



**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ**  
**GERÊNCIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO**  
**ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

**EDNA APARECIDA DE JESUS DE FREITAS**

**O ATO DE BRINCAR COMO AUXILIADOR NO PROCESSO DE  
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

**MEDIANEIRA**

**2015**

**EDNA APARECIDA DE JESUS DE FREITAS**



**O ATO DE BRINCAR COMO AUXILIADOR NO PROCESSO DE  
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Pólo Paranavaí Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Campus Medianeira.

Orientador(a): Professora Especialista Flóida Moura Rocha C. Batista.

**EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA**

**MEDIANEIRA**

**2015**



---

## TERMO DE APROVAÇÃO

### O ATO DE BRINCAR COMO AUXILIADOR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Por

**Edna Aparecida de Freitas Bevilaqua**

Esta monografia foi apresentada às 19:00 hs do dia 15 de outubro de 2015 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campi Medianeira. O candidato foi argüido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

---

Prof<sup>a</sup>. Esp. Flóida M. R. C. Batista  
UTFPR – Campus Medianeira  
(orientador)

---

Prof<sup>o</sup> .Ivone Carletto de Lima  
UTFPR – Campus Medianeira

---

Prof<sup>o</sup> Maria Fatima Menegazzo Nicodem  
UTFPR – Campus Medianeira

### **Dedicatória**

Dedico este trabalho para minhas filhas Jéssica e Taís que tanto contribuíram para a confecção deste.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço...

Primeiramente a Deus, sem ele jamais teria conseguido chegar ao fim desta jornada.

A minha família que me acompanhou e me deu apoio durante essa caminhada.

A professora Especialista Flóida Moura Rocha C. Batista pelos conselhos e pela orientação.

A todo o corpo docente envolvido e aos amigos que, direta ou indiretamente, contribuíram para confecção deste trabalho acadêmico e sua constante atualização.

*Brincar com as 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."  
(Carlos Drummond de Andrade)*

## RESUMO

BEVILAQUA, Edna de Freitas. **O ATO DE BRINCAR COMO AUXILIADOR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. 2009. 47 p. Monografia de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2015.

A finalidade desta pesquisa foi demonstrar que o ato de brincar pode ser um auxiliar de grande ajuda no processo de ensino-aprendizagem e de grande valor na construção do conhecimento. Pretendeu-se ainda mostrar que através das brincadeiras, os professores podem tirar grandes conceitos relacionados a educação e ensino, tornando o processo de aprendizagem o mais prazeroso possível para todos os envolvidos. Através do ato de brincar podemos dar autonomia às crianças a definirem e também escolher as leis que regem sua conduta, pois boa parte das brincadeiras, quando executadas da maneira certa, terá regras que irão contribuir para o crescimento dessas crianças como cidadãos responsáveis. Com esse trabalho então mostramos o quanto é importante aliar o ato de brincar com o processo de ensino – aprendizagem.

**Palavras-chave:** Brincadeira. Educação. Aprendizagem.

## **ABSTRACT**

BEVILAQUA, Edna de Freitas. **THE ACT OF PLAYING AS A HELPER IN THE PROCESS OF LEARNING IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION**. 2009. 47 p. Monograph (Specialist in Education: Methods and Teaching's Technics). Federal Technological University of Paraná, Medianeira, 2009.

The purpose of this study was to demonstrate that the act of playing can be a helpful aid in the teaching-learning process and of great value in building knowledge. It was still intended to show that through play, teachers can take great concepts related to education and learning, making the learning process as enjoyable as possible for everyone involved. Through the act of playing we can empower children to develop and also choose the laws governing their conduct, because much of the plays, when run the right way, have rules that will contribute to their growth as responsible citizens. With this work we show how important it is to combine the act of playing with the teaching – learning process

**Keywords:** Play. Education. Learning.



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>10</b>
2.1 O BRINCAR .....	10
2.2 AS CRIANÇAS E O BRINCAR.....	13
2.3 RELAÇÃO ENSINAR - BRINCAR.....	17
2.4 BRINCAR EM SALA DE AULA .....	20
2.5 O PROFESSOR NA BRINCADEIRA .....	21
<b>3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>24</b>
3.1 TIPO DE PESQUISA.....	24
3.2 COLETA DOS DADOS.....	24
3.3 ANÁLISE DOS DADOS.....	24
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÃO .....</b>	<b>25</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>27</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>28</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Temos verificado em nosso país que o índice de alfabetização vem aumentando e cada vez mais as crianças estão freqüentando as escolas. Mas deve-se tomar o cuidado para constatar se essas crianças estão realmente aprendendo ou estão somente indo para a escola de corpo presente, ou por que são obrigadas pelos pais ou simplesmente pelo fato de ir. O que se tem verificado é um aumento muito grande dos chamados analfabetos funcionais, que não possuem as capacidades básicas ensinadas nas escolas, como leitura e compreensão.

Diante dessa problemática vem sendo feitos vários estudos e propostas com o intuito de melhorar ou aperfeiçoar o processo de ensino-aprendizagem o mais agradável e prazeroso possível para todos os envolvidos, principalmente para os alunos e professores.

Fica a cargo do professor então utilizar-se dos mais diversos meios para tornar o processo de ensino aprendizagem algo que realmente funcione, não somente na teoria, mas também na prática. Deixar de lado somente o ato de repassar a matéria para cumprir com o estabelecido, e começar a se preocupar com que seus alunos realmente aprendam. E acima de tudo sintam prazer em aprender.

Esse trabalho, portanto justifica-se em mostrar que o ato de brincar pode ser um poderoso aliado na educação, pois através das brincadeiras as crianças irão se empenhar em participar mais das aulas e dessa maneira haverá uma troca de saberes e conhecimentos entre alunos e professores.

Mostrar ainda que através do ato de brincar (quando feito da maneira certa), podem ser tiradas regras, conteúdos e ensinamentos que irão acompanhar a criança durante toda a sua vida e auxiliaram na formação de melhores cidadãos na sociedade.

Objetivou-se com esse trabalho, através dos estudos abordados no referencial teórico, mostrar aos professores e interessados no assunto, novas formas de abordar o processo educacional através das brincadeiras como auxiliares, principalmente na educação infantil, onde estão sendo abordados os primeiros conceitos escolares.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 O BRINCAR

O ato de brincar pode ter vários significados e muitas vezes pode ser interpretado simplesmente com bagunça e não como algo que pode estar contribuindo para o todo o desenvolvimento da criança. Através do ato de brincar (Figura 01) as crianças interagem com as pessoas e coisas a sua volta, manifestando principalmente a sociabilização, além de inteligência, criatividade e imaginação. De acordo com o Dicionário Michaelis da Língua Portuguesa (2006-2009), temos que o significado de brincar é:

**1** Divertir-se infantilmente; entreter-se; folgar, foliar: *Brincava a garotinha com uma boneca. Os banhistas brincavam jovialmente. vint* **2** Agitar-se com movimentos graciosos: *As ondas como que brincavam. vti* **3** Não levar as coisas a sério; galhofar, zombar: *Não brinque com assunto tão grave. vti* **4** Divertir-se representando o papel de: *Os meninos brincam de soldados. vti* **5** Divertir-se fingindo exercer qualquer atividade: *Brincar de ler. vtd* **6** Ataviar, enramalhetar, ornar excessivamente: *Brincou suas vestes e seu penteado para ir ao teatro. Brincar com fogo: tratar levemente coisas de ponderação ou perigosas. Fazer uma coisa brincando: fazê-la com muita facilidade. Nem brincando!:* expressão de repulsa a alguma coisa que nos dizem ou propõem por a julgarmos inconveniente.

Desses conceitos podem ser tiradas várias informações, mas a sua maioria, e como todos sabem, é fazer algo divertido e agradável e porque não juntar esse ato de brincar com o ato de ensinar, tornando o processo educacional uma coisa divertida.

Essa relação entre o brincar e o ensinar, pode ser uma poderosa ferramenta principalmente na educação infantil, onde os primeiros conceitos educacionais estão sendo inseridos.

A educação infantil é um espaço privilegiado para falar dessa temática; afinal, dentro do sistema de ensino, a educação infantil, ou a pré-escola como também é chamada por alguns autores, é um dos poucos lugares onde o lúdico ainda é visto como apropriado, ou mesmo “inerente” ou “natural” (BARBOSA, 1997).



**Figura 1: Ato de brincar**

**Fonte:** Disponível em  
<<http://www.terrabrasileira.net/folclore/manifesto/social/s-brincos.html>>

Brincando, a criança se inicia na representação de papéis do mundo adulto que irá desempenhar mais tarde. Desenvolve capacidades físicas, verbais e intelectuais. O jogo ou brinquedo são, portanto, fatores de comunicação mais amplos do que a linguagem, pois propiciam o diálogo entre pessoas de culturas diferentes (BOMTEMPO, 1999).

Verifica-se, com base em vários documentos, que de fato há uma preocupação legítima em promover melhores condições de desenvolvimento por meio da educação. Nesse contexto, a inserção do brincar pode constituir-se em um elemento importante para o ensino nas instituições educativas. Isso porque o brincar é um dos principais processos e uma das atividades mais presentes na infância, em que são construídas as capacidades e as potencialidades da criança (MOYLES, 2002 e PEREIRA, 2002).

Estudos sobre o brincar como um facilitador da aprendizagem, avaliam os efeitos das características espaciais da sala de aula, uso do equipamento e posicionamento no espaço, divisão de áreas espaciais, limites de espaço comuns e privativos e nível de barulho.

Brincar é fonte de lazer, mas é, concomitantemente, fonte de conhecimento; e é esta dupla natureza que conduz o brincar a se integrar na atividade educativa que será gerenciada pelo professor, um mediador de todo o processo que precisará conhecer o desenvolvimento psicogenético infantil como também as implicações cognitivas inerentes à utilização de tais aportes (ROFATTO, 2005).

Brinquedos e brincadeira facilitam o ensino e aprendizagem, principalmente das crianças pré-escolares, porém, nada valem sem a intervenção adequada do professor.

Os professores necessitam verificar essa necessidade de unir os dois atos (ensinar e brincar) relacionando-os de maneira didática para que os mesmos sejam aproveitados e seus alunos sintam-se estimulados a querer aprender cada vez mais.

As pesquisas sobre o brincar aumentaram nos últimos anos, porém, seu impacto junto aos educadores ainda é discutível, por dois motivos:

*A orientação filosófica dos professores* é fator importante para determinar o impacto das pesquisas sobre o brincar na educação atual. Muitos professores ainda têm restrições à utilização de jogos e brinquedos em sala de aula. Respostas imaginativas e brincalhonas aos problemas são freqüentemente desencorajadas e a interação social com amigos é considerada perturbadora da classe.

Quando o professor deixar de ter essa restrição sobre a união do ato de brincar com o ato de ensinar ele poderá verificar o quanto essa união pode ser prazerosa e interessante para o processo de ensino aprendizagem.

*O brincar dirigido prevalece em detrimento do brincar espontâneo.* Os professores devem começar a ver a criança pequena como um ser que necessita de novas informações através de experiências concretas, vendo a si mesmos como facilitadores.

O brincar deve fundamentar-se em pesquisas que mostrem seu valor para o desenvolvimento da aprendizagem e possam convencer a administração da escola e a família dos alunos de sua importância (BOMTEMPO, 1999).

A brincadeira tem como função favorecer a auto-estima, possibilitar o desenvolvimento da linguagem oral e gestual, ajudar na elaboração das

emoções e sentimentos e na construção de regras sociais. Enquanto as crianças brincam, assumem papéis sociais diferenciados que podem proporcionar o estabelecimento de vínculos, de relações e generalizações para outras situações e internalização de modelos e valores dos adultos. Além disso, a brincadeira possibilita o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Ao perceberem as diferentes formas de pensar e de agir, podem comparar aquilo que é seu e aquilo que é do outro, tendo a possibilidade de incluir essas semelhanças e diferenças na construção de sua personalidade. O brincar de faz-de-conta requer imaginação, criatividade, representação e repetição. O sempre “de novo” da mesma brincadeira favorece o hábito das atividades diárias, como comer, vestir, tomar banho, entre outras coisas (OLIVEIRA E FRANCISCHINI, 2003).

Ou seja, realmente o brincar irá favorecer em vários aspectos as crianças, principalmente no que diz respeito ao lúdico que é uma área que vem sendo muito abordada atualmente, pois já se verificou essa necessidade de ensinar a criança através das metodologias ludopedagógicas, que além de contribuir para o ensino também ajudará no crescimento dessas crianças como cidadãos.

## 2.2 AS CRIANÇAS E O BRINCAR

O ato de brincar faz parte do dia-a-dia de todas as crianças, pois é através das brincadeiras que as crianças se expressam e até mesmo podem aprender como lidar com o convívio em sociedade e das regras necessárias para uma boa convivência com os demais a sua volta.

Podemos verificar que por mais simples que as brincadeiras e os jogos sejam, grande parte possuem regras que devem ser seguidas para que o mesmo seja bem aproveitado, mesmo porque dificilmente terão outras pessoas envolvidas, já que boa parte das brincadeiras são feitas em grupos.

Kamii e Devries (1991, apud BOMTEMPO, 1999) chamam a atenção para o brincar em grupo, que tem significado diferente e especial para as crianças pequenas, que aprendem mais através de jogos que com lições e uma

infinidade de exercícios. Alguns critérios devem ser levados em conta para que o jogo possa ser útil no processo de ensino-aprendizagem:

- ser interessante e desafiador;
- permitir a participação de todos os jogadores do princípio ao fim;
- permitir a auto-avaliação.

O brincar inclui sempre a experiência de quem brinca. Desta forma, as crianças pequenas (de dois anos a dois anos e meio) reproduzem ações que percebem em seu meio (dirigir um carro, embalar uma boneca). À medida que crescem, vão incorporando a representação que fazem da vida real, os conhecimentos adquiridos, bem como os desejos e sentimentos. Adquirem, assim, nuances cada vez mais complexas do próprio comportamento humano, o mundo interno da criança pode, assim, através do brincar, ser expresso e comunicado para as outras pessoas (ROFATTO, 2005, p. 98).

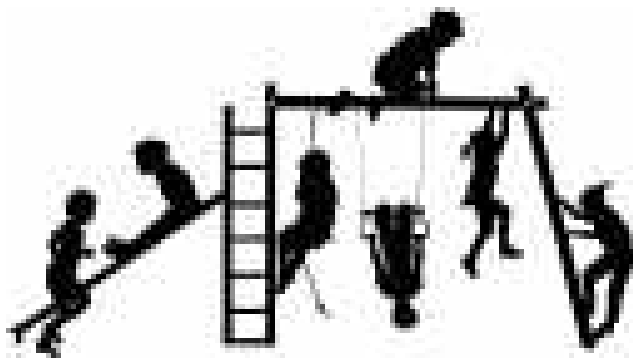
Finco (2003) discutiu as formas de brincadeiras de meninos e meninas, em uma escola municipal de educação infantil, buscando questionar o fato "natural" de que meninos e meninas possuem papéis e comportamentos pré-determinados. Apresentou uma reflexão sobre a troca de papéis sexuais nas brincadeiras, fazendo uma discussão sobre os brinquedos considerados "certos" e "errados" para cada sexo. A análise se opôs às pesquisas que consideram que meninos e meninas demonstram comportamentos, preferências, competências, atributos de personalidade mais apropriados para o seu sexo, seguindo, desde bem pequenos, as normas e padrões estabelecidos. Deste modo o estudo propôs a tratar o tema das relações de gênero de uma perspectiva diferenciada, na tentativa de um olhar não "adultocêntrico", observando atentamente as transgressões dos papéis de gênero nos momentos de brincadeira, possibilitando enxergar novas formas de ser menino e de ser menina (FINCO, 2003).

Ainda observando o brincar, notamos quão conservadoras são as crianças nos procedimentos pertinentes a certas brincadeiras, e também, quão dispostas estão a inovar em outras brincadeiras, freqüentemente de modo mais rápido do que o adulto pode acompanhar. Também os conteúdos escolares são, simultaneamente, conservadores e inovadores: constituem-se de conhecimentos produzidos socialmente ao longo da história da Humanidade,

muitos deles ditados segundo a ótica das classes dominantes, mas não sem a participação dos dominados, conteúdos estes que convivem ou, mais do que isto, combatem e são enfrentados por visões revolucionárias de cada época, de cada aspecto da realidade, de cada construto intelectual (FORTUNA, 2000). São essas inovações e esse conservadorismo que auxiliaram a criança a fazer suas decisões e ainda servirá de estímulo para que elas inventem ou melhorem o que já está feito, mas também deixe quieto o que já está funcionando de maneira útil.

De um modo geral, quando as crianças brincam (Figura 2), elas interagem o tempo todo, influenciando e sendo influenciadas pelos outros membros do grupo. Nesta interação, experimentam papéis diferentes e têm suas ações delimitadas pelas ações do grupo como um todo. Nesta troca, experimentam uma variedade de atitudes sociais, reproduzem práticas que observam entre os adultos e podem, assim, aprender a importância das relações entre os humanos e, sobretudo, o mundo de coisas que envolvem o viver em sociedade. Uma criança, quando envolvida numa brincadeira de faz-de-conta, como, por exemplo, quando usa sua imaginação para brincar com outras crianças de papai, mamãe e filhos, distribuindo papéis e incorporando outros, pode experimentar significados que já ocorreram de alguma forma no seu cotidiano, como também construir algum significado que para ela é importante naquele momento de interação social. De uma forma ou de outra, quando inseridas num momento de brincadeira, as crianças realizam entre si um tipo de interação social que é de suma importância para a formação delas enquanto pessoas, realizando trocas variadas quando riem, se desentendem, choram ou trocam carinhos que só são possíveis numa situação imaginária (MARTINS e SZYMANSKI, 2004).





**Figura 2: Crianças brincando**

**Fonte:** Disponível em  
<<http://www.terrabrasileira.net/folclore/manifesto/social/s-brincos.html>>

Em seu trabalho Oliveira e Francischini (2003), elegeram como objeto do seu trabalho o direito da criança brincar, atividade esta considerada importante para seu desenvolvimento, segundo várias perspectivas teóricas em Psicologia. Assim, o objetivo da pesquisa foi investigar como grupos de crianças, em condições diferenciadas de desenvolvimento, vivenciam o brincar em seu cotidiano. O *corpus* do estudo foi construído por meio de entrevista, que adotou a história *As aventuras de Pinóquio* como recurso desencadeador dos discursos de crianças em situação de trabalho e crianças não trabalhadoras. Os autores investigaram a presença e a importância de atividades lúdicas no cotidiano dessas crianças. Os resultados apontaram formas diferenciadas de como cada grupo de crianças vivencia o brincar: crianças em situação de trabalho, diferentemente das crianças que não trabalham, não apontaram, espontaneamente, o brincar como atividade presente em seu cotidiano. As diferenças entre os dois grupos foram interpretadas como decorrentes do contexto sócio-histórico em que elas estão inseridas. Isso realmente é um fato que se verifica e muito em famílias de classes baixas, pois muitas vezes essas crianças deixam de viver sua infância para ter que ajudar suas famílias a sobreviverem e mesmo esse ato sendo contra a lei, sabe-se que isso ocorre e muito, pois atualmente mesmo com todos os incentivos governamentais e campanhas contra a exploração infantil, ainda observa-se crianças pedindo esmolas ou até mesmo trabalhando em semáforos vendendo doces e balas.

Quando brinca então a criança usa da sua imaginação e em especial na modalidade do faz-de-conta, a criança desprende-se do campo perceptual, age com relativa independência do que vê, usando um objeto como se fosse outro e tornando possível a existência de coisas e situações que não estão presentes no ambiente concreto-imediato. Em seus jogos aumenta progressivamente a capacidade de apropriar-se do real, representá-lo e elaborar sobre ele. Ao mesmo tempo, a imaginação aí implicada traz uma liberdade cada vez maior frente aos determinantes situacionais, permitindo a transgressão e a superação de limites impostos pela realidade (PINTO e GÓES, 2006).

### 2.3 RELAÇÃO ENSINAR - BRINCAR

Embora muitas pessoas ainda pensem que a relação ensinar – brincar, ou ensinar brincando ou até mesmo ensinar através das brincadeiras (Figura 3), não seja possível, muitos estudos vem mostrando essa uma das principais relações que possam ocorrer no processo de ensino aprendizagem.

O brincar e a escola nunca estiveram em plena concordância. Para pedagogos, de Platão a Schiller e de Comenius a Rousseau, o jogo ou brinquedo é o método mais eficiente de aprendizagem para criança. Porém, existe diferença entre aprender brincando e brincar para aprender (BOMTEMPO, 1999).

Ortega e Rosseti (2000) colocam que o uso do brincar permite a articulação entre os processos de ensino e da educação e exige uma postura ativa por parte do educando, que articula o ensino e a aprendizagem em um único movimento. Assim, a inserção do brincar livre, espontâneo, no currículo educacional e, conseqüentemente, nos projetos pedagógicos das instituições educativas, é um processo de transformação política e social em que crianças são vistas pelos educadores como cidadãos, isto é, cada uma como sujeito histórico e sociopolítico, que participa e transforma a realidade em que vive.

O jogo, dentro do processo educativo, deve ser mescla de repetição e surpresa, deve estimular o interesse dos participantes com a introdução de elementos inesperados, agradáveis e difíceis, aproveitando o momento para

chegar com entusiasmo a esse descobrimento. É o aprender brincando (BOMTEMPO, 1999).

Se tivermos jogos repetitivos e que não estimulem a imaginação das crianças, em pouco tempo elas perderão o interesse e o ato de ensinar através das brincadeiras não poderá ser aproveitado já que ela não estará precisando nem pensar muito sobre o tipo de brincadeira.

Uma área que recebeu grandes benefícios com a utilização de brinquedos é a educação de crianças portadoras de deficiências. Essa prática teve origem no século XVIII, com a criação de materiais para surdos-mudos, pelo Pe. de l'EPEÉ, em 1760. Logo depois, Valentin HAÜY, em 1784, elabora livros de leitura, em alto relevo, para cegos. No século seguinte, os médicos educadores, ITARD e SÉGUIN, constroem diversos materiais analíticos para a educação sensorial e intelectual de Vítor, o selvagem de Aveyron. Em seguida, MONTESSORI incorpora os materiais criados por ITARD e SÉGUIN em sua metodologia de ensino dirigida aos deficientes mentais. Na mesma época, DECROLY, baseado em princípios de globalização, organiza seus jogos intelectuais e motores, também destinados às crianças deficientes mentais. Atualmente, cresce o interesse pela utilização de brinquedos para educar e reeducar crianças portadoras de deficiências. Multiplicam-se as pesquisas e a produção de brinquedos especializa-se, para atender às diferentes formas de deficiências da criança Surgem revistas especializadas, organizações nacionais e internacionais que se preocupam com a questão, bem como ludotecas destinadas a crianças deficientes (KISHIMOTO,1990).

Em seu trabalho, Pinto e Góes (2006), abordaram a importância da imaginação para o desenvolvimento e focalizaram o brincar como uma instância particularmente propícia a esse processo. O papel formativo atribuído a essa atividade é geralmente pequeno, e tende a ser tratada de maneira muito ambígua no trabalho educacional. Os autores através de observações verificaram que esse problema se intensifica quando a deficiência mental está envolvida, devido ao descrédito adicional em relação às possibilidades da criança. Com base na perspectiva histórico-cultural, realizaram um estudo sobre o brincar de doze sujeitos, na faixa etária de 4 a 6 anos, que freqüentavam uma instituição especial. A maioria deles tinha déficits nas áreas de cognição e linguagem; alguns enfrentavam também sérias limitações

motoras. O objetivo deles foi investigar relações entre a mediação de outros – adultos e parceiros – e as ações imaginativas da criança, em termos da capacidade de transcender o campo perceptual imediato e compor seqüências de faz-de-conta. O trabalho de campo consistiu de sessões semanais de brincadeira livre, durante um período de sete meses. As atividades foram gravadas em vídeo, e as análises se guiaram por uma abordagem microgenética. Os achados mostraram que, quando deixadas com seus próprios recursos, essas crianças apresentaram uma baixa disposição a entrar em brincadeiras coletivas e a compartilhar de diálogos. No entanto, dependendo das formas de mediação dentro do grupo, elas engajaram-se em situações imaginárias relativamente complexas, com características que sugerem contribuições para o desenvolvimento intelectual, na compreensão do contexto cultural, bem como para a emergência de elaborações criativas sobre o mundo (PINTO E GÓES, 2006).

O estudo realizado por Carvalho, Alvez e Gomes (2005), teve como objetivo principal analisar as relações existentes entre o contexto das instituições educativas e o comportamento de brincar de seus educandos e os principais resultados indicaram que a estrutura da instituição educativa influencia o comportamento de brincar de seus educandos. Verificou-se também que existe uma dicotomia, em relação ao brincar, entre a visão e a prática dos profissionais. Esses resultados demonstraram que é necessária uma articulação entre o projeto pedagógico, as práticas do currículo formal e o brincar, transformando e aprimorando a qualidade da educação nas instituições escolares (CARVALHO, ALVEZ e GOMES, 2005).

Enquanto a aprendizagem é apropriação e internalização de signos e instrumentos num contexto de interação, o brincar é apropriação ativa da realidade por meio da representação; a brincadeira é, por conseguinte, uma atividade análoga à aprendizagem.

O mais prolífico efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona,

levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende (FORTUNA, 2000).

## 2.4 BRINCAR EM SALA DE AULA

A escola, como instituição que tem uma função social a desempenhar na organização da sociedade, participando do processo de constituição de homens, situa-se como um ambiente onde perpassam uma pluralidade de relações sociais, representando um espaço possível e privilegiado onde o jogo seja concretizado. No entanto, este espaço possível tem sido garantido por nossas instituições escolares? O jogo enquanto fator que contribui para a formação do sujeito tem sido estudado ou pesquisado como tal pelos profissionais da área? (ROFATTO, 2005).

É de Waskop (1995) a análise das contradições presentes no brincar que dificultam sua adoção com propósitos educativos:

- Enquanto o jogo é uma atividade livre e espontânea, o ensino é, por excelência, uma atividade dirigida;
- Ao brincar a criança supera a infância (por ex., no jogo dramático desempenha papéis que ultrapassam sua idade real), mas também constitui-se como tal, visto que a brincadeira contribui para seu desenvolvimento;
- No jogo estão presentes valores, a um só tempo, retrógrados e inovadores;
- O jogo é uma atividade regulada e, ao mesmo tempo, espontânea (retomar, para melhor entender esta questão, a análise anteriormente feita a respeito da realidade e jogo);
- O sujeito que brinca se apropria do mundo de forma ativa e direta, mas também através da representação, ou seja, da fantasia e da linguagem.

Novamente é preciso suportar o paradoxo, aprendendo com o brincar, para aprender brincando.

Uma aula ludicamente inspirada (Figura 4) não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na

seleção dos conteúdos, no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. Está aberto aos novos possíveis, daí que sua visão de planejamento pedagógico também sofre uma revolução lúdica: sua aula deve ser uma ação pedagógica conscientemente criada, donde seu caráter intencional (que vimos necessário para garantir que o jogo não deslize para a promoção do individualismo), mas repleta de espaços para o inesperado, para o surgimento do que ainda não existe, do que não se sabe (FORTUNA, 2000).

Atualmente, o jogo que tinha a função de desenvolver fantasias, com caráter de gratuidade, é canalizado para uma visão de eficiência, visando à formação do grande homem de amanhã, e toma-se, em decorrência, pago. A especialização excessiva dos "brinquedos educativos", dirigidos ao ensino de conteúdos específicos, está retirando o jogo de sua área natural e eliminando o prazer, a alegria e a gratuidade, ingredientes indispensáveis à conduta lúdica (KISHIMOTO, 1990).

## 2.5 O PROFESSOR NA BRINCADEIRA

Se brincar facilita a aprendizagem, é preciso que o docente goste de brincar. Professores que saibam brincar são indispensáveis para o êxito deste empreendimento (Figura 5). Há necessidade de uma mudança no que se refere à atitude do professor frente à situação de ensino-aprendizagem.

Os professores não estão ainda convencidos de que os jogos são fator de ativação e estruturação das relações humanas, contribuindo para o estabelecimento da comunicação dos alunos entre si e com os professores.

O brincar, exigindo atividade pessoal, permite uma prospecção para o futuro, convidando a criança a explorar todas as suas possibilidades e não somente as propostas pelos adultos (BOMTEMPO, 1999).

Para Leif e Brunelle (1976, apud BOMTEMPO, 1999), é importante lembrar:

1. Nada será feito em favor do brincar, se os professores não se interessarem por ele.

2. Observar as crianças no decorrer de seus brinquedos e jogos é um dos melhores meios de conhecê-las. Enriquece e exige uma formação psicológica dos professores. Participar dos jogos dos alunos pode instaurar uma relação autêntica com eles.

3. À competência profissional é preciso acrescentar o entusiasmo, a criatividade, a alegria de viver, a aptidão para as relações humanas e a abertura de espírito, complementados pela formação contínua.

Um professor formado nesse espírito entenderá o brincar da criança. A reflexão sobre a natureza e limites de sua intervenção evitará que ele se torne organizador, sem abdicar de seu papel de animador (BOMTEMPO, 1999).

Não costuma ser difícil convencer os educadores da importância do jogo no desenvolvimento humano. Seu trabalho constantemente confronta-os com este fato.

Sabem que do ponto de vista psicogenético o jogo é expressão e condição do desenvolvimento, devido ao fato de que cada etapa está ligada a um tipo de jogo. A atividade lúdica assinala, assim, a evolução mental. Sabem também que do ponto de vista psicanalítico o jogo, como atividade psíquica, assemelha-se ao sonho, pois dá vazão às tensões nascidas da impossibilidade de realização do desejo, tornando-se um canal para satisfação destes desejos. Diferentemente do sonho, no entanto, o jogo transita livremente entre o mundo interno e o mundo real, o que lhe garante a evasão temporária da realidade e confirma a característica antes citada de ser uma atividade que ocorre em espaço e tempo determinados (FORTUNA, 2000).

Muitos educadores, aos serem questionados sobre o valor dos jogos, inferem que a escola, ao aplicá-los, perde seu principal papel na sociedade: ensinar os alunos a serem cidadãos e transmitir conteúdos sistematizados. O jogo, portanto, é visto como “brinquedo” para a hora do lazer das crianças - o

recreio. Ora, essa visão da escola, apresentada por estes educadores está vinculada à herança de uma educação, via de regra, baseada no controle da disciplina e na memorização - a escola tradicional (ROFATTO, 2005).

Convencê-los da importância para a aprendizagem, no entanto, não é simples. Muitos educadores buscam sua identidade na oposição entre brincar e estudar: os educadores de crianças pequenas, recusando-se a admitir sua responsabilidade pedagógica, promovem o brincar; os educadores das demais séries de ensino promovem o estudar. Outros tantos, tentando ultrapassar esta dicotomia, acabam por reforçá-la, pois, com frequência, a relação jogo-aprendizagem invocada privilegia a influência do ensino dirigido sobre o jogo, descaracterizando-o ao sufocá-lo (FORTUNA, 2000).

Portanto, torna-se essencial que os educadores iniciem um processo de ação-reflexão-ação sobre as teorias que embasam a sua prática, buscando espaços na escola e em sala, de valorização dos jogos e brincadeiras, como uma das formas mais viáveis para uma educação prazerosa, ativa e de qualidade que contemple os aspectos intrínsecos da faixa etária à qual se destina. Desse modo, cumpre-se verdadeiramente o sentido primeiro da ação educativa, que é a intervenção nos processos cognitivos dos educandos por meio da exploração e transformação das premissas que eles trazem sobre o ser-e-estar no mundo (ROFATTO, 2005).

Ao professor então cabe o papel de aceitar essa nova forma de aprendizagem, servindo sempre como mediador dessas brincadeiras e ainda tirar o máximo de proveito do que elas podem oferecer. Estimular seus alunos a sempre participarem e mostrar não só também que estão brincando sem sentido algum, mas que através dessas brincadeiras eles podem tirar lições que ajudaram em suas vidas, principalmente na formação de seu caráter e como cidadãos responsáveis.



### **3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

#### **3.1 TIPO DE PESQUISA**

Para que um trabalho seja feito de forma organizada e todos possam entender seu conteúdo e sobre o que se trata, faz-se necessário uma adequada estruturação metodológica.

Este trabalho possui características qualitativas citadas por Silva e Menezes (2000), como a interpretação de fenômenos e a atribuição de significados, e também a ação do pesquisador como instrumento chave para a análise dos resultados.

Com relação aos procedimentos técnicos o trabalho envolveu a pesquisa bibliográfica, as quais segundo Gil (2002) são desenvolvidas a partir de material já elaborado, apoiada em livros, periódicos e artigos. (GIL, 2002). Ou seja, na pesquisa foram abordados diferentes autores e seus estudos acerca da importância do brincar no desenvolvimento infantil e juntando esse ato de brincar com o ato de educar.

#### **3.2 COLETA DOS DADOS**

A coleta de dados para a elaboração do trabalho foi feita a partir de algumas bibliografias tornadas públicas, em relação ao tema de estudo, tendo como principal acesso a consulta de livros.

#### **3.3 ANÁLISE DOS DADOS**

Para análise dos dados será feita uma opinião crítica construtivista pela autora desse trabalho a partir das diferentes bibliografias consultadas.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através de tudo que foi exposto alguns comentários tornam-se primordiais para um bom entendimento da questão levantada, que nesse caso seria verificar se o ato de brincar é realmente importante na educação infantil e contribui para o aprendizado das crianças.

Praticando o ato de brincar de forma saudável, as crianças conseguem entender melhor o mundo ao seu redor de uma maneira agradável e também entender alguns conceitos de como funciona a sociedade ao seu redor. Esses conceitos são de grande importância, pois que as crianças precisam entender que não vivem isoladas e necessitam saber como se comportar em conjunto ou grupos com regras definidas, que na maioria das vezes são como ocorrem as brincadeiras.

Cabe aos professores refletirem sobre essa prática e saber utilizá-la de maneira que a alfabetização esteja ligada a ela e feita de forma que a criança sinta prazer em aprender e principalmente estimulada a aprender cada vez mais. Conforme foi relatado o ato de brincar já faz parte da educação a tempos, principalmente pela teoria froebeliana, que considera o brincar como atividade livre e espontânea da criança e, dons e atividades, um suporte para o ensino, permitindo a variação do brincar ora como atividade livre ora orientada.

Conforme citado as brincadeiras podem ser das mais variadas que vão desde o simples ato de cantar até a utilização de kits educativos, mas o que realmente deve ser levado em conta é como aproveitar ao máximo o que essas brincadeiras podem oferecer no sentido educativo para as crianças.

Cabe ao professor estar atento de como tirar proveito dessas situações tendo como ferramentas de trabalho a observação e o registro das crianças em suas brincadeiras, podendo, a partir deles, reelaborar suas questões e definir novas propostas de trabalho.

Uma observação que se achou interessante é ainda que o simples ato de brincar possa contribuir nas constatações de alguns problemas na infância como distúrbios de linguagem e até mesmo no desenvolvimento da psicomotricidade, pois são os gestos do nosso corpo como possibilidade de

expressão que nos vão levar ao conhecimento de nossos limites e das nossas possibilidades.

A motivação para brincar é intrínseca à própria atividade. Mesmo sem intenção de aprender, quem brinca, aprende, até porque se aprende a brincar. Como construção social, a brincadeira é atravessada pela aprendizagem, uma vez que os brinquedos e o ato de brincar, a um só tempo, contam a história da humanidade e dela participam diretamente, sendo algo aprendido, e não uma disposição inata do ser humano.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Verificou-se por meio de idéias expostas um novo jeito de caminhar, utilizando-se o ato de brincar como estímulo no processo de ensino-aprendizagem.

Utilizando-se de jogos e brincadeiras as crianças verificam um novo jeito de aprender, de uma maneira muito mais agradável, onde ela mesma torna-se construtor de seu conhecimento, e aprende a convivência em sociedade, já que boa parte dos jogos são realizados em grupos e possuem regras para o bom andamento.

Mas a criança quando brinca na escola, necessita na maior parte das vezes da intervenção necessária do professor, que não precisa ser de uma forma direta, mas ele precisa estar nos “bastidores” da brincadeira para que as crianças tirem proveito do ato de brincar relacionando esse ato com o processo de ensino aprendizagem e tirando percepções que irão lhe ajudar a ser um melhor cidadão.

Portanto cabe aos professores e escolas aplicarem o ato de brincar com seus alunos para deixarmos de lado o conceito da escola tradicional e começar a verificar que no processo de ensino aprendizagem ocorre uma troca onde todos ensinam e todos aprendem.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, M. S. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Educ. Soc. 1997, vol.18, n.59, pp. 398-404.

BOMTEMPO, E. **Brinquedo e educação: na escola e no lar**. Psicol. esc. educ., 1999, vol.3, no.1, p.61-69.

CARVALHO, A. M.; ALVES, M. M. F. E GOMES, P. D. **Brincar e educação: concepções e possibilidades**. Psicol. estud. [online]. 2005, vol.10, n.2, pp. 217-226.

FINCO, D. **Relações de gênero nas brincadeiras de meninos e meninas na educação infantil**. Pro-Posições. V. 14, n. 3 (42) - set./dez. 2003.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4<sup>a</sup> ed. São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **O brinquedo na educação. Considerações históricas**. Disponível em: <[http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_07\\_p039-045\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p039-045_c.pdf)>. Acesso em 02 ago. 2009.

MARTINS, E.; SZYMANSKI, H. **Brincando de casinha: significado de família para crianças institucionalizadas**. Estud. psicol. (Natal) [online]. 2004, vol.9, n.1, pp. 177-187.

MOYLES, J. R. (2002). **Só brincar? O papel do brincar da educação infantil**. Porto Alegre: Artmed.

OLIVEIRA, I. C.; FRANCISCHINI, R. **A importância da brincadeira: o discurso de crianças trabalhadoras e não trabalhadoras**. Psicol. teor. prat., jun. 2003, vol.5, no.1, p.41-56.

ORTEGA, A. C. & ROSSETTI, C. B. (2000). **A concepção de educadores sobre o lugar do jogo na escola**. Revista do Departamento de Psicologia, 12(2-3), 45-53.

PEREIRA, E.T. (2002) **Brinquedos e infância**. *Revista Criança: Do Professor de Educação Infantil*, 37, 7-9.

PINTO, G.; GOES, M. C. **Deficiência mental, imaginação e mediação social: um estudo sobre o brincar.** Rev. bras. educ. espec. [online]. 2006, vol.12, n.1, pp. 11-28

ROFATTO, E. A **Brincadeira e os Jogos: Aportes para a Construção do Conhecimento.** Revista de Educação, Brasil, v. 8, n. 8, p. 93-103, 2005.

SILVA, E. L., MENEZES, E. M. (2000) **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação.** Programa de Pós Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000, 118p.

WAJSKOP, G. **O brincar na educação infantil.** Cadernos de Pesquisa, São Paulo, (92):62-9, fev. 1995.