



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

**O BRINCAR COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

ALYNNE DE LIMA LOPES

MARTINS/RN

2016

ALYNNE DE LIMA LOPES

**O BRINCAR COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Artigo científico apresentado ao Curso de Pedagogia, na modalidade a distância, do Centro de Educação, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito parcial para a obtenção título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Drnd. Raimundo Paulino da Silva.

MARTINS/RN

2016

ALYNNE DE LIMA LOPES

**O BRINCAR COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Artigo científico apresentado ao Curso de Pedagogia, na modalidade a distância, do Centro de Educação, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito parcial para a obtenção título de Licenciatura em Pedagogia.

Aprovada em ____ de _____ de ____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Drnd. Raimundo Paulino da Silva – Orientador
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Wiama de Jesus Freitas Lopes - Membro da banca
Universidade Federal de Campina Grande

Prof^a. Ma. Elza Maria Silva de A. Alves - Membro da banca
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

RESUMO

Este trabalho busca realizar uma pesquisa na instituição de ensino Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI) Passinhos da Aprendizagem na cidade de Serrinha dos Pintos/RN, a fim de identificarmos de que forma o brincar é trabalhado em sala de aula e quais as concepções dos educadores da instituição sobre a brincadeira e seu papel no desenvolvimento da criança. A pesquisa tem objetivo discutir a importância do brincar na educação infantil como forma de promoção de desenvolvimento e aprendizagem da criança. Buscamos ainda apresentar conceitos teóricos sobre o jogo, brinquedo e brincadeira e o brincar como um recurso didático na educação infantil. Buscamos também responder algumas questões como: a brincadeira é utilizada de forma adequada visando à aprendizagem dos alunos na instituição pesquisada? Qual é a importância da brincadeira para a aprendizagem da criança? Qual é a diferença entre jogo, brinquedo e brincadeira? Para a elaboração da pesquisa foi realizada uma entrevista com duas professoras da instituição. No referencial teórico discutimos conceitos sobre o que é brincar e qual a sua importância para o desenvolvimento da criança, o que é infância, qual a diferença entre jogo, brinquedo e brincadeira, e ainda a brincadeira como ferramenta didática. Para isso, usamos como literatura autores como: Kishimoto (1995), Vygotsky (1998), Brougère (2001), Brasil (1998) dentre outros. Ficou claro com a pesquisa que as entrevistadas tem certa carência de conhecimento sobre o brincar. Percebeu-se ainda que apesar das professoras utilizarem o brincar em suas rotinas, ambas não possuem um planejamento para o uso das brincadeiras como ferramenta de aprendizagem. Desse modo, concluímos que muito tem se estudado sobre esse tema, no entanto os educadores ainda tendem a utilizar o brincar em sala de aula como uma mera distração, e não de forma dirigida visando o desenvolvimento das crianças.

Palavras-chave: Brincar. Criança. Educação.

ABSTRACT

This work aims to conduct a search in educational institution Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI) Passinhos da Aprendizagem in the city of Serrinha dos Pintos/RN in order to identify so that the play is working in the classroom and what conceptions of the institution educators about the play and its role in child development. The research is aimed at discussing the importance of play in early childhood education as a form of child development and promotion of learning. We seek also present theoretical concepts about the game, toy and play and play as a teaching resource in early childhood education. We also try to answer some questions such as: play is used appropriately aimed at student learning in the research institution? What is the importance of playing for the child's learning? What is the difference between game, toy and play? In developing the research an interview with two teachers of the institution was performed. In the theoretical concepts discussed about what is playing and what is its importance for the development of the child, which is childhood, the difference between game, toy and game, and also the game as a teaching tool. For this we use texts of authors as Kishimoto (1995), Vygotsky (1998), Brougère (2001), Brazil (1998) among others. It is clear from the survey that the respondents teachers have a certain lack of knowledge about the play. It was noticed that even though the teachers use the play in their routines, both do not have a plan for the use of games as a learning tool. Thus, we conclude that much has been studied about this issue, however educators still tend to use the play in the classroom as a mere distraction, not directed way for the development of children.

Key-words: Play. Children. Education.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O brincar é uma importante ferramenta de aprendizagem para as crianças, pois, é através da brincadeira que ela constrói sentido para sua realidade e desenvolve habilidades cognitivas e motoras. É por meio da brincadeira que a criança se insere num contexto social construindo sua identidade e autonomia.

Levando em conta a importância da brincadeira como ferramenta de aprendizagem na educação infantil e suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo e social da criança, a pesquisa justifica-se devido a uma grande deficiência na utilização desse método na prática educativa pelos docentes na educação infantil. Sabemos que a brincadeira é por muitas vezes usada como mera distração dos alunos, sem nenhum propósito didático.

Portanto, este trabalho tem como principal objetivo analisar de que forma a brincadeira é utilizada no Centro Municipal de Educação Infantil Passinhos da Aprendizagem (CEMEI) em Serrinha dos Pintos. Buscaremos ainda mostrar algumas definições teóricas sobre a brincadeira e também, analisar de que forma a brincadeira contribui para o desenvolvimento cognitivo e social da criança.

Assim, sabendo da importância da brincadeira durante o processo de aprendizagem da criança, e que esta é um direito dela, surge a necessidade de se fazer o seguinte questionamento: A brincadeira é utilizada de forma adequada visando à aprendizagem dos alunos no Centro Municipal Passinhos da Aprendizagem em Serrinha dos Pintos? Qual é a importância da brincadeira para a aprendizagem da criança? Qual é a diferença entre jogo, brinquedo e brincadeira? Estas são as questões de pesquisa que permearam a elaboração deste trabalho.

Como fundamentação teórica, usamos as concepções sobre o brincar de autores como Kishimoto (1995) em *O jogo e a Educação Infantil*, Vygotsky (1998) e suas definições sobre o papel do jogo na formação da mente da criança. Usamos ainda os Referenciais Curriculares Nacionais da Educação Infantil (RCNEI) a fim de expor quais as orientações que o documento apresenta sobre o tema, Brougère (2001), dentre outros autores que contribuíram significativamente na formação de conceitos relevantes sobre a brincadeira e seu papel no desenvolvimento e aprendizagem da criança.

O presente trabalho trata de uma pesquisa exploratória por desenvolver um maior conhecimento nessa área de estudo e proporcionar maiores informações sobre

o tema. Para isso, foi utilizado como ferramenta de pesquisa o procedimento bibliográfico. Ainda utilizamos o método investigativo, pois a pesquisa se desenvolveu através de observações na instituição e também por meio de uma entrevista com dois professores da educação infantil. Além disso, utilizamos o método de abordagem qualitativa numa perspectiva de análise interpretativa e analítica.

No primeiro tópico da pesquisa, explicitamos sobre o brincar e a educação, o que é o brincar de acordo com os conceitos de alguns autores, a diferença entre jogo, brinquedo e brincadeira e a brincadeira utilizada como recurso didático na educação infantil. No segundo tópico encontra-se a abordagem teórico-metodológica da pesquisa. No terceiro momento do trabalho está a análise dos dados e os resultados obtidos. Por último, estão as considerações finais onde fazemos uma breve retomada da problemática trabalho e apresentamos alguns resultados obtidos.

1. O BRINCAR E A EDUCAÇÃO

Neste tópico iremos discorrer sobre conceitos teóricos da brincadeira, a diferença entre jogo, brinquedo e brincadeira, além de como utilizá-la em sala de aula de maneira a promover o desenvolvimento e aprendizagem de alunos da educação infantil.

1.1 O que é brincar

O brincar é uma ação repleta de significados para a criança. Ao brincar ela tenta reproduzir situações reais de seu cotidiano, sejam elas acontecimentos, sentimentos, emoções, e até mesmo pensamentos e vontades presentes em sua imaginação.

Através da brincadeira, a criança não só desenvolve habilidades como também descobre suas limitações, assim como emoções e sensações diversas. Ao brincar, a criança busca soluções para situações vivenciadas em seu cotidiano, desenvolvendo assim a imitação, memorização e sua capacidade de raciocinar e buscar respostas para determinados acontecimentos a sua volta. O ato de brincar, além de ser um momento de aprendizagem, também contribui para a construção da autonomia da criança, pois, ela pode decidir quando, com o quê e como se quer brincar, e isso exige dela uma tomada de atitude. Lopes (2006, p.110) afirma que:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. [...] Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais.

Portanto, é fundamental atentarmos para a importância do brincar na vida e no desenvolvimento motor e afetivo das crianças. É por meio da brincadeira que a criança descobre e se insere no mundo através do universo lúdico, de forma divertida e espontânea.

É necessário rompermos com a ideia de que a brincadeira é uma mera atividade natural da criança destinada apenas a satisfazer seus instintos infantis para a perspectiva da brincadeira como instrumento de apreensão do mundo e suas possibilidades pela criança, além de ser um direito fundamental à sua etapa de desenvolvimento a qual de forma alguma pode ser privada. Segundo Vygotsky (1998), é através da brincadeira que a criança assume papéis sociais e atua sobre sua realidade mesmo que de forma simbólica, construindo novos conhecimentos, experimentando novas sensações e tomando atitudes.

A criança é um sujeito detentor de direitos e deveres, como acesso à educação de qualidade, cuidado, respeito e não menos importante, ela tem o direito de brincar e ser criança. É por meio da mediação de adultos e da interação com outras crianças que ela se desenvolve socialmente, pois, ao brincar umas com as outras as crianças entram em contato com hábitos e culturas diferentes, estabelecem regras de convivência entre si e buscam juntas possibilidades de soluções para situações da realidade que as cercam.

Ao estabelecerem regras de convivência durante a brincadeira, as crianças criam papéis sociais imaginários atribuindo a si mesmas novas características através do faz de conta, por exemplo, elas podem imitar um animal, uma profissão, um objeto, uma maneira de agir de alguém próximo a elas. Entendem desde cedo que temos regras e deveres sociais a cumprir como seres pertencentes a um meio social, além do que, ao entrarem em contato com as diferenças do outro elas aprendem que existem seres com culturas e realidades diferentes e que é necessário respeitar essas diferenças.

O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI) preconiza que:

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos (BRASIL, 1998, p. 27).

O brincar é repleto de possibilidades, e uma delas é a capacidade que a criança tem de reinventar papéis situações e objetos. Através do faz de conta, a criança pode transformar uma garrafinha em um cachorro, uma almofada em uma boneca, atribuindo a esses objetos novos significados.

Apesar de ser um ato livre, divertido e espontâneo, o brincar também pode ter momentos tensos, pois, ao tentar reproduzir situações de sua realidade, a criança lida com medos, angustias e dúvidas que tenha relação a determinados problemas ou situações vivenciadas por ela nos ambientes em que convive como na escola, na família, na comunidade dentre outras, já que como diz Bazon (2009, p.42) “O brincar configura-se como linguagem e meio de expressão na infância”. Esses conflitos existentes no ato de brincar são de fundamental importância para o desenvolvimento social, afetivo, físico e cognitivo da criança. Para Kishimoto (1997, p.23), “a criança representa, em processos catárticos, situações extremamente dolorosas”.

Entendemos que, a criança não nasce sabendo brincar. É na interação com o outro que ela desenvolve o ato de brincar como uma forma de comunicação com o mundo que a cerca, tornando-se assim a brincadeira uma forma de linguagem e comunicação da criança. Ao brincar a criança utiliza-se do faz-de-conta, da fantasia, do imaginário. Para Kishimoto (1995), o faz-de-conta, também denominado de jogo simbólico ou sociodramático, permite que a criança brinque utilizando objetos e dando-lhes novos papéis e atribuindo novos significados as situações de seu dia-a-dia. Através do faz-de-conta a criança pode criar suas próprias regras e soluções tornando-se protagonista das ações que realiza, compreendendo o mundo que a cerca, criando autonomia e socializando-se.

Enquanto o faz-de-conta ou jogo simbólico permite que a criança brinque sozinha e crie suas próprias regras, o brincar sociodramático é constituído do envolvimento de um ou mais parceiros, sendo que cada criança escolhe seu papel e representa-o com seriedade justamente pelo fato de que a escolha desse papel trazer consigo um significado para ela. Nesse brincar, entra em cena opiniões diferentes de

cada participante onde eles mesmos criam em conjunto as regras das brincadeiras. Entendemos então, que o brincar simbólico é algo mais individual da criança, enquanto que o brincar sociodramático requer o envolvimento do coletivo. Por muitas vezes ocorrem brigas e discussões, porém, é a partir desses conflitos que as crianças aprendem a respeitar a opinião do outro e a reconhecer-se como um ser participante do meio social, possuidora de opiniões e atitudes próprias. Para Richter e Fronckowiak (2011, p.41) o brincar é:

Um aprender próprio das crianças que é direto, investigativo, transbordante, fabulador, pois é: admirado diante das múltiplas situações de perplexidade e estranhamento a enfrentar. Um encantamento que força o corpo a mexer-se para aprender fazeres compartilhados, que enfrentem as contradições e ambiguidades de participar do coletivo desde a infância.

Os autores referem-se ao brincar como algo próprio, pertencente a criança, repleto de situações desafiadoras que instigam uma tomada de atitude frente ao meio em que vive, e onde compreende e compartilha diferenças e opiniões da coletividade.

Consideramos que, o brincar é uma atividade livre que possui um caráter imaginativo e significativo, pois é a partir dela que a criança começa as primeiras aprendizagens, constrói significados para o mundo que a rodeia, e desenvolve sua autonomia. É através da brincadeira que a criança se desenvolve socialmente, cognitivamente e fisicamente. Além disso, o brincar ainda proporciona as crianças o raciocínio, a resolução de problemas, tomada de atitude, sentir e pensar sobre o mundo em que gostariam de viver e o mundo em que vivem.

Podemos dizer também que o brincar é repleto de possibilidades de aprendizagem, e é exatamente essa diversidade existente no ato de brincar que o torna tão importante para o desenvolvimento da criança, sendo a brincadeira a atividade dominante na infância. Segundo Zanluchi (2005, p.91), “a criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia.”. Portanto, a criança representa na brincadeira as situações que ela vivencia em seu cotidiano, e brincando ela desenvolve sua capacidade de lidar com tais situações.

Em outras palavras, o brincar é a linguagem das crianças, onde elas misturam o real e o imaginário na busca de compreensão do mundo que as cerca. A brincadeira é um instrumento responsável pela aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Através do brincar, a criança se insere no contexto sociocultural criando sua identidade como sujeito pertencente ao meio em que vive.

1.2 Jogo, brinquedo e brincadeira

Através da brincadeira a criança constrói significados para as situações e sentimentos por ela vivenciados no contexto social em que vive se apropriando do mundo e suas possibilidades, entendendo-se como sujeito de direitos e deveres, compreendendo as diferenças do outro e respeitando-as. Ao brincar a criança ainda adquire autonomia e desenvolve sua capacidade física, cognitiva, afetiva e motora. É brincando que a criança constrói conhecimento de forma lúdica e significativa, aprendendo sem deixar de ser criança e de usufruir de sua infância.

O brincar é repleto de possibilidades e a criança durante a brincadeira faz uso da fantasia, do faz-de-conta. Porém, a criança não brinca sozinha, ela precisa de um brinquedo ou qualquer outro objeto utilizado para este fim, além da interação com outras crianças, de um ambiente estimulante e de um mediador para a brincadeira. Brougère (2001, p.105) afirma que: “A criança não brinca numa ilha deserta. Ela brinca com as substâncias materiais e imateriais que lhe são propostas, ela brinca com o que tem na mão e com o que tem na cabeça”.

Para o autor, a criança brinca com sua imaginação, mas, também necessita de algo material, como o brinquedo. Este pode ser qualquer objeto que a criança utilize na brincadeira, além de jogos. Para uma melhor compreensão veremos então o conceito do que é jogo, brinquedo e brincadeira.

O conceito de jogo pode ser bem amplo dependendo da ideia que temos quando falamos nele já que possuem regras e especificidades diferentes para cada faixa etária. O jogo de amarelinha, por exemplo, possui regras, porém, não deixa de ser livre, pois a criança se diverte e até reinventa as regras de forma descontraída. Já o xadrez possui regras fixas estabelecidas pelos jogadores e requer uma maior concentração e raciocínio. O futebol tem um caráter competitivo e possui regras que não podem ser violadas.

Desse modo, a definição de jogo varia de acordo com o contexto social, da época e de sua finalidade, dependendo assim o seu conceito do significado que cada sociedade lhe atribui, levando em conta os valores e costumes de tais sociedades, e é essa variedade de atribuições e significados diferentes que torna tão abrangente sua definição. Kishimoto (1995, p.48), por sua vez, afirma que “o jogo pode ser visto

como: primeiro - o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; segundo - um sistema de regras e terceiro - um objeto”.

De acordo com as diferenciações que a autora faz sobre a definição do jogo podemos analisar que, visto como fato social, o jogo é definido de acordo com a cultura de uma sociedade, de grupos que possuem crenças, costumes e que atribuem significados diferentes para os fenômenos e objetos do mundo, dependendo da linguagem tida como instrumento cultural de cada sociedade. Ressaltamos ainda que as diferentes concepções de jogo empregadas de acordo com o contexto social de cada sociedade são elaboradas conjuntamente pelos integrantes de tais grupos que pensam, falam e entendem o significado do jogo da mesma forma. Kishimoto (1995) destaca como exemplo da variação de sentidos que o jogo pode ter o arco e flecha, em algumas comunidades indígenas tinha como finalidade ser um instrumento de trabalho, usado para a pesca e a caça, e que hoje é considerado em alguns lugares como um brinquedo.

O segundo conceito definido pela autora trata do jogo como um sistema de regras pelos quais é possível diferenciar cada modalidade de acordo as suas regras específicas, chamadas assim de estruturas sequenciais. De acordo com Kishimoto (1995, p.52):

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas como na brincadeira de faz-de-conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira.

A autora afirma que todo jogo contém regras, a diferença é que em alguns casos essas regras são estabelecidas externamente para os participantes, e em outros, criam suas próprias regras, como na brincadeira de faz-de-conta.

Uma terceira definição feita pela autora é a do jogo como objeto onde seu significado passa da teoria para a materialidade. Em outras palavras, sua caracterização é feita a partir dos materiais de que são feitos os jogos.

Podemos analisar algumas definições do conceito de jogo e vimos que existe uma variação de significados para cada contexto social, e que formular um único conceito para defini-lo mediante tantas abordagens é uma tarefa complexa. Entretanto, é relevante destacar algumas características do jogo e sua importância para a

aprendizagem da criança. Kishimoto (1995, p.52), ainda aponta algumas características do jogo, tais como: “o prazer, o caráter “não-sério”, a liberdade, a separação dos fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício ou representativo e sua limitação no tempo e no espaço”.

O jogo embora prazeroso também pode ser caracterizado por situações tensas, pois a criança enfrenta momentos de desprazer para alcançar os objetivos propostos na brincadeira.

Outra característica presente no jogo é a sua natureza improdutiva. Esse caráter improdutivo deve-se ao fato de que o jogo não possui um produto final, ou seja, o que importa é a ação que a criança realiza, e essa ação é voluntária, pois ao brincar ela não tem em mente estar aprendendo alguma coisa, ou se desenvolvendo socialmente ou mentalmente. Toda a ação que a criança realiza durante o jogo depende de influências externas e pessoais. Kishimoto (1995, p.53) afirma que:

Quando ela brinca, não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física. Da mesma forma, a incerteza presente em toda conduta lúdica é outro ponto que merece destaque. No jogo, nunca se sabem os rumos da ação do jogador, que dependerá, sempre, de fatores internos, de motivações pessoais e de estímulos externos, como a conduta de outros parceiros.

Desse modo, quando brinca a criança sofre influências dos outros participantes em suas ações, o que reforça a ideia de que ela não sabe o rumo que a brincadeira pode tomar, e não tem consciência de que ao brincar ela está desenvolvendo habilidades.

Consideramos que o jogo embora não tenha uma definição exata de seu conceito, contribui e é um instrumento importante para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, possui regras, mas também é livre. Entendemos que seu significado varia de acordo com o contexto social e independente de sua finalidade, o jogo possui sempre um caráter lúdico.

Diferente do jogo, o brinquedo caracteriza-se pela ausência de regras e habilidades necessárias para sua utilização, ou seja, um mesmo brinquedo pode representar diferentes realidades e papéis de acordo com a imaginação da criança como é o caso de uma mesma boneca poder ser usada para representar um soldado, por exemplo.

Nesse sentido, Vygotsky (1998) afirma que o principal elemento caracterizador do brinquedo é o faz-de-conta, pois a criança atribui a um mesmo objeto várias funções

simbólicas, transformando assim sua percepção da realidade. Segundo o autor, o brinquedo é uma importante fonte de desenvolvimento da criança.

Cabe ainda dizer que o brinquedo exerce um papel transformador na ação lúdica da criança, pois, através dele ela age de forma diferente da realidade que vê, transformando-a e atribuindo-lhe novos significados. Dessa forma, a criança muda a determinação dos objetos, e cria novas possibilidades para eles. Segundo Vygotsky (1998, p.127): “No brinquedo, no entanto, os objetos perdem sua força determinadora. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê”.

Consideramos então a importância do brinquedo para o desenvolvimento do pensamento da criança, pois, ao agir de forma diferente sobre o que vê ela está simbolizando, dando novos significados a sua realidade, e isso é de suma importância para seu desenvolvimento social e cognitivo.

Em outras palavras, o brinquedo é o objeto que permite que a criança possa manipular a realidade. Isso porque ele pode representar não só objetos, mas também situações vivenciadas no cotidiano da criança, assim como papéis sociais, como é o caso de uma criança que brinca com uma boneca representando os papéis de mãe e filha. Sobre o brinquedo, Kishimoto (1995, p.49) diz que: “Duplicando diversos tipos de realidades presentes, o brinquedo metamorfoseia e fotografa a realidade, não reproduz apenas objetos, mas uma totalidade social.” É possível então considerarmos o brinquedo como um importante suporte para a brincadeira.

Podemos analisar o brinquedo como sendo um grande responsável pelo desenvolvimento e aprendizagem da criança. Vygotsky (2006, p.134) afirma que:

[...] no brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento.

Segundo o autor, através do brinquedo a criança reproduz situações e formas de se comportar distantes de sua faixa-etária. Assim, ela tende a desenvolver habilidades e pensamentos mais avançados, o que permite alcançar níveis mais elevados de desenvolvimento e aprendizagem.

A brincadeira é a ação pela qual as crianças interagem com o mundo através do universo lúdico criando sentido para as ações humanas que vivenciam e os objetos que as cercam. É a atividade principal da infância.

1.3 Conceito de infância

Quando falamos em infância, pensamos de imediato numa fase em que as crianças são vistas como seres inocentes, submetidas aos cuidados dos pais, e livres de qualquer obrigação a não ser a de brincar e ser criança. Entretanto, é importante destacarmos que existem diferentes concepções acerca do que é a infância que variam de acordo com cada época, desde a concepção em que a criança era vista como um adulto em miniatura, destinada a reproduzir as ações dos adultos, até a visão da criança como um sujeito de direitos e deveres, participante e pertencente a um meio sociocultural. Além do mais, o fato de ser criança não significa ter infância, pois isso depende da realidade em que cada criança está inserida, classe social, família e cultura. Para Sarmiento (2005, p.364):

A infância é independente das crianças; estas são os actores sociais concretos que em cada momento integram a categoria geracional; ora, por efeito da variação etária desses actores, a “geração” esta continuamente a ser “preenchida” e “esvaziada” dos seus elementos constitutivos concretos.

Para o autor, o conceito de infância é construído historicamente, e sofre influências dos atores sociais, de crianças e adultos, de acordo com a participação destes em sua construção. Vista como sujeito de direitos e deveres. Focalizamos no direito de brincar da criança.

Compreendemos que a brincadeira pode ser vista como a linguagem da criança. Através dela a criança desenvolve sua capacidade para lidar com situações cotidianas de sua realidade buscando entendê-las e atribuindo-lhes significados. É o principal instrumento de desenvolvimento da criança. Na brincadeira a criança internaliza situações de seu contexto social e as reproduz de forma diferente e espontânea, a partir de sua compreensão sobre tais situações. Algo interessante é que na brincadeira a criança aprende, raciocina diante de situações difíceis, esforça-se para resolver problemas, descobre novos caminhos e se desenvolve de maneira livre, sem culpa, sem preocupações.

Através da brincadeira as crianças desenvolvem a capacidade de reinventar situações reais por meio da imaginação, além de planejar soluções, e construir conhecimentos. A partir da brincadeira a criança apropria-se da realidade transformando-a de acordo com suas vontades e desejos. Em outras palavras, a brincadeira é a assimilação da realidade pela criança, prazerosa, livre, dotada de ludicidade e alegria.

1.4 A brincadeira como recurso didático

Toda criança tem o direito de brincar e ser feliz. A criança se apropria do mundo através do universo lúdico existente na brincadeira, atribuindo-lhe novos significados. A brincadeira é uma ação repleta de possibilidades e uma importante fonte de desenvolvimento e aprendizagem para a criança, além de ser a atividade dominante na infância, e por essa razão não pode ser isolada do contexto da educação infantil, primeira etapa da educação básica.

A educação infantil é a primeira experiência da criança com o contexto escolar. Essa etapa de ensino deve levar em consideração a brincadeira como atividade fundamental para o desenvolvimento da criança. É preciso entender que ela não é uma tabua rasa, que nada sabe, mas ao contrário, a criança é capaz de tomar decisões, de compartilhar sentimentos, de criar novos significados para as coisas, e de interagir com outras pessoas e objetos construindo assim conhecimento. Tais ações são possíveis através da brincadeira, pois é brincando que a criança reproduz e dá sentido a sua realidade, as coisas, aos objetos, as situações por ela vivenciadas diariamente, inserindo-se assim e descobrindo-se como pertencente a um contexto social.

Dessa forma, a criança também brinca através da mediação de um adulto. Ainda existem instituições de educação infantil com a visão de que a criança não necessita da intervenção do professor na brincadeira, que ela sabe brincar sozinha, o que em parte é verdade. Porém, apesar de ser uma ação inerente à criança, a brincadeira no contexto da sala de aula da educação infantil, com o objetivo de que as crianças aprendam precisa ser direcionada, planejada por um adulto, no caso o professor, para que tenha sentido para a criança, e ela possa adquirir conhecimento. A criança por sua vez, não nasce sabendo brincar.

A criança necessita da interação com o outro, seja do pai, da mãe ou de outras crianças para apropriar-se da brincadeira. Na escola não é diferente, pois para que ela possa construir os conhecimentos necessários para sua formação física, cognitiva e social, o professor deve orientar toda a atividade lúdica, para que a brincadeira não se torne uma ação dispersa apenas com a finalidade de entreter as crianças e preencher tempo.

A respeito da mediação do professor nas situações de aprendizagem da criança, o Referencial curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI), afirma que:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (BRASIL, 1998, p.23).

Dessa forma, não basta que as crianças brinquem sozinhas de maneira dispersa, o professor deve orientar todo o processo educativo de forma integral para que os objetivos do desenvolvimento pleno da criança sejam alcançados, respeitando sempre sua condição, e entendendo que cada uma aprende de forma diferente de acordo com suas limitações e individualidades. O professor é então peça fundamental nesse processo.

O professor que compreende a importância da utilização da brincadeira como recurso didático para a aprendizagem da criança tem em mãos uma ferramenta eficaz. Vygotsky (1998) afirma que ao utilizar jogos, brinquedos e brincadeiras variadas o professor cria situações que desafiam as crianças e permitem o desenvolvimento de habilidades como o raciocínio lógico, a solução de situações problemáticas, a assimilação de regras e comportamentos dos adultos do meio social em que vivem, e de pensar além de sua realidade. Entretanto, é importante que o professor analise sua forma de intervir nas brincadeiras para não torná-las algo mecânico, ressaltando que a brincadeira deve ser livre, ou seja, é preciso que ele planeje e interfira de maneira que não prejudique o caráter lúdico da brincadeira, a criatividade, a imaginação e a espontaneidade das crianças.

Destacamos, então, a organização do espaço, do tempo e dos objetos na educação infantil como fatores imprescindíveis para a brincadeira em sala de aula. As crianças necessitam serem motivadas a brincar e para isso o professor deve organizar

o ambiente de modo que elas possam se sentir à vontade para soltar a imaginação, brincar e se divertir. Portanto, é importante que o professor disponibilize brinquedos e espaços adequados a faixa etária das crianças e ao grau de limitações de cada uma, pois é necessário levar em conta que existem crianças de diferentes culturas, costumes, com limitações físicas e cognitivas. Quanto mais acolhedor for o ambiente, a diversidade e formas de brinquedos, maior é a inspiração da criança para soltar a imaginação e mergulhar no universo lúdico. A respeito desse conceito, o RCNEI afirma que:

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas (BRASIL 1998, p.30)

Segundo este documento, o professor deve disponibilizar um ambiente saudável e levar em consideração os conhecimentos prévios, além de fatores emocionais e sociais das crianças. Ainda com relação ao papel do professor, Gonzaga (2009, p.39) afirma que:

[...] a essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso das diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota quando necessário. Talvez, os bons professores sejam os que respeitam as crianças e por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica.

As palavras do autor reforçam o importante papel que o professor tem no processo de ensino-aprendizagem da criança. Gonzaga ainda se refere a qualidade que tem o ensino baseado na ludicidade, e ressalta que um bom professor deve fazer uso desse recurso em sua metodologia, sempre respeitando a condição das crianças, intervindo nesse processo sempre que necessário.

Quando falamos em respeitar a condição da criança, também nos referimos ao cuidado que o professor deve ter em planejar as brincadeiras de acordo com o grau de desenvolvimento dos alunos da educação infantil. Os jogos e brinquedos devem ser adequados à faixa etária das crianças, de forma que não sejam complexos demais

nem fáceis demais, mas que possibilitem o desenvolvimento de capacidades mais avançadas.

Para alcançar os objetivos planejados, o professor deve fazer uso de diferentes tipos de brincadeiras e situações lúdicas como jogos de várias categorias, jogos de fantasia, leitura e contação de histórias infantis, danças, músicas e etc. Porém, para que sua intervenção seja bem aceita pelas crianças, o professor deve interagir com elas numa relação baseada na afetividade entre ambos, e antes de tudo ele deve observar as crianças durante a brincadeira para identificar o nível de desenvolvimento delas, pois, só assim ele poderá traçar estratégias de intervenção no brincar. As crianças precisam se sentir seguras e respeitadas para que possam ter confiança na intervenção do professor, para que ele possa motivá-las a desenvolverem a ação lúdica, e isso só é possível se houver interação entre professor e alunos.

A mediação do professor se faz necessária pelo fato de que, as crianças pequenas da educação infantil ainda não possuem a capacidade de traçar planos e objetivos, e por essa razão o professor deve orientá-las e auxiliá-las nas brincadeiras. A respeito do papel do educador no brincar, Moyles (2006, p. 30) afirma que: “ajudar as crianças a desenvolver o seu brincar. O adulto pode, por assim dizer, estimular, encorajar ou desafiar a criança a brincar de formas mais desenvolvidas e maduras”. A autora ressalta a importância que tem o professor na mediação das brincadeiras, estimulando, orientando e intervindo nas ações lúdicas das crianças.

Entendemos então que, a brincadeira pode ser um importante recurso didático no processo de ensino-aprendizagem, e que sua eficiência depende do planejamento do professor, que deve traçar objetivo e formas de intervenção que possibilitem a aprendizagem e desenvolvimento das crianças, numa relação baseada em respeito e afetividade com seus alunos através da interação entre ambos, intervindo de maneira positiva sem interferir na criatividade e imaginação das crianças, mantendo assim o caráter lúdico da brincadeira.

2 ABORDAGEM TEÓRICO-METODOLÓGICA

Trata-se de uma pesquisa exploratória por promover o desenvolvimento mais aprofundado sobre o tema, além de realizar um levantamento bibliográfico sobre o

tema e um estudo de caso a partir de entrevistas com profissionais. Além disso, utilizamos o método qualitativo na abordagem da pesquisa.

Segundo Creswell (2007, p.184):

A investigação qualitativa emprega diferentes alegações de conhecimento, estratégias de investigação e métodos de coleta e análise de dados. Embora os processos sejam similares, os procedimentos qualitativos se baseiam em dados de texto e imagem, têm passos únicos na análise de dados e usam estratégias diversas de investigação.

Desse modo, a pesquisa qualitativa é considerada interpretativa e analítica. Isso significa que o pesquisador tem o dever de interpretar e analisar de forma fundamentada em um embasamento teórico. Assim, para inicialização dessa pesquisa, foi feita uma revisão e seleção da literatura, a partir da leitura e seleção de textos teóricos para a melhor compreensão das concepções teóricas do brincar e sua importância na educação infantil.

Tomamos como campo de investigação o Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI) Passinhos da Aprendizagem, localizado na cidade de Serrinha dos Pintos. A instituição está situada na zona urbana com 145 alunos matriculados no ano de 2016 e oito professores efetivos sendo que dois não possuem ensino superior para atuar na área.

A pesquisa foi realizada com dois professores do sexo feminino que lecionam na educação infantil. Um dos sujeitos da pesquisa tem quarenta e cinco anos de idade e dezoito de profissão. A outra professora possui pós-graduação em psicopedagogia, quarenta anos de idade e dezoito de atuação na educação infantil. Ambas as professoras atuam em salas de alunos na faixa etária de 4 a 5 e de 5 a 6 anos de idade. É importante mencionar que recebemos autorização tanto da diretora quanto das para mencionar o nome da instituição pesquisada omitindo apenas os nomes das professoras colaboradoras.

Como instrumento de pesquisa foi realizado uma entrevista com as professoras mencionadas acima. De acordo com Severino (2007, p.124), a entrevista é uma: “Técnica de coleta de informações sobre um determinado assunto, diretamente solicitadas aos sujeitos pesquisados”. Desse modo é considerada como uma interação entre o pesquisador e pesquisado, a fim de descobrir o que os sujeitos pensam, sabem, representam, fazem e argumentam sobre o tema (SEVERINO,

2007). Podemos dizer ainda que a entrevista realizada foi do tipo estruturada, pois as questões já estavam previamente estabelecidas sendo um pouco mais próxima de um questionário.

Para análise dos dados recolhidos atentamos para as respostas colhidas de forma crítica com a intenção de buscar nas falas das entrevistadas, qual o conhecimento que ambas tinham sobre o tema, qual a visão delas sobre a importância do brincar para crianças na fase da Educação Infantil. Buscamos ainda identificar se elas utilizavam esse método em suas práticas e de que forma era utilizada nas suas rotinas. Esta análise está baseada nos estudos de autores utilizados no referencial teórico, sendo alguns deles: Kishimoto (1995), O jogo e a Educação Infantil, Vygotsky (1998), onde ele faz algumas definições sobre o papel do jogo na formação da mente da criança, Brasil (1998) e os RCNEI, Brougère (2001), dentre outros autores que contribuíram de forma relevante para a formação de conceitos sobre o brincar e seu papel no desenvolvimento e aprendizagem.

3 ANÁLISE DOS DADOS

Neste tópico analisaremos com base em dados coletados no centro municipal de educação infantil passinhos da aprendizagem (CEMEI) em serrinha dos pintos/ RN.

O *corpus* recolhido para análise trata-se das respostas de uma entrevista realizada com dois docentes do sexo feminino que atuam na educação infantil. A partir de agora identificamos os sujeitos da pesquisa como P1, a com graduação em pedagogia, e P2, a com graduação em pedagogia e pós-graduação em psicopedagogia.

Buscamos na entrevista saber se a instituição visa à brincadeira como uma forma de aprendizagem para alunos. Para isso, foi questionada aos docentes qual a importância da brincadeira para a aquisição de conhecimento dos alunos; se eles utilizam a brincadeira como uma ferramenta didática; qual a concepção que eles têm sobre o brincar, dentre outras. A partir das respostas, observamos que o brincar ainda é visto como uma mera forma de distração e que os professores possuem pouquíssimo conhecimento sobre a importância dessa ferramenta.

A primeira pergunta foi sobre o que é o brincar. Notou-se nas respostas que ambos os professores tiveram certa dificuldade em saber conceituar de forma mais

ampla o que é brincar. A P1 disse que brincar é um momento lúdico onde as crianças aprendem brincando. Dessa forma, podemos concordar com ele quando afirma que as crianças aprendem quando brincam, por meio da ludicidade, pois de fato o brincar proporciona o desenvolvimento integral da criança, que faz uso da brincadeira para comunicar-se com o mundo e construir significados para ele através do universo lúdico.

A teoria aponta que, Segundo Vygotsky (1991), através do universo lúdico, a criança representa sua realidade de acordo com seu conhecimento sobre esta, e vai criando relações entre a representação real e a imaginária, construindo assim, significados para o mundo em que vive. Ainda sobre o brincar, os RCNEI (1998) afirmam que: “toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias de uma realidade anteriormente vivenciada”. O documento reforça a ideia da brincadeira como instrumento de representação da realidade vivida pela criança através da imaginação.

P2 conceitua o brincar como uma forma lúdica de aprender que deve ter orientação. De fato o brincar deve ser orientado para que não se torne uma mera distração para as crianças, além do que é de suma importância que o professor interfira na brincadeira de forma planejada, possibilitando a aprendizagem das crianças.

Notamos que tanto a P1 como a P2 possuem um conceito parecido sobre o que é o brincar, pois ambos afirmaram que o brincar possui um caráter lúdico que possibilita a aprendizagem das crianças. Entretanto, houve uma carência de uma maior e mais detalhada explanação sobre o brincar na visão dos professores. Tal carência refere-se ao fato de que ambos não souberam dizer de que forma o brincar possibilita o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, e como esse processo ocorre.

Num segundo questionamento, perguntamos as professoras sobre qual é a importância da brincadeira para as crianças dentro e fora do contexto escolar. Na visão da P1, a brincadeira dentro e fora da escola é importante, pois ajuda no desenvolvimento físico e mental da criança. Do ponto de vista teórico, Lopes (2006) atribui ao brincar uma responsabilidade no desenvolvimento de capacidades motoras, físicas, cognitivas e sociais das crianças, além de possibilitar que elas construam sua autonomia e identidade.

De acordo com a P1, através da brincadeira a criança se desenvolve de forma integral, dentro ou fora de uma sala de aula. Concordamos então com ela, pois, o brincar é responsável pelo desenvolvimento do pensamento, da reflexão, do raciocínio lógico da criança. Ao brincar, a criança ainda exercita suas capacidades físicas, descobre suas limitações e desenvolve habilidades, além de descobrir novas sensações e emoções.

P2 sobre a mesma indagação afirma que a brincadeira dentro e fora do contexto escolar tem grande importância, pois no brincar é que a criança aprende. Foi possível notarmos então certa dificuldade da P2 em especificar e em debater mais a questão, além de uma semelhança com a resposta da primeira questão sobre o que é o brincar.

A terceira pergunta feita as entrevistadas foi se elas utilizavam a brincadeira em sala de aula, e de que forma faziam isso. Tanto a P1 como a P2 afirmaram fazer uso desse recurso em sala de aula. Ambas afirmaram que na rotina de suas aulas tem um momento chamado a hora do brinquedo, onde elas levam para a sala uma caixa com vários tipos de brinquedos como bonecas, carrinhos, jogos dentre outros, e deixam que as crianças escolham seus brinquedos. Em relação à forma como interfere nas brincadeiras de seus alunos, P1 relata que costumava observar as crianças brincando e só interferia quando começavam a surgir desentendimentos entre eles, então ela orientava como eles deviam se comportar uns com os outros durante a brincadeira.

Ao analisarmos a resposta da P1 e da P2 podemos ver que elas não planejam sua forma de intervir no brincar de seus alunos, ou seja, elas não traçam objetivos para as brincadeiras das crianças. Sabemos que orientar as crianças sobre formas de se comportar em grupo, com o outro, é de suma importância para a socialização da criança. O brincar também possui momentos de tensões, já que a criança representa na brincadeira situações reais, e quando brinca com os outros ela entra em contato com opiniões, desejos e costumes diferentes, que lhe causam estranhamento. A respeito disso, Smith (2006) afirma que situações de confronto são normais nas brincadeiras sociodramáticas.

Dessa forma, a P1 está correta em mediar as relações entre os alunos, porém, o que foi possível identificar em sua resposta é que a mesma não planeja sua maneira de orientar as brincadeiras de forma a possibilitar que as crianças aprendam, apenas media conflitos entre elas, mas não traça objetivos de aprendizagem para o brincar das crianças. A teoria, na perspectiva de Moyles (2006), afirma que o professor tem

o papel de estimular os alunos a brincarem de formas variadas e mais avançadas, de maneira que elas se desenvolvam e aprendam.

O professor deve orientar as crianças em suas brincadeiras, desafia-las a reinventar as formas de brincar, possibilitando assim que elas adquiram novos conhecimentos e capacidades físicas, sociais e cognitivas mais avançadas. Outro ponto importante, em relação aos materiais, é que tanto a P1 quanto a P2 afirmam disponibilizar diversos tipos de brinquedos para seus alunos. Entretanto, chamamos a atenção para o fato de que o professor deve utilizar jogos e brinquedos adequados à idade das crianças, além de proporcionar um ambiente acolhedor e estimulante.

Segundo as duas professoras entrevistadas, elas costumam deixar as crianças escolherem seus brinquedos e brincarem à vontade. De fato, o professor deve deixar que eles brinquem sozinhos, mas devem observar de modo que saibam o momento de intervir na brincadeira, mediando a aprendizagem das crianças. Ainda de acordo com Moyles (2002, p.37) é tarefa do professor “proporcionar situações de brincar livre e dirigido que tentem atender às necessidades de aprendizagem das crianças e, neste papel, o professor poderia ser chamado de um iniciador ou mediador da aprendizagem”.

Portanto, o professor deve permitir que as crianças brinquem livremente, mas também é necessário que ele interfira em certos momentos para orientá-las, exercendo a função de mediador da aprendizagem.

A quarta pergunta foi sobre que tipos de brincadeiras as professoras utilizam em sala de aula. Tanto a P1 quanto a P2 disseram que usam muito brinquedos e jogos de encaixar peças, e que não leva outros tipos de brincadeiras pelo fato de que a sala de aula é muito pequena, e não dispõe de espaço suficiente para outras brincadeiras.

Já a teoria, segundo pensa Vygotsky (1998), o brinquedo permite que a criança reproduza a realidade vista por ela de formas diferentes, de acordo com sua vontade, tornando-se independente, pois possui uma indeterminação quanto ao seu uso. Segundo o autor, o brinquedo é uma importante fonte de desenvolvimento. A respeito do brinquedo Kishimoto (2003, p.68) afirma que “o brinquedo aparece como um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança. É seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e à representação, a agir e a imaginar”.

Para a autora, através do brinquedo a criança age sobre sua realidade, representando-a e transformando-a por meio da imaginação. O brinquedo é assim, um suporte para a brincadeira.

Os jogos também são de suma importância para o desenvolvimento do pensamento das crianças, pois, quando jogam elas são desafiadas a resolver problemas para alcançar os objetivos, além de experimentar regras e comportamentos, o que ajuda em sua formação no meio social em que vive, e desenvolvem o raciocínio lógico. Para Carvalho (1992, p.14):

[...] desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

O jogo assim como o brinquedo são instrumentos importantes no processo de ensino-aprendizagem, porque, ambos contribuem para a formação integral da criança em seus aspectos físicos, sociais e cognitivos.

Notamos então que ambas as professoras utilizam jogos e brinquedos parecidos, e que utilização desses recursos é de fundamental importância para a atividade lúdica, já que tanto o jogo quanto o brinquedo contribuem através do brincar, no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

Em sua resposta, a P1 comenta sobre a falta de espaço na sala para outras brincadeiras. Os RCNEI (1998) apontam para a importância da utilização dos espaços internos e externos para as atividades educativas.

O professor pode e deve utilizar outros espaços na instituição, e até mesmo fora dela, para suas aulas, desde que atendam às necessidades dos alunos. O fato da sala não ter espaço suficiente para brincadeiras limita as possibilidades, mas não impossibilita que tais brincadeiras possam ser realizadas em outros espaços da escola, basta que o professor organize esses espaços de maneira a promover situações lúdicas, despertar a imaginação das crianças.

A quinta pergunta foi se as professoras consideram importante tratar tal assunto numa entrevista como esta. A P1 afirma considerar ser de grande relevância, pois, a criança tem direito de ter o momento de lazer e diversão. De acordo com Brock (2011)

a brincadeira é importante, pois possibilita o desenvolvimento do pensamento, e do raciocínio lógico da criança, além de prazer e diversão.

No Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) em seu artigo 16 e inciso IV, dentre outras atividades, o brincar é assegurado como direito da criança, do qual não pode ser privada. Concordamos com sua resposta, uma vez que o brincar é uma atividade característica da infância, e, logo é um direito da criança, quando brinca, ela se diverte ao mesmo tempo em que constrói conhecimento.

Já a P2 em sua resposta a seguinte questão, afirmou que é de grande importância, pois a brincadeira deve ser mais direcionada de forma que as crianças aprendam. A professora ressalta ainda que antigamente a educação infantil não se preocupava com a questão de planejar o brincar.

As primeiras instituições de educação infantil da história possuíam um caráter assistencialista. Surgiram com o ingresso da mulher no mercado de trabalho, que deixavam seus filhos nesses locais durante sua jornada de trabalho. Essas instituições passaram por grandes mudanças em suas práticas educativas, até chegar à concepção que temos hoje sobre a infância e a criança como sujeito ativo e construtor de conhecimento. Podemos analisar a resposta da P2 quando fala das antigas atribuições da educação infantil e relacionarmos aos fatos citados acima sobre o caráter das antigas instituições de educação infantil.

Ainda de acordo com a P2, concordamos com sua afirmativa sobre a importância de debater esse assunto numa entrevista, tendo em vista a necessidade dos educadores em saber como utilizar a brincadeira como um recurso pedagógico, e não apenas como distração, como acontecia nas primeiras instituições de educação infantil. Segundo Abbott (2006), para que o professor saiba a hora e o modo de intervir e planejar as brincadeiras, é necessário que ele conheça as crianças, o conceito e especificidades do brincar.

Dessa forma, é de suma importância que o professor conheça a natureza do brincar para poder traçar objetivos e intervir nas brincadeiras das crianças, interagindo com elas, de maneira a ajudá-las a ampliar suas formas de brincar, mostrando novas possibilidades. Assim, ele estará mediando o processo de ensino-aprendizagem, e permitindo que as crianças construam conhecimento de forma significativa, através do universo lúdico.

A última pergunta, foi sobre que contribuições a entrevista pôde trazer para o aprendizado das entrevistadas enquanto professoras. A P1 respondeu que a

entrevista serviu para que ela como educadora reflita sobre sua prática em relação a como utilizar o brincar com as crianças. Concordamos com a professora, pois, o papel do brincar na educação infantil depende da visão que os professores têm sobre ele. Dependendo da visão que os educadores possuem, é que o brincar pode ou não atingir os objetivos de aprendizagem das crianças, já que eles devem utilizar a brincadeira com intencionalidade, planejando e mediando o processo lúdico, através da interação com os alunos.

A P2 sobre a mesma pergunta afirmou que os questionamentos contribuíram no aspecto da necessidade de se trabalhar mais esse tema entre os educadores da instituição campo de pesquisa. Devido à idade das educadoras e as muitas dificuldades encontradas no cotidiano da sala de aula, levando em conta o tempo de atuação na educação, perde-se a motivação do professor em reinventar sua prática, em trabalhar de forma mais dinâmica.

Concordamos com a fala da P2 quando se refere à acomodação por parte de alguns professores, consequência de muitos contratemplos da profissão, dentre eles a baixa remuneração, as más condições de trabalho e a pouca valorização do profissional da educação. Porém, apesar de tantas dificuldades, é preciso que os professores estejam em constante reflexão sobre sua prática para que haja uma educação de qualidade, formando sujeitos críticos e reflexivos, construtores de conhecimento, e não meros receptores de conteúdos transmitidos pelos professores.

Em relação ao brincar, é necessário que os professores da educação infantil conheçam a natureza do universo lúdico e as inúmeras possibilidades de aprendizado que ele proporciona as crianças. Ao reconhecer a brincadeira como uma ferramenta didática eficaz, o professor estará contribuindo de forma significativa para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, intervindo com intencionalidade, a partir da observação e planejamento das brincadeiras, da organização dos espaços, do tempo e dos materiais, de maneira a promover situações lúdicas de aprendizagem para as crianças.

Podemos concluir, com base nas respostas dadas pelas professoras entrevistadas que ambas possuem uma visão positiva em relação a importância do brincar para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Entretanto, percebemos uma limitação de conhecimento sobre alguns aspectos do tema no que se refere ao planejamento e a forma como a brincadeira é utilizada em sala de aula, e sobre de que maneira o brincar pode promover a construção de conhecimento da

criança. Tais limitações podem existir provavelmente por falta de uma formação continuada, desmotivação, e até mesmo por acomodação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da realização desse trabalho consideramos que, o brincar é um direito da criança de fundamental importância para o seu desenvolvimento físico, social e cognitivo. Assim podemos dizer que o brincar é a linguagem da criança, que através dela interage com o mundo a sua volta, desenvolve habilidades e descobre limitações, além de emoções e sensações diversas. Dizemos ainda que é através do jogo, do brinquedo e da brincadeira que ela reproduz sua realidade construindo novos significados e dando sentido para ela. Assim, buscamos responder algumas perguntas, como: qual é a importância da brincadeira para a aprendizagem da criança? Qual é a diferença entre jogo, brinquedo e brincadeira? A brincadeira é utilizada de forma adequada visando à aprendizagem dos alunos no Centro Municipal Passinhos da Aprendizagem em Serrinha dos Pintos?

Buscamos ainda analisar de que forma a brincadeira era utilizada no Centro Municipal de Educação Infantil Passinhos da Aprendizagem (CEMEI) em Serrinha dos Pintos, tendo em vista que a brincadeira pode se tornar uma aliado na produção de conhecimentos e desenvolvimento de diversas habilidades do aluno. Desse modo, podemos dizer que a criança aprende de forma lúdica com a brincadeira e que ela proporciona interações com o meio e com o outro. Por essa razão, é importante que o professor interfira na brincadeira de forma a orientar as crianças sobre novas possibilidades de conduzir o brincar, de maneira que elas possam desenvolver competências mais avançadas. O professor exerce então, o papel de mediador da aprendizagem.

Com relação aos resultados da pesquisa, foi possível constatar que apesar do brincar ser um tema muito estudado no campo da pedagogia, notamos que ainda há pouco conhecimento sobre seus conceitos e aplicações em sala de aula por parte dos professores da educação infantil. Dessa forma, podemos afirmar que conseguimos identificar em parte o conhecimento das professoras colaboradoras a respeito do tema, bem como analisar de que forma o brincar é trabalhado na instituição, alcançando os principais objetivos da pesquisa.

Portanto, esperamos que este trabalho possa contribuir para pesquisadores e futuros pesquisadores do tema. Assim, almejamos que a pesquisa sirva de reflexão e motivação para o aperfeiçoamento de educadores, com o objetivo de que o brincar possa ser uma ferramenta de aprendizagem nas rotinas das salas de aula, sobretudo da educação infantil, e não apenas uma mera forma de distração e ocupação de tempo.

REFERÊNCIAS

ABBOTT, L. Brincar é bom: desenvolvendo o brincar em escolas e salas de aula. In: MOYLES, Janet R. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

BAQUERO, R. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Trad. Ernani F. da Fonseca Rosa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

_____. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Parecer CNE/CEB n. 20, de 11 de novembro de 2009. Revisão.

_____. Decreto- lei nº 8069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da criança e do adolescente. Disponível em: < <http://www.eca.org.br/eca.htm#texto>>. Acesso em: 04. Abril. 2016 das **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF, Seção 1, p. 16-17, 9 de dezembro de 2009.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

BROCK, A. A importância do brincar na infância. **Pátio Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, ano 9, n. 27 abr/jun 2011, p.4-7.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

GONZAGA, R, R, N. A importância da formação lúdica para professores de educação infantil. **Revista Maringá Ensina**. 2009, p. 36-39.

CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997, p. 13-43.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 1995.

_____. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

LOPES, V. G. Linguagem do corpo e movimento. Curitiba: FAEL, 2006. MACARINI, Samira, M.; Vieira, Mauro L. **O brincar de crianças escolares na brinquedoteca**. In: *Revista Brasileira de Crescimento e desenvolvimento humano*, v16, n1 São Paulo: Portal de revistas USP, 2006. Disponível em: <http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010412822006000100006>. Acesso em 02 de abril de 2016.

MOYLES, J. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 25-38.

_____. **Só Brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

RICHTER, S; FRONCKOWIAK, Â. A tensão lúdica entre brincar e aprender na infância. **Pátio Educação Infantil**, Porto Alegre: Artes Médicas, ano 9, n. 27, abr/junh 2011, p. 39-41.

SARMENTO, M. J. Gerações e alteridade: Interrogações a partir da sociologia da infância. **Educ. Soc.**, Campinas, vol. 26, n. 91, p. 361-378, Maio/Ago. 2005.

SEVERINO, A. J. Modalidades e metodologias de pesquisa científica. In: _____. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SMITH, P. K. O brincar e os usos do brincar. In: MOYLES, Janet. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 25-38.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6 ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora, 1998.

_____. L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento, In: **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991, p. 31-68.

_____. L. S; LURIA, A; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 10 ed. São Paulo: Ícone, 2006.

ZANLUCHI, F. B. **O brincar e o criar**: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.