brincadeira constitui-se, basicamente, em um sistema que integra a vida social das crianças. Caracteriza-se por ser transmitida, de forma expressiva, de uma geração a outra ou aprendida nos grupos infantis, nas ruas, nos parques, escolas, festas e muito mais; incorporada pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

cultura a outra.

Tendo esse contexto como pano de fundo, o objetivo geral desta pesquisa consiste em estudar o significado e a importância do brincar na vida do ser humano, em especial na vida da criança pequena. Assim, torna-se fundamental a compreensão do universo lúdico das crianças, como elas constroem o conhecimento de mundo, proporcionando ensino-aprendizagem, estabelecendo relações sociais e desenvolvendo-se integralmente. Enquanto objetivos específicos, pretende-se pesquisar como as brincadeiras estão sendo aplicadas às crianças de Educação infantil.

Para que se possa chegar a esses resultados, foram elaborados os seguintes problemas de pesquisa: 1) Qual é a importância do brincar na vida das crianças e o que a brincadeira traz de benefícios? 2) As professoras, ao propor as brincadeiras em sala de aula, se preocupam em associar o brincar com conteúdos e valores? Em resposta a essas problemáticas, foram formuladas as seguintes hipóteses: 1) O brincar é importante porque traz resultados positivos no processo educativo. O brincar contribui para o aprendizado da criança; brincando a criança aprende, dentre outras coisas, a criar, a desenvolver sua autonomia e seu conhecimento de mundo; 2) Sim, percebe-se que há uma preocupação no planejamento do brincar, associando-se às brincadeiras conteúdos e valores.

Como metodologia, este estudo utilizou pesquisa bibliográfica e de campo, sendo que a coleta de dados empíricos foi feita por meio de questionário composto por 17 questões abertas, sendo dez referentes ao perfil das pesquisadas e sete de caráter específico, relacionado à temática pesquisada.

O questionário foi aplicado a quatro professoras, sendo duas de escolas particulares conveniadas com a Prefeitura de Osasco e as outras duas de escolas municipais da mesma cidade. Os dados foram analisados à luz do modelo qualitativo descritivo que se caracteriza pela apreciação subjetiva do objeto analisado, estudando as suas particularidades e experiências individuais.

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

## 1 Brinquedos e brincadeiras

Neirede Schilaro Santa Rosa (2001) afirma que criar brinquedos e brincadeiras é uma tarefa interessante e divertida. Cada brinquedo pode apresentar uma forma, um tamanho, uma cor diferente, de acordo com a imaginação de quem cria e constrói. Usar diferentes materiais e descobrir novas maneiras de usá-los, sempre cativou crianças de todos os tempos.

Para criar um brinquedo, as pessoas observam muito bem as coisas do lugar onde vivem e, usando a imaginação, inventam suas brincadeiras. Isso acontece porque a brincadeira e o brinquedo são formas de expressão do nosso imaginário. É como se as pessoas imitassem a vida, brincando (SANTA ROSA, 2001).

Os instrumentos musicais costumam se transformar em brinquedos quando são utilizados pelas crianças durante as suas brincadeiras. As meninas da época de D. Pedro II também gostavam de brincar com bonecas. Até mesmo nas culturas indígenas é sonho de toda garota brincar de boneca. As pequenas índias carajás, por exemplo, gostavam de modelar e brincar com os *licocos*, que quer dizer bonecos, na língua dos Carajás.

Ainda de acordo com Santa Rosa (2001), as bonecas que sempre encontraram as meninas das cidades, dos campos, das tribos e das senzalas, tornaram-se tradicionais, confeccionadas pelas mães e pelas próprias crianças, com diferentes materiais: bonecas de massas de barro, de pano, de trapos, de pau. Depois vieram as bonecas de louça e de borrachas. E, finalmente, as industrializadas.

Segundo Müller (1980), outro brinquedo interessante são as bonecas *Abayomi*. Para acalantar seus filhos durante as terríveis viagens a bordo dos tumbeiros – navio de pequeno porte que realizava o transporte de escravos entre África e Brasil – na época colonial, as mães africanas rasgavam retalhos de suas saias e, a partir deles, criavam pequenas bonecas, feitas de tranças ou nós, que serviam como amuleto de proteção. As bonecas, símbolo de resistência, ficaram conhecidas como *Abayomi*, termo que significa *encontro precioso*, em iorubá, uma das maiores etnias do continente africano, cuja população habita parte da Nigéria, Benin, Togo e Costa do Marfim.

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

Um brinquedo popular é a pipa, também conhecida como papagaio, pandorga, quadrado, arraro, cafifa. Chegou ao Brasil no século XVI, trazida pelos portugueses. Foi uma pipa que ajudou Benjamim Franklin a estudar o para-raios. E foi também, a partir da pandorga, uma pipa mais sofisticada, que Santos Dumont desenvolveu estudos sobre as asas de 14-Bis.

O pião é um brinquedo feito de madeira, com um prego na ponta, chamado ferrão. Utiliza-se uma corda enrolada em seu corpo, que é puxada quando ele é jogado no chão. Assim, o pião gira apoiado no ferrão. Muitas crianças brincam sozinhas e outras gostam de competir, jogando um pião contra o outro. O pião é tão antigo, que as crianças da Grécia e de Roma, na Antiguidade, já brincavam com ele, usando chicotes para fazê-lo girar (SANTA ROSA, 2001).

Uma brincadeira interessante é o pula sela, também conhecida como carniça. Nessa brincadeira, as crianças pulam por cima de outras crianças que estão com o corpo curvado. Provavelmente, sua origem é portuguesa. Era uma brincadeira muito comum entre as crianças dos tempos coloniais, mas ainda hoje essa brincadeira resiste ao tempo.

Para Santa Rosa (2001), a ciranda também é uma brincadeira comum entre adultos, principalmente na região nordeste. Com passos bem cadenciados e grandes rodas, os cirandeiros costumam ocupar as praças das cidades, cantando e girando, por horas a fio. Todas as brincadeiras em que houver competição atraem e motivam as crianças. É sempre muito divertido competir. A amarelinha, por exemplo, é um jogo muito antigo e teve origem em Portugal, onde é conhecida como jogo da macaca.

O jogo do gude também é muito popular. Em cada região do país, recebe um nome diferente: Ximbra, biroca. As bolinhas eram feitas de pedra, argila, ossos ou madeira. Hoje a bolinha de gude, também conhecida como baleba, é feita de vidro. As crianças gostam de brincar com as bolas de gude em muitos lugares. Nos parques, nos quintais das casas, na escola. O importante para elas é se divertir.

Brincar com papel também é muito divertido. Amassar, cortar, desenvolver e dobrar, são algumas maneiras de usar o papel em brincadeiras. O ato de brincar permite ao ser humano, conhecer seus semelhantes, aprender a contribuir em sociedade (SANTA ROSA, 2001).

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

## 1.1 Jogo, brinquedo, brincadeira e educação

Segundo Tizuko Morchida Kishimoto et al. (2011), ao separar o mundo adulto do infantil e ao diferenciar o trabalho da brincadeira, a humanidade construiu no romantismo, a imagem da criança que brinca. Nesse contexto, os efeitos do brincar começam a ser investigados pelos pesquisadores. O brincar passou a ser defendido como uma atividade que permite à criança compreender o mundo a partir do momento em que começa a reproduzi-lo em situações lúdicas. Assim, estudiosos discutem as consequências da brincadeira na esfera motora, afetiva, cognitiva, moral e social.

A brincadeira de esconder, como afirma Bruner, (apud KISHIMOTO, 2010), iniciada entre o bebê e a mãe, oferece a oportunidade para o desenvolvimento da linguagem. A compreensão das regras manifestada pela repetição da brincadeira, traz efeitos positivos na cognição infantil, ao possibilitar o início e a alteração da sequência da brincadeira. Inúmeros autores consideram a ação lúdica como metacomunicação, ou seja, a possibilidade de a criança compreender o pensamento do outro.

No jogo simbólico, ao referendar o pedaço de madeira utilizado como telefone, ao substituir o significado do pedaço de madeira pelo do telefone, ao efetuar um raciocínio analógico, o brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil. Se o brincar é instrumento importante para desenvolver a criança, é também instrumento para a construção do conhecimento infantil. Pelo brincar, diz Vygotsky (apud KISHIMOTO, 2010), a criança reorganiza suas experiências. Oferecer oportunidades para a criança brincar é criar espaço para a reconstrução do conhecimento.

Kishimoto (2010) ainda destaca que o brincar permite aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade. Mas é Piaget (1978) que nos esclarece: o brincar implica uma dimensão evolutiva. Crianças de diferentes idades, com características específicas, têm formas diferenciadas de brincar, de jogar e de se divertir.

A relação entre o jogo e a educação sempre despertou a atenção de pensadores desde os mais remotos tempos da humanidade. Inúmeras pesquisas realizadas, nas

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

últimas décadas, relacionando jogo, brinquedo, brincadeira e educação, mostram como o brincar surge, ao longo da história da humanidade, vinculado à criança e à educação, assumindo diversos significados como recreação, recriação, excesso de energia, atividade inútil, expressão de qualidades espontâneas etc.

Entretanto, psicólogos, antropólogos, sociólogos e linguistas contemporâneos, criaram referenciais teóricos para explicitar o brincar como uma ação metafórica, que contribui para o desenvolvimento integral da criança e propicia a construção do conhecimento. Por tais razões, o brincar passa a fazer parte de programas de formação de professores.

## **1.2 O faz de conta: ponte entre a realidade e a fantasia**

Segundo Levinzon (1989 apud KISHIMOTO, 2010), brincando a criança coloca-se num papel de poder, em que ela pode dominar os vilões ou as situações que provocariam medo ou que a fariam sentir-se vulnerável e insegura. A brincadeira de super-herói, ao mesmo tempo que ajuda a criança a construir a autoconfiança, leva-a a superar obstáculos da vida real, como vestir-se, comer um alimento sem deixar cair, fazer amigos, enfim, corresponder às expectativas dos padrões adultos.

Como afirma Kostelnik et al. (1986 apud KISHIMOTO, 2010), o que acontece com todos os outros tipos de jogos dramáticos aparece também na brincadeira de super-herói, pois as crianças aumentam suas habilidades linguísticas, são levadas a solucionar melhor os problemas e desenvolvem a cooperação.

## **2 As brincadeiras e seus sentidos**

Segundo Oliveira (1996 apud TELES, 1997, p. 15), “na brincadeira existe um simbolismo secundário oculto bem próximo do sonho. Nesse terreno estão as preocupações mais íntimas, secretas e continuadas que entram em jogo”. Para Rego (1996 apud TELES, 1997, p. 16), o brinquedo não só possibilita o desenvolvimento de processos psíquicos por parte da criança, como também serve como um instrumento

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

para conhecer o mundo físico (e seus usos sociais), entender os diferentes modos de comportamentos humanos, os papéis que as pessoas desempenham, como se relacionam e os hábitos culturais.

Para que as brincadeiras infantis tenham lugar garantido no cotidiano das instituições educativas, é fundamental a atuação do educador. É importante que as crianças tenham espaço para brincar, assim como opções de mexer no mobiliário; que possam, por exemplo, montar casinhas, cabanas, tendas de circo, etc. “O tempo que as crianças têm à disposição para brincar também deve ser considerado: é importante dar tempo suficiente para que as brincadeiras surjam, se desenvolvam e se encerrem” (REGO, 1996 apud TELES, 1997, p. 16).

## **2.1 Como aplicar jogos e brincadeiras na Educação Infantil**

Segundo Jesus (2010), somente a partir do século XVIII é que a criança passa a ser observada com um novo olhar, como um ser diferente do adulto e, então, o brincar tornou-se uma atividade associada à idade. Entre os séculos XVIII e XIX, nos Estados Unidos, educadores passaram a acreditar na proposta do filósofo Froebel (1782-1852), que acreditava que o brincar livre e o uso de jogos para educar crianças em idade pré-escolar, poderiam ser introduzidos no contexto infantil, considerando que a criança desperta as habilidades mediante estímulos.

Ainda para Jesus (2010), a proposta educacional de Froebel foi disseminada por missionários cristãos protestantes em muitos países asiáticos e latino-americanos, que passaram a acreditar que as crianças aprendem melhor por meio do brincar, onde se fortalece a utilização do jogo educativo, do brincar orientado, visando a aquisição de conteúdos escolares. A importância do brincar para criança, não é apenas recrear e sim muito mais: é uma das formas em que a criança aprende a se comunicar com o mundo.

Almeida (2004) enfatiza que o ato de brincar desenvolve o intelecto e a criatividade emocional, proporcionando alegria e prazer. Quando observamos um bebê, percebemos o interagir com o adulto no ato de brincar. Com o passar do tempo o ato de brincar vai se modificando e sofrendo algumas alterações conforme a faixa etária de

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

cada criança e os valores da sociedade, de acordo com sua realidade.

A cada dia que passa os pais e os educadores têm consciência dos benefícios que as brincadeiras tradicionais podem trazer para as crianças, assim como atividades lúdicas, encontradas principalmente nas escolas infantis. Sendo assim mantida em nossa sociedade, as tradicionais brincadeiras, variam de acordo com a região.

As brincadeiras contribuem para o desenvolvimento cognitivo, habilidades psicomotoras, afetividades e a interação social e de amizades entre as crianças; despertando curiosidades, fazendo com que a criança faça novas descobertas, se desenvolvendo como um ser social sadio equilibrado para o seu dia a dia.

O jogo faz parte do aprendizado que é adquirido por meio de regras, já o brincar é um ato natural que a criança expressa através de suas emoções, como exemplo de um adulto que ela vivencia. Conforme Brougère (1998, p. 17) os jogos possibilitam regras, onde as crianças aprendem a lidar com as competições, a ganhar ou perder. Já na brincadeira, a criança vive o lúdico, onde a alegria e a liberdade são vividas de forma prazerosa.

Para Brougère (1998, p. 138), a criança, no ato do brincar, transfere sua emoção de pura imaginação para o mundo real. Nas escolas, o brincar pode ser livre ou de forma coordenada. Geralmente, essas atividades estão interligadas, existindo diferenças entre as formas de brincar livre – aquela que a criança escolhe que tipo de brincadeira irá brincar, de forma espontânea –, e a coordenada, que é aquela em que o professor faz a mediação entre elas com um objetivo a ser atingido.

As crianças não precisam, necessariamente, de objetos para brincar, elas são capazes de produzir sozinhas suas brincadeiras, usando apenas a imaginação. Ela pode criar situações de faz-de-conta, manifestar sua independência, escolher parceiros, aprender regras, habilidades, competências, conceitos, procedimentos e atitudes. Assim, o brincar é um instrumento para o ensino de conteúdos, propiciando novas e interessantes relações entre as crianças e destas com o conhecimento (BROUGÈRE, 1998).

Nesse sentido, segundo Piaget (apud Jesus, 2010), no brincar, o ato de ensinar ultrapassa o processo, chegando ao ato de aprender por meio da construção do

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

conhecimento, realizado pelo educador.

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o não brincar. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação, isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe ofereceu o conteúdo a realizar-se. Neste sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata, de tal forma a atribuir-lhe novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. (BRASIL, 1998, p. 27)

## 2.2 Brinquedo e desenvolvimento simbólico

Kishimoto et al. (2011) afirmam que, nas brincadeiras, alguns objetos começam a ser usados como substitutos de outros. Como exemplos: um pedaço de pau e um bloco funcionam como sabão e termômetro para a boneca. A criança só consegue nomeá-los sozinha, sem a interferência do adulto, mais ou menos aos três anos de idade. A partir desse momento, a criança não só reproduz aspectos de representar papéis da vida dos adultos como brincar de mãe, de médico, enfermeira etc.

Para Vygotsky (apud KISHIMOTO, 2010), o brincar tem sua origem na situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com a função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, para construir uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real; para Piaget (apud KISHIMOTO, 2010), o brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcado pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada. Daí a importância dos brinquedos, por mais simples que sejam.

Podem ser brinquedos simples, ou até rudimentares diante de alguns padrões impostos pela sociedade, mas são eles, com sua originalidade e criatividade que evocam as melhores lembranças da infância de cada um, resgatam o autêntico significado do brincar, preservam valores e tradições da cultura de um povo. (VELASCO, 1996, p. 51)

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

## 2.3 Brincar, o despertar psicomotor

Segundo Velasco (1996, p. 39), “há muito tempo que brincar é uma atividade das crianças e dos adultos”. Na Antiguidade, as crianças participavam de todas as festas, lazer e jogos dos adultos, mas em ambientes diferentes. Estes ocorriam em praças públicas, espaços livres e sem a supervisão dos adultos, onde as crianças se misturavam em grupos de diferentes faixas etárias e de ambos os sexos.

O brincar tem um papel muito significativo no desenvolvimento infantil, pois representa o desejo e colabora com o surgimento das nossas expressões psicomotoras, de maneira harmoniosa e prazerosa. O desenvolvimento motor obedece à estruturação de três condutas: condutas motoras de base: equilíbrio: começa a ser elaborada na medida em que a criança muda sua posição corporal da horizontal para a vertical.

Nas brincadeiras há a estimulação para o equilíbrio, que acompanha a atenção e a concentração; coordenação dinâmica geral: para dominar esta maturação motora, a criança precisa dominar suas sensações e percepções: visual, auditiva, cinestésica e tátil; respiração consciente: a criança oxigeniza seu organismo adequadamente (salvo por doenças respiratórias), é esta respiração que energiza a criança motoramente, dá sua agitação; coordenação motora fina: começa a ser elaborada quando a criança brinca com objetos pequenos, jogos de encaixe, sobreposição e quebra cabeças, exigindo delas movimentos de preensão e pinça que são a base pra essa coordenação (VELASCO, 1996).

De acordo com Velasco (1996), também é através dos jogos, das relações com o meio, com objetos e pessoas, que a criança reconhece as partes do corpo; controle psicomotor: para que o controle psicomotor se desenvolva é necessário que haja, além da interação orgânica e neurológica, a interação motora da criança em relação ao meio ambiente. Os estímulos representam grande importância nas respostas motoras e psicomotoras; Lateralidade: o brincar oferece a possibilidade de experimentação global do corpo da criança.

Condutas perceptivo-motoras: orientação corporal é uma conduta perceptiva motora que surge na criança por volta dos 5 anos, pois primeiro ela sente, depois usa e

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

somente mais tarde controla o seu corpo; orientação espacial: é através do movimento que dá ao objeto e ao seu corpo que a criança descobre o espaço a sua volta; orientação temporal: é pelo ritmo dos acontecimentos, num contexto de rotina, que a criança adquire a noção temporal necessária para conviver com a antes e depois, com passado, presente e futuro (VELASCO, 1996).

A criança constrói sua personalidade brincando. A brincadeira é uma parcela importante de sua vida. Para o adulto, as experiências, tanto externas como internas, podem ser férteis, mas para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia. Na atuação com brinquedos, a criança cria normas e funções, que apenas têm significado naquela relação específica. Para a criança, o brinquedo e a brincadeira representam uma parte do mundo que ela conhece. São os personagens de sua história atual, que irão tomar novos papéis, mais tarde em sua vida. No universo lúdico, tudo pode transformar-se em brinquedo e brincadeira. Tudo pode significar a busca isolada de novas descobertas ou a troca de experiências no convívio com outras crianças. (VELASCO, 1996, p. 69)

## **3 O brincar e suas teorias**

### **3.1 A criança e a cultura lúdica**

Segundo Kishimoto (2010, p. 19), o brincar é visto pelas escolas como o espaço da criação cultural essencial porque brincando a criança se mostra criativa. A criança que brinca cria um contexto particular: onde transporta o mundo em que vive para um mundo novo. O brincar é individual a cada criança, devendo ser um exercício prazeroso; se a brincadeira não for prazerosa, a criança não está brincando; a atividade do brincar é dotada de significação social, necessitando de aprendizagem.

Brougère (1998) considera que, por meio do jogo, a criança faz a experiência do processo cultural, da interação simbólica em toda a sua complexidade. Daí vem a tentativa de muitos estudos considerarem os jogos como formas de origem da cultura. Seja como for, a experiência lúdica aparece como um processo cultural extremamente rico que subjaz ao universo infantil, desde o nascimento, e que exerce influência sobre outros processos culturais mais amplos, da aprendizagem infantil.

Portanto, pela brincadeira a criança mostra-se como membro de uma cultura/sociedade que possui características e valores próprios, dos quais ela se apropria, mas também sobre os quais ela exerce influência: “Dispor de uma cultura lúdica é

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

dispor de um certo número de referências que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas como tal por outras pessoas” (BROUGÈRE, 1998, p. 24).

## **3.2 O enraizamento social do jogo**

Segundo Kishimoto (2010), o brincar varia de acordo com cada cultura onde cada uma determina o que considera como jogo. Antigamente, havia a ideia de que o brincar era uma atividade que se opunha ao trabalho, sendo caracterizado como futilidade, em oposição ao que é sério. Atualmente, considera-se que o jogo consiste em uma forma de interpretação das atividades humanas, em uma cultura que dê sentido ao jogo. A criança, longe de saber brincar, deve aprender a brincar, e as brincadeiras entre a mãe e a criança são, indiscutivelmente, um dos lugares essenciais de aprendizagens.

A criança entra no jogo mais como um brinquedo do que um parceiro; e, a seguir, ela torna-se uma parceira, assumindo o mesmo papel da mãe, mesmo que de forma desajustada; por exemplo, nas brincadeiras de esconder o corpo. Nisso, ela aprende características essenciais do jogo: o aspecto fictício, inversão dos papéis, a repetição que mostra que a brincadeira não modifica a realidade (sempre é possível voltar ao início) e a necessidade de acordo entre parceiros (KISHIMOTO, 2010).

O jogo não é apenas um lugar de criação cultural, mas um produto da cultura; precisa-se, primeiramente, aprender aquilo que se relaciona com o jogo, para depois aplicar as competências adquiridas a outros terrenos não lúdicos da vida. É necessário aprender a contar, para depois participar de jogos que usam números, podemos chamar isso de pré-requisitos, assim como os conjuntos de regras e significações próprias do jogo que o jogador adquire e domina no contexto de seu jogo; o jogo é o enriquecimento da cultura lúdica (KISHIMOTO, 2010).

## **3.3 Tentativa de descrição da cultura lúdica**

A cultura lúdica é um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

possível. Dispor de uma cultura lúdica é dispor de certo número de referências que permitem interpretar como jogos atividades que poderiam não ser vistas como tais por outras pessoas, como por exemplo, uma brincadeira lúdica no recreio. A cultura lúdica é então composta de um certo número de esquemas que permitem imitar a brincadeira, já que se trata de produzir uma realidade diferente daquela da vida cotidiana: os verbos no imperfeito e os gestos estereotipados do início da brincadeira compõe aquele vocabulário cuja aquisição é indispensável ao jogo (KISHIMOTO, 2010).

Kishimoto (2010) refere-se também à imitação, em que a criança dispõe de esquemas que são uma forma de observação da realidade e se apodera de elementos da cultura, para aclimatá-la ao jogo: brincar de papai e mamãe ou imitar o *Superman*. Essa brincadeira diversifica-se de acordo com a cultura em que a criança está inserida; o meio social; o sexo da criança e a idade.

Pode-se analisar, em nossa época, o desenvolvimento de formas solitárias de jogos; outra característica de nosso tempo é a multiplicação dos brinquedos, bonecas que se ligam ao universo do imaginário, ao videogame e outros. Tudo isso mostra a importância do objetivo na constituição da cultura lúdica contemporânea.

Segundo Kishimoto (2010), a imaginação tem um papel crucial nestes nossos tempos. E a infância é a grande fonte da vitalidade imaginária. A imaginação é uma faculdade que se desenvolve em um contínuo, ao longo de toda a vida. Mas a imaginação, na infância, tem uma sensibilidade especial, pois as crianças tendem a se entregar mais livremente à fantasia. A plenitude da experiência imaginária na infância vai determinar, em boa parte, a saúde psicológica na idade adulta (KISHIMOTO, 2010).

Segundo Vygotsky (apud KISHIMOTO, 2010), a fonte da atividade lúdica é a mesma da ação criadora, que reside sempre na adaptação, fonte de necessidades, anseios e desejos. Dessa forma, na origem do jogo entrelaçam-se momentos de tensão na criança, pelo fato de estar experimentando necessidades que não podem ser satisfeitas, pela tendência da criança de buscar satisfação imediata, das suas necessidades e desejos, também pela diminuição da sua capacidade de esquecer a insatisfação de outras necessidades, que é possível as transformações ocorridas em sua memória.

Quando a criança brinca, ela cria uma situação imaginária. Nessa situação,

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

primeiro ela imita o comportamento do adulto tal como observa, à medida que deixa de repetir por imitação, passa a realizar a atividade conscientemente, criando novas possibilidades e combinações. As situações imaginárias estão interligadas com capacidade de imitação, trazendo consigo regras de comportamentos ocultos advindas das formas culturalmente constituídas pelos homens na relação com as crianças. Nesse contexto o jogo de papéis deve ser considerado uma atividade cultural.

Para Vygotsky (apud KISHIMOTO, 2010), a essência da brincadeira é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo de percepção visual. As duas funções básicas da linguagem de intercâmbio social e de pensamento generalizante, possibilitam o salto qualitativo para o desenvolvimento da criança. A criança vai abandonando o campo perceptivo imediato e vai ingressando no campo dos significados. A atividade lúdica da criança reflete uma relação constante entre a realidade e a fantasia, permitindo indicar que o jogo de papéis tem como característica a libertação e a imersão no real.

Segundo Giles Brougère (1998), para brincar, existe um acordo sobre as regras ou construção de regras; é o caso das brincadeiras simbólicas, que supõem um acordo sobre papéis e atos, onde as regras são produzidas à medida que se desenvolve a brincadeira. Uma regra só tem valor se for aceita por aqueles que brincam e só valem durante a brincadeira. A brincadeira faz com que a criança experimente situações e descobertas e é, portanto, um espaço social que surge em consequência de uma aprendizagem social.

A brincadeira é um meio de educação da criança, pois ela arrisca situações e comportamentos. Em qualquer processo de brincadeiras, a criança está aprendendo alguma coisa. A brincadeira é lúdica e prazerosa, sai da realidade e é transferida para o mundo com seus personagens, sua cor, seus desejos e, por isso, a brincadeira é modelada pela cultura (KUSHIMOTO, 2010).

O faz de conta permite não só a entrada do imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras. É importante registrar que o conteúdo do imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças em diferentes contextos, incluindo a família e o seu círculo de relacionamento

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

(BROUGÉRE, 1998).

Segundo Ferreira (apud KISHIMOTO, 2010), o brincar é ofício da criança. Tradicionalmente, esse ofício tem apresentado o brincar como algo a que as crianças aderem enquanto esperam para entrar na sociedade e em que são vistas como praticando ou simulando ações reais e relações entre pessoas, numa espécie de cópia da realidade. É esta natureza de faz de conta que, construída socialmente como traço dominante das brincadeiras, as dissocia da realidade social imediata da qual fazem parte. Brincar seria assim, sinônimo de socialização das crianças no mundo adulto, equivalente à preparação para a vida pela incorporação antecipada de papéis sociais.

Ainda para Ferreira (apud KISHIMOTO, 2010), o brincar é um dos meios de realizar e agir no mundo: crianças se prepararam para ele, usando-o como recurso comunicativo, para participarem na vida cotidiana pelas versões da realidade que são feitas na interação social, dando significado às ações. Brincar é parte integrante da vida social e é um processo interpretativo com uma textura complexa, onde fazer realidade requer negociações de significados, conduzidas pelo corpo e pela linguagem.

Grande parte das brincadeiras e jogos das crianças requer e implica o envolvimento mútuo. Para que as ações comuns sejam bem-sucedidas, cada um dos participantes envolvidos na interação deverá apresentar um desempenho de acordo com, e em resposta à do outro, experimentando-se diretamente do ponto de vista das respostas dos outros membros do mesmo sentido de si (KISHIMOTO, 2010).

## **4 Brinquedos e engenhocas**

### **4.1 O lúdico e a criança**

Segundo Weiss (1997), existem registros de brinquedos infantis, provenientes de diversas culturas que remontam a épocas pré-históricas, demonstrando assim que é natural ao homem brincar, independentemente de sua origem e do seu tempo. O brinquedo, enquanto objeto real manipulável tem acompanhado a evolução do homem interagindo em seu espaço físico, em suas funções e em seu próprio aspecto. As atividades das crianças são essencialmente lúdicas e não competitivas, têm como função

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

primordial a descoberta do mundo que as rodeia: as crianças se desenvolvem brincando. As crianças são iniciantes na construção da realidade; através dessa adequação, aquilo que constroem é o mundo cotidiano, o mundo de que todos compartilharam.

Ainda para Smith (1982 apud WEISS, 1997), o brinquedo muda junto com o tempo. Desde o século passado, com a Revolução Industrial, ocorre a grande ruptura; brinquedos deixam de ser aquela peça artesanal, minuciosa, passando a ser produzidos em escala, para atender à demanda, cada vez maior, dos centros urbanos em expansão. Multiplicando-se e disseminando-se rapidamente, virou mercadoria dentro do nosso universo de consumo.

Segundo Benjamin (1984 apud WEISS, 1997), considerando a história do brinquedo em sua totalidade, o formato parece ter uma importância muito maior do que poderíamos supor inicialmente. Com o efeito da segunda metade do século XIX, percebe-se como os brinquedos tornam-se maiores, vão perdendo aos poucos o elemento discreto, minúsculo e agradável.

Quanto mais a industrialização avança, mais decididamente o brinquedo subtrai-se ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho, não só às crianças, mas também aos pais. No universo dos brinquedos, ocorre o mesmo que no mundo artístico, onde convivem projetos voltados às novas descobertas técnicas, com outros ligados nas técnicas tradicionais até mesmo rudimentares (BENJAMIN, 1984 apud WEISS, 1997).

## **4.2 As funções do brinquedo**

Segundo Benjamin (1984 apud WEISS, 1997), através do brinquedo a criança inicia sua integração social; aprende a conviver com outros, a situar-se frente ao mundo que a cerca. Ela se exercita brincando. Inicialmente, para a criança de dois meses a um ano, o brinquedo é, antes de mais nada, um conjunto de estímulos: visuais, quando percebe formas, cores e movimentos; gustativos, quando conhece os objetos pelo contato com a boca; e tácteis, quando começa a pegar os objetos, se percebendo dos diferentes materiais e textuais. Ela repete movimentos, chocalhos, os brinquedos,

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

aprende a bater um contra o outro, joga-os, sente-se atraída pelo seu barulho ao jogá-los no chão ou na parede. Ela aprimora, portando, seu aparelho motor: segurar, apertar, sacudir, jogar, são atos que se realizam com gestos rápidos, lentos e com repetições.

Ainda segundo Benjamin (1984 apud WEISS, 1997), o brinquedo, como extensão da mão, acompanha o gesto. Brincando, a criança desenvolve seu lado emocional e afetivo, assim como algumas áreas do domínio cognitivo, tais como a capacidade de síntese, o jogo simbólico e outros. Quanto ao aspecto mágico do brinquedo, este é mais difícil de ser analisado, não sabemos responder com precisão porque alguns brinquedos nos fascinam e até nos remetem à esfera de lembranças remotas, reações e emoções engavetadas em algum canto da nossa memória.

A criança aprende brincando, continuamente. Essa integração plena do ato do lúdico, entre aprender e brincar, é rompida gradativamente, impondo-se à criança a hora de brincar e a hora de aprender. Brincar não rende dinheiro, não é lucrativo, enquanto que trabalhar significa competir, sobreviver. Geralmente, o ato de brincar é mostrado como uma recompensa após o estudo, após o trabalho (BENJAMIN, 1984).

As funções importantes que o brinquedo estimula, como o pensamento criativo, o desenvolvimento social e emocional, tudo isso a Indústria de brinquedos absorve e oferece para as pessoas uma grande miscelânea: brinquedos educativos, brinquedos eletrônicos, preparando as crianças para suas futuras funções na sociedade: o pequeno médico, a cozinheira-mirim, a futura dona-de-casa e mãe (BENJAMIN, 1984).

Segundo Barthes (1983 apud WEISS, 1984), a criança não precisa mais imaginar. Os brinquedos funcionam quase automaticamente. Instaure-se um novo gesto: apertar um botão e observar. Permanecer, muitas vezes, fisicamente passiva. E tão logo o mecanismo para de funcionar e o brinquedo morre, é deixado de lado ou é desmontado por inteiro para que se veja seu mecanismo.

## **4.3 A brincadeira de faz de conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário**

Segundo Freud, no livro “O poeta e a fantasia” (apud KISHIMOTO, 2010),

18

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

cada criança em suas brincadeiras comporta-se como um poeta, enquanto cria seu mundo próprio ou, dizendo melhor, enquanto transpõe os elementos formadores de seu mundo para uma nova ordem, mais agradável e conveniente para ela.

Quando vemos uma criança brincando de faz de conta, sentimo-nos atraídos pelas representações que ela desenvolve. A primeira impressão que nos causa é que as cenas se desenvolvem de maneira a não deixar dúvida do significado que os objetivos assumem dentro de um contexto. Assim, os papéis são desempenhados com clareza: a menina torna-se mãe, tia irmã, professora, o menino torna-se pai, índio, polícia, ladrão sem script e sem diretor. Sentimo-nos diante de um miniteatro, em que papéis e objetivos são improvisados (VIEIRA, 1978 apud KISHIMOTO, 2010).

Esse tipo de jogo recebe várias denominações: jogo imaginativo, jogo de faz de conta, jogo de papéis ou jogo sociodramático. A ênfase é dada à “simulação” ou faz de conta, cuja importância é ressaltada por pesquisas que mostram sua eficácia para promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança.

## **5 O trabalho com sucata refletindo um universo infantil**

Segundo Roland Barthes (1983 apud WEISS, 1997), o brinquedo/sucata é o brinquedo construído pelo artesão popular ou confeccionado pela própria criança. É o brinquedo/objeto elaborado pelo artista plástico. Diferencia-se dos brinquedos industrializados, pois não é feito em escala industrial (mesmo o artesão, que repete os brinquedos, não consegue fazer dois absolutamente idênticos) e, talvez com exceção do artesão, tanto a criança quanto o artista, não os fabricam com propósitos comerciais.

Segundo Benjamin (1984 apud WEISS, 1997), de um lado o fato coloca-se assim: nada é mais adequado à criança do que imaginar em suas construções, os materiais mais heterogêneos: pedras, plastilina, madeira, papel. Por outro lado, ninguém é mais sóbrio em relação aos materiais do que as crianças: um simples pedacinho de madeira, uma pinha ou uma pedrinha, reúne solidez e exuberância, ao mesmo tempo.

Ainda para Benjamin (1983 apud WEISS, 1997), quanto ao acabamento desses brinquedos, sua forma final, há um lado tosco, meio bruto, dando ideia de um

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

acabamento imperfeito, rústico. Tal fato, no caso das crianças, está relacionado com dois aspectos: a criança atua de acordo com a sua capacidade físico-motora; no estágio em que se encontra, a criança não tem, como o adulto, a mesma preocupação de acabamento dos objetos; o brinquedo é construído para ser imediatamente utilizado.

## **5.1 O arte-educador, a criança e o brinquedo**

Segundo Ostrower (1989 apud WEISS, 1997), alguns brinquedos didáticos são feitos para faixas etárias específicas e, com o crescimento das crianças, tornam-se gradativamente desinteressante para elas que acabam deixando-os de lado. Em nossa época, de descartabilidade dos produtos e onde os brinquedos se tornaram mercadorias, mais as indústrias de brinquedos investem nesse tipo de material.

Não se pode esquecer o aspecto lúdico do objeto: a criança constrói seus brinquedos para com eles brincar. Nesse contexto, o arte-educador é aquele personagem que lida com formas, materiais, texturas, cores e proporciona à criança o desenvolvimento de brincadeiras, ao mesmo tempo prazerosas e enriquecedoras (OSTROWER, 1989 apud WEISS, 1997).

## **5.2 O trabalho com sucata na pré-escola**

Segundo (WEISS, 1997), não se pode falar ainda em construção propriamente dita, nessa faixa etária (crianças de cerca de 3 a 6 anos), mas é uma fase de exploração de materiais. A criança os apalpa, aperta, destrói, cheira, experimenta. É uma fase essencial de descobertas.

Nessa idade, muitas vezes, a criança mistura os materiais indiscriminadamente: madeira, plástico, sementes. É uma forma de relacioná-los, sem ainda saber de antemão o que pode ocorrer. A atitude da criança pequena, frente à sucata ainda lembra muito a adotada na colagem, sobreposição de objetos e formas: ela simplesmente junta pedaços de madeira, cola-os ou amontoa-os.

Quando a criança descobre recipientes vazios, trata logo de preenchê-los:

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

coloca água em vasilhames, e brincar com ela é prazeroso, gera muitas descobertas. Nessa faixa etária, conta muito o momento, o próprio ato de experimentar. Geralmente os resultados são efêmeros e frágeis, uma forma determinada, que tem certo significado numa aula, pode ser alterada na próxima (WEISS, 1997).

## 5.3 Ação e significado no brinquedo

Segundo Vygotsky (apud KISHIMOTO, 2010), a criança dá ênfase à ação e ao significado no brincar. É praticamente impossível uma criança com menos de três anos envolver-se em uma situação imaginária, porque ao passar do concreto para o abstrato não há continuidade, mas descontinuidade. Só brincando é que ela vai começar a perceber o objeto, não da maneira que ele é, mas como desejaria que fosse.

Na aprendizagem formal isso não é possível, mas no brinquedo isso acontece, porque é onde os objetos perdem a sua força determinadora. A criança não vê o objeto como ele é, mas lhe confere um novo significado. Por exemplo: quando a criança monta em uma vassoura e finge estar cavalgando um cavalo. Para Piaget (1971 apud KISHIMOTO, 2010), quando brinca a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui.

Vygotsky (apud KISHIMOTO, 2010) chama a atenção para o fato de que, para a criança com menos de três anos, o brinquedo é coisa muito séria, pois ela não separa a situação imaginária da real. Já na idade escolar, o brincar torna-se uma forma de atividade mais limitada, que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança em idade pré-escolar.

Para Vygotsky (1984 apud KISHIMOTO, 2010), o que define o brincar é a situação imaginária criada pela criança. Além disso, devemos levar em conta que brincar preenche necessidades que mudam de acordo com a idade. Exemplo: um brinquedo que interessa a um bebê deixa de interessar a uma criança mais velha.

Dessa forma, a maturação dessas necessidades é de suma importância para entendermos o brinquedo da criança como uma atividade singular. As crianças querem

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

satisfazer certos desejos que, muitas vezes, não podem ser satisfeitos imediatamente. Por exemplo: criança quer ocupar o papel da mãe, porém, esse desejo não pode ser realizado imediatamente. Como a criança pequena não tem a capacidade de esperar, cria um mundo ilusório, onde os desejos irrealizáveis podem ser realizados.

Esse mundo é que Vygotsky chama de brincadeira. “O brincar nunca deixará de ter o seu papel importante na aprendizagem e na terapia, daí a necessidade de não permitirmos suas transformações negativas e estimularmos e permanência e existência da atividade lúdica infantil” (VELASCO, 1996, p. 43).

## **6 Pesquisa de campo**

### **6.1 Metodologia**

Para o melhor entendimento do tema pesquisado, foi realizada pesquisa de campo de cunho qualitativo, com coleta de dados, por meio de questionário com dezessete questões abertas, sendo dez referentes ao perfil das pesquisadas e sete de caráter específico, relacionado à temática abordada. O questionário foi aplicado a quatro professoras, sendo duas de escolas particulares, conveniadas com a Prefeitura de Osasco e as outras duas de escolas municipais da mesma cidade.

A interpretação dos dados coletados na pesquisa de campo foi realizada com base no modelo qualitativo descritivo. Por metodologia qualitativa entende-se aquele modelo que não pode ser quantificável e mensurável, pois a realidade e o sujeito são elementos indissociáveis.

Assim, “quando se trata do sujeito, levam-se em consideração seus traços subjetivos e suas particularidades. Tais pormenores não podem ser traduzidos em números quantificáveis” (DUARTE, 2017, s/p), sendo necessário um método de análise que permita alcançar, comparar e analisar opiniões, valores, posturas e comportamentos, que é do que se trata nesta investigação. A análise dos dados segue a abordagem descritiva. Segundo Marconi e Lakatos (2011), o método descritivo é aquele que visa à descrição de certa realidade pesquisada.

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

## 6.2 Perfil das professoras

De acordo com os dados coletados nos questionários respondidos pelas professoras, foi possível traçar o perfil de cada uma delas. Assim, buscando preservar as identidades das respondentes, utilizam-se nomes fictícios (Elaine, Edna, Roseane e Andreia), como recomenda o Princípio da Ética na Pesquisa Científica, enquanto norteador metodológico indispensável a qualquer investigação que envolva seres humanos (BRASIL, 1996). Com base nesse princípio, apresentam-se, a seguir, as informações referentes ao perfil das quatro professoras pesquisadas.

**Tabela 1 – Perfil das professoras pesquisadas**

<b>Professoras</b>	<b>Idade</b>	<b>Estado civil</b>	<b>Nº de filhos</b>	<b>Formação</b>	<b>Tempo na Educação</b>	<b>Tempo na Ed. Infantil</b>
Elaine <sup>8</sup>	44	solteira	1	Pedagogia e Psicologia	18 anos	8 anos
Edna	41	casada	2	Letras, Pedagogia e Psicopedagogia	18 anos	17 anos
Roseane	27	solteira	0	Pedagogia	4 anos	4 anos
Andreia	25	casada	2	Pedagogia	2 anos	2 anos

Fonte: Tabela elaborada pelos autores deste trabalho

## 6.3 Apresentação dos dados e análise dos resultados

Apresentam-se, a seguir, as sete questões específicas relacionadas à temática deste trabalho, que foram respondidas pelas professoras, seguidas de suas respostas e as

---

<sup>8</sup> Os nomes utilizados são fictícios para preservar a identidade das respondentes, como determina o Princípio da Ética na Pesquisa.

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

análises correspondentes.

1) Você considera o brincar importante para as crianças na Educação Infantil? Por quê?

As quatro professoras consideram que sim; Elaine respondeu que é importantíssima, porque a partir do momento que a criança está brincando, ela está construindo a sua identidade e através da sua brincadeira ela demonstra a realidade do seu dia a dia com sua família. Edna respondeu que o brincar é importantíssimo na Educação Infantil, porque ativa todas as regiões neuronais do cérebro. Roseane respondeu que o brincar é importante na Educação Infantil, porque é através dele que as crianças expressam suas emoções, ideias e conhecimento de mundo. Andreia respondeu que é importante porque através do brincar as crianças irão expressar seus sentimentos e o que já sabem.

As respostas das professoras vão ao encontro do que escreveu Kishimoto (2010) quando considera que o brincar é importante porque permite à criança aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de mundo cultural, construindo sua individualidade.

2) Como colocar em prática o brincar em sala de aula?

Embora todas as quatro professoras atuem na Educação Infantil, as respostas são diferentes: Elaine respondeu que o professor deve oferecer espaços para que a criança possa se sentir à vontade para expressar o ato de brincar. Edna respondeu que propondo situações de aprendizagem que ativem a inteligência, valorizando a primeira infância. Roseane respondeu que o brincar é colocado em prática em sala de aula nos momentos da rotina, através das brincadeiras no pátio e o brincar de faz de conta na sala de aula. Andreia respondeu que é observando seu grupo para saber a necessidade, depois planejar cantos e brincar junto com as crianças.

Em diálogo com o quadro teórico, percebe-se que as práticas das professoras

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

estão de acordo com o que afirma Rego (1996 apud TELES, 1997): é importante que as crianças tenham espaço para brincar, assim como opções de montar e mexer nas coisas. As respostas também confirmam o que escreveu Piaget (apud KISHIMOTO, 2010): o brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcado pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada. Daí a importância dos brinquedos, por mais simples que sejam.

### 3) Que benefícios as brincadeiras trazem para as crianças na Educação Infantil?

Foram citados vários benefícios, tais como: se comunicar melhor, aprender a se organizar, aprender um mundo de faz de conta, socialização, ter boa convivência, interagir com o outro, desenvolver a imaginação, a criatividade e autonomia. Elaine e Edna ressaltaram as crianças aprendem através dos combinados que toda brincadeira tem, e que o brincar na sala de aula é associado às experiências vividas pelas crianças em seus cotidianos. Possibilita a convivência de papéis, o desenvolvimento da autonomia e também a socialização entre as crianças.

As respostas confirmam a visão de Ferreira (apud KISHIMOTO, 2010), de que brincar é sinônimo de socialização das crianças no mundo adulto, equivalente à preparação para a vida pela incorporação antecipada de papéis sociais.

### 4) Ao propor as brincadeiras em sala de aula, você se preocupa em associar o brincar com conteúdos e valores a serem transmitidos às crianças? Explique como faz.

Apenas uma professora falou que, às vezes sim, quando utiliza a Matemática: “Podemos brincar de mercadinho e através do brincar as crianças aprendem a contar, assimilar cores; com o ato de brincar elas não percebem que estão aprendendo, porque para elas só estão brincando... Exemplo: quando o professor pede para a criança pegar dois blocos do lego vermelho, dois blocos do lego azuis, para a criança é apenas uma brincadeira”. As outras três falaram que se preocupam sempre; Elaine mencionou que, em sala de aula, costuma oferecer propostas com as linguagens, como: cantar, contar

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

histórias, jogos, brincar com experiências enriquecedoras, oferecendo espaços povoados de intenções.

Edna citou que procura oferecer brincadeiras que tragam benefícios à socialização, interação e autonomia. Roseane respondeu que a brincadeira da amarelinha traz a socialização, pois eles têm que conversar muito entre si; autonomia, pois eles podem dizer que conseguiram sozinhos jogar a pedrinha no quadrado ou quando conseguem pular sem pisar na linha; interação, quando prestam bem atenção para saber quem vai conseguir e quando será sua vez novamente. Andreia respondeu que através do brincar, com a supervisão do educador, as crianças irão aprender a compartilhar as coisas, a pedir, por favor, e agradecer.

Em referência às respostas, pode-se lembrar Velasco (1996) que nos mostra a importância de associar a brincadeira com o conteúdo. Essa autora afirma que o brincar nunca deixará de ter o seu papel importante na aprendizagem, daí a necessidade de não permitirmos suas transformações negativas e estimularmos a permanência e existência da atividade lúdica infantil. Também Brougère (1998) afirma que o brincar é um instrumento para o ensino de conteúdos, propiciando novas e interessantes relações entre as crianças e destas com o conhecimento.

## 5) Em sua opinião, como o brincar influencia o desenvolvimento infantil?

Apenas uma professora disse que Influência em tudo: a partir do momento que o professor direciona a brincadeira para a criança, está influenciando o ato de cidadania nela. Entre as outras três as respostas foram muito parecidas: o brincar influencia no desenvolvimento Infantil, ativando o cérebro formando pessoas felizes; o brincar influencia o desenvolvimento Infantil, trazendo o desenvolvimento cognitivo que acontece somente por brincarem nessa fase; o brincar influencia no desenvolvimento Infantil, ativando o cérebro para o desenvolvimento cognitivo. Andreia respondeu que através de cantigas, por exemplo, desenvolve a oralidade e a socialização.

Assim também afirma Velasco (1996) que o brincar tem um papel muito significativo no desenvolvimento infantil, pois representa o desejo, colaborando com o

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

surgimento das nossas expressões psicomotoras, de maneira harmoniosa e prazerosa.

6) Em sua opinião como o brincar influencia a aprendizagem? E a socialização?

Responderam que no momento em que a criança relaciona cores e quantidades a determinados objetos, ela consegue memorizar, brincando com os conceitos matemáticos. O brincar influencia na aprendizagem e socialização; quando bem aproveitado, a criança carrega consigo experiências enriquecedoras para o seu desenvolvimento intelectual e social. O brincar influencia na aprendizagem e socialização, quando se propõe uma brincadeira, onde a troca de experiências e a imitação irão caminhar para a aprendizagem. Quando a criança está brincando está aprendendo a conhecer o outro e a se conhecer como um ser pensante, ou seja, construindo seu conhecimento de mundo. O brincar influencia na aprendizagem e socialização; quando deixamos as crianças conviverem umas com as outras através das brincadeiras, aprendendo a compartilhar.

A visão de Kishimoto (2010) confirma as respostas das professoras, quando afirma que, no jogo simbólico, o brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil. Se o brincar é instrumento importante para desenvolver a criança, é também instrumento para a construção do conhecimento infantil. Pelo brincar, a criança reorganiza suas experiências. Oferecer oportunidades para a criança brincar é criar espaço para a construção e reconstrução do conhecimento.

7) Em sua escola, existe planejamento para o desenvolvimento das brincadeiras?

As quatro professoras responderam que sim, que na escola em que elas trabalham existe plano de aula, onde justificam o ato do brincar, relacionados ao aprendizado e memorização de cada criança. Que existe esta preocupação com o

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

desenvolvimento das crianças e procuram propor brincadeiras com objetos que possam criar, imaginar, construir e brincar. Existe também um planejamento semanal para propor as brincadeiras para a turma, pensando na faixa etária e no desenvolvimento da autonomia, interação, socialização que fazem parte do brincar. Tem também a Parada Mensal, que é a socialização entre todas as creches, que desenvolve os planejamentos semanais.

Em relação a essas respostas, lembra-se de Brougère (1998) quando afirma que, nas escolas, o brincar pode ser livre e organizado de forma coordenada, sob orientação do professor. A forma coordenada é aquela em que o professor faz a mediação entre elas com um objetivo a ser atingido.

## **Considerações finais**

Por meio deste estudo pudemos investigar, do ponto de vista teórico e prático, a importância do brincar e a sua contribuição para a Educação Infantil, por meio da visão de quatro professoras que atuam nesse nível de ensino. Os resultados demonstraram que as profissionais abordadas neste estudo estão muito bem preparadas e todas confirmaram a importância do brincar na educação infantil.

Quanto aos problemas de pesquisa, elaborados inicialmente, como vetores deste trabalho, a saber: 1) Qual é a importância do brincar na vida das crianças e o que a brincadeira traz de benefícios? 2) As professoras, ao propor as brincadeiras em sala de aula, se preocupam em associar o brincar com conteúdos e valores? Ambos foram plenamente respondidos.

As professoras afirmaram que a criança, quando brinca, desenvolve a imaginação, o raciocínio, a linguagem, aprende a incorporar regras, a desenvolver a empatia, além de melhorar seu aspecto emocional e social. As brincadeiras aparecem nas respostas das professoras com um caráter lúdico, sobretudo, relacionado a valores e conteúdos. Assim, quando bem planejadas, são um recurso pedagógico eficaz para a construção do conhecimento.

Quanto à primeira hipótese formulada: “O brincar é importante porque traz

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

resultados positivos no processo educativo. O brincar contribui para o aprendizado da criança; brincando a criança aprende, dentre outras coisas, a criar, a desenvolver sua autonomia e seu conhecimento de mundo”; essa hipótese foi confirmada pelas respostas das professoras que foram unânimes em afirmar que o brincar contribui ao desenvolvimento da aprendizagem em seus mais variados aspectos, assim como desenvolve diferentes capacidades na criança, além de formar sua identidade e personalidade.

Com relação à segunda hipótese: “Percebe-se que há uma preocupação no planejamento do brincar, associando-se às brincadeiras, conteúdos e valores”; também foi confirmada, pois as professoras afirmaram que associam as brincadeiras a valores, ao oferecer brincadeiras que trazem benefícios à socialização, interação e autonomia. Por meio do brincar, com a supervisão do educador, as crianças irão aprender a compartilhar as coisas, a utilizar o “por favor” e a agradecer. As professoras afirmaram ainda que existe a preocupação no planejamento do brincar, por meio do plano de aula, onde justificam o ato do brincar, relacionado ao aprendizado de cada criança. Existe também um planejamento semanal para propor as brincadeiras para a turma, com base na faixa etária.

Percebe-se, assim, com base no estudo bibliográfico e de campo, que a brincadeira é a linguagem natural da criança. Por isso, é importante que esteja presente na escola, desde a educação infantil, para que o aluno possa se colocar e se expressar através de atividades lúdicas. Para manter a espontaneidade da criança, devem-se considerar atividades lúdicas, as brincadeiras, os jogos, a música, a arte, a expressão corporal, dentre outras.

Para as professoras que responderam o questionário, o brincar é fonte de lazer, mas é, principalmente, fonte de conhecimento. Isso nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa. Além de possibilitar o exercício daquilo que é próprio ao processo de desenvolvimento e aprendizagem, brincar é uma situação em que a criança constrói significados, sendo caminho tanto para a assimilação dos papéis sociais e compreensão das relações afetivas que ocorrem em seu meio, como para a construção do conhecimento.

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

O jogo e a brincadeira são sempre situações em que a criança realiza, constrói e se apropria do conhecimento de mundo. O brincar é um recurso pedagógico, que tem de ser visto, com grande clareza e cautela. Incluir o jogo e a brincadeira na escola tem um duplo aspecto, de servir ao desenvolvimento da criança, enquanto indivíduo, e propiciar a construção do conhecimento. Esses são processos interligados.

O brincar na escola tem também uma função informativa para o professor: ao observar uma brincadeira e as afinidades entre as crianças, em sua realização, o educador aprende bastante sobre seus interesses, podendo perceber o nível de aprendizado em que elas se encontram, seus desenvolvimentos de interação, suas habilidades para conduzir-se em relação às regras, como a de um jogo ou uma brincadeira, assim como no cotidiano e as regras de comportamento. Assim, o professor poderá ajudar no que for necessário para o desenvolvimento do processo educativo.

Esta pesquisa não teve como objetivo esgotar a temática abordada, mas sim deixar uma contribuição para que novas pesquisas sejam realizadas em outros contextos, a fim de colaborar para a educação, de um modo geral, para a formação do educador e para a melhor formação de nossas crianças.

Assim, ao profissional de Educação Infantil cabe a responsabilidade em proporcionar momentos do brincar bem planejados, envolvendo a brincadeira, atuando como organizador, participante e observador, dando a oportunidade para que a criança possa criar e desenvolver-se como pessoa e cidadã.

Afinal, como escreveu Carlos Drummond de Andrade (2017, s/p): “Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”.

## Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2004.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo:

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

Summus, 1984.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**, volume 1. Brasília: MEC/SEF, 1998.

\_\_\_\_\_. **Resolução 196/96**, de 10 de outubro de 1996. Dispõe sobre as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Brasília: Conselho Nacional de Saúde, 1996. Disponível em: <<https://conselho.saude.gov.br/docs/Reso196.doc>>. Acesso em: 29 abr. 2017.

BROUGÈRE, Giles. A Criança e a Cultura Lúdica. In KISHIMOTO, TISUKO M. (Org.) **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

DRUMMOND DE ANDRADE, Carlos. **O pensador**. Disponível em: <<https://pensador.uol.com.br/frase/NjI2MzYw/>>. Acesso em: 27 mar. 2017.

DUARTE, Vânia Maria do Nascimento. **Pesquisa quantitativa e qualitativa**. Disponível em: <<http://monografias.brasilecola.uol.com.br/regras-abnt/pesquisa-quantitativa-qualitativa.htm>>. Acesso em: 26 mar. 2017

FREIRE, PAULO: **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática Educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

JESUS, Ana Cristina Alves de. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil**. Rio de Janeiro: Brasport, 2010.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida et al. Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental. **Educ. Pesqui.**, São Paulo, v. 37, n. 1, abr. 2011.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2011.

MÜLLER, Cláudia. **As bonecas Abayomi**, 1980. Disponível em: <<http://www.afreaka.com.br/notas/bonecas-abayomi-simbolo-de-resistencia-tradicao-e-poder-feminino/>>. Acesso em: 26 mar. 2017.

# REVISTA ACADÊMICA DA FACULDADE FERNÃO DIAS

---

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTA ROSA, Nereide Schiaro. **Brinquedos e brincadeiras.** São Paulo: Moderna, 2001.

TELES, Maria Luisa Silveira. **Socorro! É proibido brincar!** Petrópolis: Vozes, 1997.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar, o despertar psicomotor.** Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

WEISS, Luise. **Brinquedos e engenhocas: atividades lúdicas com sucata.** São Paulo: Scipione, 1997.

Recebido em: 01/05/2018

Aceito em: 10/07/2018