

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

SANDRA REGINA GARDACHO PIETROBON¹
UNICENTRO/UTFPR- IRATI-PARANÁ-BRASIL
spietrobom@irati.unicentro.br

ANTONIO CARLOS FRASSON
UTFPR-PONTA GROSSA-PARANÁ-BRASIL
acfrasson@utfpr.edu.br

doi:10.16887/86.a1.19

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo central discutir o brincar, na educação infantil, como elemento crucial para o desenvolvimento de práticas educativas. Trata-se de um estudo bibliográfico com análise reflexiva, tendo como problematização: o brincar é relevante à educação infantil? O ato de brincar com as crianças tem sido discutido como componente e eixo do planejamento no trabalho pedagógico com crianças de 0 a 5 anos, aliado aos aspectos de cuidados e educação, o que leva aos professores a repensarem a articulação destes na proposição de atividades. A criança nessa fase da educação infantil está ligada ao mundo da brincadeira, e aprende por meio deste, assim ao se trabalhar conteúdos curriculares organizando situações lúdicas e que proponham desafios que mobilizem a cognição, isto poderá resultar em aprendizado de maneira mais efetiva. O brincar é parte integrante da educação da infância, sem este não há identificação da criança com o ambiente educativo.

INTRODUÇÃO

O brincar na educação infantil tem sido tomado como eixo do planejamento nessa etapa educativa (BRASIL, 2009). Brincar faz parte do ser criança, do estar vivendo a infância e isto não pode ser desconsiderado enquanto elemento que pode articular-se junto aos aspectos de cuidados e brincadeiras.

Neste trabalho são apresentados alguns saberes relativos ao brincar, bem como a discussão de sua relevância, em especial, às crianças de 0 a 5 anos. Além disso, discute-se o papel do professor como mediador e estimulador da cognição por meio de jogos e brincadeiras, o qual ao interagir com as crianças propicia-lhes espaço para dialogarem sobre o que pensam, sentem e aprendem.

OS SABERES DO BRINCAR PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA²

O ato de brincar é parte integrante da educação da infância. Nesse ato encontra-se presente a emoção, a afetividade, a imaginação, a ludicidade.

Alguns autores explicam que há uma relação íntima entre o ato de brincar, a brincadeira e o jogo (CAMARGO; CARNEIRO, 2006), o que os confunde em certa maneira quanto ao significado de cada um destes.

¹ Bolsista da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior).

² Uma primeira versão deste item compõe o livro "Fundamentos da Educação Infantil" (PIETROBON, 2010). O presente é uma versão adaptada do mesmo.

Kishimoto (2001, p.13) argumenta que o jogo e a brincadeira dependem da sua representação, seu sentido em cada língua:

Tentar definir jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinhas, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm sua especificidade. Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença de situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças. Brincar na areia, sentir o prazer de fazê-la escorregar nas mãos, encher e esvair copinhos com areias requer a satisfação da manipulação do objeto. Já a construção de um barquinho exige não só a representação mental do objeto a ser construído, mas também a habilidade manual para operacionalizá-lo.

O ato de brincar, de jogar, envolve operações mentais, habilidades, situações desafiadoras ou simplesmente livres, ligadas à espontaneidade da criança, de modo que o brincar é um direito da criança, o qual “[...] se apresenta como um dos direitos da cidadania, da mesma forma que o direito à cultura, à arte, ao esporte e ao lazer, mas sabemos que hoje muitas crianças encontram-se desprovidas desse direito e privadas da própria infância”(MASCIOLO, 2006, p. 106).

No documento “Critérios para um atendimento em creches que respeite os direitos fundamentais das crianças” (MALTA; ROSEMBERG, 2009) está previsto o direito à brincadeira, no qual se explicita que os brinquedos devem estar guardados em lugares acessíveis às crianças, e que estas têm o direito a brincarem de forma livre com flexibilidade de horários. Também se prevê o uso de espaços externos, o auxílio dos adultos quando da inserção de um novo brinquedo e que estes acatam, em certos momentos, as proposições de brincadeiras feitas pelas crianças. Estes pontos são interessantes de análise quando se pensa no espaço institucionalizado.

Na escola, muitas vezes, o brincar e os jogos são tomados apenas com o sentido de se trabalhar algum conteúdo curricular, sendo que o desenvolvimento de outras possibilidades fica em segundo plano. Mesmo as brincadeiras e jogos espontâneos das crianças não são, em muitos casos, considerados válidos. Então, pontua-se que os professores necessitam refletir mais a respeito dos benefícios da brincadeira. Lima (2005, p. 167) conceitua que a mesma:

[...] é uma forma de expressão e apropriação do mundo das relações, das atividades e dos papéis dos adultos. A criança, por intermédio das atividades lúdicas, atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes áreas humanas, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes.

Não somente as brincadeiras estão presentes no cotidiano infantil, mas o jogo espontâneo. Santos (2012, p. 89) comenta sobre este:

O jogo espontâneo infantil possui, portanto, dois aspectos bastante interessantes e simples de serem observados: o prazer e, ao mesmo tempo, a atitude de seriedade com que a criança se dedica à brincadeira.

Por envolverem extrema dedicação e entusiasmo, os jogos das crianças são fundamentais para o desenvolvimento de diferentes condutas e também para a aprendizagem de diversos tipos de conhecimentos. Podemos, então, definir o espaço do jogo como um espaço de experiência e liberdade de criação no qual as crianças expressam suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo e também um espaço de interação consigo mesmo e com os outros.

Durante o desenvolvimento infantil há o que se chama de jogos simbólicos ou faz-de-conta, nos quais as crianças expressam-se dramaticamente, para tanto, utilizam-se da imitação como primeira maneira de expressão.

Nos jogos de exercício, a partir dos primeiros meses de vida, o bebê realiza movimentos com seu corpo: agarra, sacode, morde; e, faz isso de forma repetitiva. Já os jogos de manipulação ocorrem quando a criança vai ampliando seu campo de exploração, o que ocorre à medida que manipula diferentes materiais. Ainda nos jogos de exercício, há os jogos de construção,

[...] a criança coloca em ação sua inteligência prática através de ordenações sobre os objetos. Tais jogos são responsáveis por inúmeras aquisições primordiais para o desenvolvimento motor e intelectual do indivíduo tais como a classificação, a seriação, o equilíbrio, as noções de quantidade, tamanho e peso, bem como a discriminação de formas e cores (SANTOS, 2012, p. 91).

A autora destaca que, nos jogos de construção pode ocorrer uma evolução para os jogos com regras, bem como se pode perceber a presença da imagem mental da criança na brincadeira, conforme o exemplo:

Por volta de um ano e dois meses, Vitória pega uma fatia de pão de forma e começa a mordê-la. A cada mordida, olha o formato da fatia de pão e diverte-se, ao ver que ela se modifica. Depois de fazer isso repetidas vezes, ela exclama às gargalhadas: “apato”. Mostrando a fatia de pão cujo formato lembrava claramente um sapato. Trata-se de um exemplo de jogo, no qual a manipulação do material (fatia de pão) deu lugar à projeção de uma imagem mental (sapato) que a criança identificou através da linguagem oral (“apato”).

Observa-se como a capacidade de imaginação transforma sensivelmente a forma de interação da criança com o mundo. Ela passa a inventar o mundo, sugerindo novas maneiras de interpretá-lo, o que caracteriza um novo tipo de atividade lúdica denominada jogos simbólicos (SANTOS, 2001, p.92)

Quanto aos jogos simbólicos, estes ocorrem a partir da aquisição da representação simbólica, como afirma Santos (2012), sendo impulsionada pela imitação. Num primeiro momento, as crianças bem pequenas somente conseguirão imitar algo, se este algo estiver presente para as mesmas. Com o passar do tempo, as crianças imitam os modelos que interiorizaram mentalmente, pelas experiências que vão tendo ao longo do tempo, seja com pessoas, brinquedos/objetos ou situações.

A criança realiza imitações da vida cotidiana, dela mesma, de ações dos adultos as quais elas não podem realizar (Transposição). Dos dois aos quatro anos, as crianças realizam jogo de imitação, utilizam o corpo todo, elas assumem diversos papéis, imitam vozes, gestos, entre outros.

Dos três aos quatro anos, surge o faz-de-conta, que é algo mais complexo, o qual

[...] se caracteriza pela elaboração de cenas inteiras que vão ficando cada vez mais ricas e detalhadas. Nesta fase, a criança dedica longos momentos ao jogo solitário, criando monólogos e assumindo diferentes papéis.

-Organizam casinhas para as bonecas, castelos e cidades.

-Falam como se fossem os bonecos que estão manipulando, alternando-se nos papéis.

-*Criam personagens imaginários e conversam com eles.*

A criação de personagens imaginários é um jogo o qual se constata o progresso da criança com relação à coerência, podendo causar espanto aos adultos menos avisados (SANTOS, 2012, p. 94)

Com o faz-de-conta e a imaginação o pensamento abstrato da criança evolui, pois qualquer contexto que envolva a ludicidade torna-se instigador e promotor de aprendizado (SILVA; GARMS; GUIMARÃES, 2005).

Os jogos fazem parte da cultura da infância e fazem parte do seu próprio desenvolvimento. Impedir ou não compreender tal aspecto seria desprezar a expressão das crianças que, dependendo do meio social, manifestam-se de uma determinada forma imitando, criando e recriando situações da sua vida. Portanto, observar as crianças em situações de brincadeira, de jogos, traz aos professores elementos importantes para conhecerem melhor as crianças e, assim, também propor situações de lúdicas que elas se identifiquem e gostem.

Crepaldi (2006) chama a atenção para a diminuição dos espaços de brincadeira das crianças, sendo que, em nossa sociedade atual impera o consumo e a individualidade. Ressalta ainda que, o brincar vem sendo destacado como elemento mediador da aprendizagem, embora, muitos educadores preocupem-se demasiadamente com o caráter pedagógico do jogo.

No espaço da educação infantil uma proposta interessante seria o adulto brincar com as crianças, resgatar “velhas” brincadeiras infantis, realizar jogos diferenciados e, construir os próprios brinquedos, pois os brinquedos industrializados já trazem a proposta pronta para a situação de brincadeira.

No que diz respeito à construção de brinquedos com as crianças, Crepaldi (2006) elenca algumas sugestões interessantes aos professores, como as que seguem:

Brinquedos industrializados	Estímulo e desafio	Matéria-prima dos brinquedos	Papel do educador
Caso formos trabalhar com brinquedos industrializados, é importante que se conheça os mesmos, para que estes possam ser adaptados aos interesses das crianças com as quais trabalhamos(faixa etária, tempo de concentração, o que gostam de realizar).	Estimular a construção de brinquedos por meio de uma situação de desafio, o que irá estimular as crianças.	A matéria-prima para a construção de brinquedos pode ser diversificada: caixas, plásticos, papéis coloridos, embalagens, sucata em geral. No entanto, o educador necessita atentar para a limpeza desses materiais, bem como a segurança, verificando se não há partes cortantes ou que possam causar algum acidente.	Ao educador cabe organizar um espaço adequado para a confecção de um brinquedo, que tenha boa luminosidade, mesa para suporte, e, depois de tudo realizado, organizar e limpar o ambiente, de forma que as crianças participem de todo processo. O educador interage, estimula e dialoga com as crianças, desafia-as.

Fonte: Tabela elaborada a partir de Crepaldi (2006)

Portanto, construir brinquedos exige planejamento, é um processo de criação por parte do educador e das crianças, é um processo de trocas de experiências, no qual o adulto conhece melhor o mundo infantil, suas representações, suas aspirações enquanto partícipes de um contexto social mais amplo. Resgatar situações de aprendizado nos centros de educação infantil requer mais do que propor atividades por parte do educador, exige deste um constante “olhar” para as crianças como seres que podem realizar e criar, como destaca Kishimoto (2010, p.01):

O brincar é a atividade principal do dia a dia. É importante porque dá o poder à criança para tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, os outros e o mundo, repetir ações prazerosas, partilhar brincadeiras com o outro, expressar sua individualidade e identidade, explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo, usar o corpo, os sentidos, os movimentos, as várias

linguagens, para experimentar situações que lhe chamam a atenção, solucionar problemas e criar.

Kishimoto (2010) ressalta que, para planejar atividades de brincadeiras com as crianças há a necessidade de que os professores as conheçam: em que faixa etária e fase se encontram, quais os objetivos a se atingir na etapa em que se encontram, como aprendem, de onde vem, entre outros.

Ainda, a autora orienta que os professores tenham cuidados com os brinquedos que utilizem, para que não sejam cortantes, ou que tenham partes muito pequenas que possam causar problemas (KISHIMOTO, 2010). Contudo, o mais importante diz respeito às interações que os professores realizam com as crianças nos momentos de brincadeiras e jogos, para que estes sejam momentos de aprendizado, socialização e troca de experiência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ato de brincar é parte constituinte da cultura da infância. É espaço de aprendizado e desenvolvimento e que não pode ser colocado em segundo plano nas instituições de educação infantil.

Para tanto, esta temática deve ser parte integrante nas discussões desde a formação de professores, para que estes compreendam a relevância e o papel do brincar para o desenvolvimento das crianças.

Por meio do brincar, do jogo e das brincadeiras as crianças aprendem, socializam-se, elaboram conceitos e idealizam um mundo que, para elas existe e que pode ser concretizado nessas interações!

PALAVRAS-CHAVE: Brincar. Educação Infantil. Saberes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. **Resolução nº 5.** MEC/CNE/CEB, 2009.

CAMARGO, Ricardo L.; CARNEIRO, Kleber T. O Jogo e a Educação. In: ANGOTTI, Maristela (org.). **Educação Infantil: para que, para quem e por quê?** Campinas, SP: Ed. Alínea, 2006.

CAMPOS, Maria M.; ROSEMBERG, Fúlvia. **Critérios para um atendimento em creches que respeite os direitos fundamentais das crianças.** 6 ed. Brasília: MEC/ SEB, 2009.

CREPALDI, Roselene. Brincar de Construir Brinquedos. In: ANGOTTI, Maristela (org.). **Educação Infantil: para que, para quem e por quê?** Campinas, SP: Ed. Alínea, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 5 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. Agosto, 2010. Disponível em: https://www.unisul.br/wps/wcm/connect/4b738da1-647d-46ad-bd7e-ae486e5dee55/brinquedos_e_brincadeiras.pdf?MOD=AJPERES. Acesso em: 12/10/2015.

LIMA, José M. de. A Brincadeira na Teoria Histórico-Cultural: de prescindível a exigência na educação infantil. In: GUIMARÃES, Célia M. (org.). **Perspectivas para Educação Infantil.** Araraquara: Junqueira & Marin, 2005.

MASCIOLI, Suselaine A. Z. Brincar: um direito da infância e uma responsabilidade da escola. In: ANGOTTI, Maristela (org.). **Educação Infantil**: para que, para quem e por quê? Campinas, SP: Ed. Alínea, 2006.

PIETROBON, Sandra Regina G. **Fundamentos da Educação Infantil**. Guarapuava: Ed. UNICENTRO, 2010.

SANTOS, Vera Lúcia B. dos. Promovendo o desenvolvimento do faz-de-conta na Educação Infantil. In: CRAIDY, Carmem; KAERCHER, Gládis E. **Educação Infantil: pra que te quero?**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2012 (reimpressão).

SILVA, Edilson A. da; GARMS, Gilza M. Z.; GUIMARÃES, Célia M. O jogo como atividade principal da criança: contribuições da teoria histórico-cultural à pedagogia da infância e ao trabalho do professor. In: GUIMARÃES, Célia M.; REIS, Pedro G. R. dos (orgs.). **Professores e infâncias**: estudos e experiências. Araraquara, SP: Junqueira & Marin, 2011.

Agradecimentos:

Agradecemos a CAPES, pelo apoio à pesquisa no Programa de Pós-Graduação de Ensino de Ciência e Tecnologia (UTFPR).

Sandra Regina Gardacho Pietrobon

Rua Nicarágua, 409, Bairro Engenheiro Gutierrez, CEP: 84.500-000, Irati, Paraná, Brasil.

Telefones para contato: (42)88835370 ou (42)34224928. E-mail: spietrobon@irati.unicentro.br.

PLAYING IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

ABSTRACT

The main objective of this paper is to discuss playing, in the childhood education, as a crucial element to the development of the educational practices. This paper is a bibliographical study with a reflective analysis, which has as questioning: the play is relevant to early childhood education? The act of playing with the children has been discussed as a component and axis of the planning in the pedagogical work with children among 0 and 5 years, combined with the aspects of care and education, which leads teachers to rethink their articulation in activities proposition. The child at this stage of early childhood education is connected to the world of play, and learns through that, thus when working curricular contents organizing ludic situations and that propose challenges that mobilize cognition, this can result in a more effective way learning. The play is an integral part of childhood education, without this there is no child's identification with the educational environment.

Key Words: Play. Childhood education. Knowledge.

LE JEU DANS L'ÉDUCATION INFANTILE

RÉSUMÉ

Ce travail a pour objectif central de discuter le jeu dans l'éducation des enfants, en tant qu'élément crucial pour le développement de pratiques éducatives. Il s'agit d'une étude bibliographique avec analyse réflexive, en ayant comme problématique : jouer est-il important à l'éducation infantile ? L'acte de jouer avec les enfants a été discuté comme composante et axe de la planification du travail pédagogique avec des enfants de 0 à 5 ans, allié aux aspects de soins et de l'éducation, ce qui amène les enseignants à repenser l'articulation des jeux dans la proposition d'activités. L'enfant dans cette phase de l'enseignement est lié au monde du jeu, et apprend à l'aide de celui-ci ; ainsi, le fait de travailler les contenus pédagogiques par le biais de

situations ludiques et qui proposent des défis mobilisant la connaissance pourra résulter dans un apprentissage plus efficace. Le jeu fait partie intégrante de l'éducation infantile, sans celui-ci il n'y a pas d'identification de l'enfant avec l'environnement éducatif.

Mots-clés : Jeu. Éducation infantile. Savoirs.

EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo principal discutir el juego, en la educación infantil, como un elemento crucial para el desarrollo de las prácticas educativas. Se trata de un estudio bibliográfico y análisis reflexivo, con el cuestionamiento: el juego es relevante para la educación de la primera infancia? El acto de jugar con los niños ha sido discutido como eje de los componentes y la planificación en el trabajo educativo con niños de 0-5 años de edad, se aliaron con los aspectos del cuidado y la educación, lo que lleva a los docentes a repensar su articulación en actividades de proposición. El niño en esta etapa de la educación infantil está vinculado al mundo del juego y aprende por medio de este, entonces cuando el profesor trabaja contenidos del currículum con situaciones de juegos, esto puede movilizar a la cognición y puede resultar en un aprendizaje de manera más eficaz. El juego es una parte integral de la educación de la niñez, y sin esto no hay identificación del niño con el entorno educativo.

PALABRAS-CLAVE: Juego. Educación Infantil. Conocimiento.

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo central discutir o brincar, na educação infantil, como elemento crucial para o desenvolvimento de práticas educativas. Trata-se de um estudo bibliográfico com análise reflexiva, tendo como problematização: o brincar é relevante à educação infantil? O ato de brincar com as crianças tem sido discutido como componente e eixo do planejamento no trabalho pedagógico com crianças de 0 a 5 anos, aliado aos aspectos de cuidados e educação, o que leva aos professores a repensarem a articulação destes na proposição de atividades. A criança nessa fase da educação infantil está ligada ao mundo da brincadeira, e aprende por meio deste, assim ao se trabalhar conteúdos curriculares organizando situações lúdicas e que proponham desafios que mobilizem a cognição, isto poderá resultar em aprendizado de maneira mais efetiva. O brincar é parte integrante da educação da infância, sem este não há identificação da criança com o ambiente educativo.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar. Educação Infantil. Saberes.