

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Cristiane Gomes Nogueira Silvestre

A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Belo Horizonte

2012

Cristiane Gomes Nogueira Silvestre

A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Especialização em Docência na Educação Básica da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em EDUCAÇÃO INFANTIL

Orientador: ADEMILSON DE SOUSA SOARES

Belo Horizonte

2012

Ficha catalográfica

A large, empty rectangular box with a thin black border, positioned centrally below the text. It is intended for a catalog card or similar information.

Cristiane Gomes Nogueira Silvestre

A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Especialização em Docência na Educação Básica da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em EDUCAÇÃO INFANTIL

Aprovado em 07 de julho de 2012.

BANCA EXAMINADORA
A DEMILSON DE SOUSA SOARES

Nome Orientador - Faculdade de Educação da UFMG

Nome Convidado - Faculdade de Educação da UFMG

RESUMO

Este trabalho teve por objetivo a investigação de situações influenciadas pelo brincar em uma turma de crianças entre três e quatro anos de idade de uma unidade de Educação Infantil Umei Betinho, Secretária Municipal de Educação de Belo Horizonte- SMED- Minas Gerais. Parte do pressuposto de que brincar é importante para o desenvolvimento, e a aprendizagem, as crianças como seres sócias, procuram conhecer o mundo que as circunda e atribuir-lhe sentido através da brincadeira. Seu modo de relacionar e interagir com as pessoas e os objetos é denominado, em diferentes culturas, de brincadeira. Portanto, brincar pode ser visto como o modo de ser, de estar e de experimentar o mundo pelas crianças. As crianças brincam de várias maneiras: balbuciam e movimentam os braços em seus berços olhando um móbile, exploram motoramente os espaços; imitam os fazeres dos adultos e das outras crianças; cantam e desenham; lêem e escutam histórias, cuidam dos “filhinhos”; andam de bicicleta; jogam bola e fazem shows, montam torres e constroem casas. São múltiplas as formas de brincar, o qual exige das crianças que se expressem em suas múltiplas linguagens, ou seja, que não seccionem e nem hierarquizem as distintas linguagens, mas sim potencializem ao usá-las em atos completos e complexos. A partir dos dados coletados por meio da observação participante em sala de aula, entrevistas com sujeitos, fotografias. Considera que as análises efetuadas possibilitam perceber como as brincadeiras são reflexo da sociedade na qual a criança está inserida, e possibilita verificar comportamentos distintos perante o resgate de algumas brincadeiras folclóricas, uma espécie de ampliação da “cultura” do brincar.

Palavras-Chave Educação, Educação Infantil, Brincadeiras

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	07
2 CARACTERIZAÇÃO DA UMEI BETINHO - UNIDADE MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL.....	09
2.1 Perfil das Crianças da UMEI Betinho.....	09
2.2 Rotina Diária das crianças na Umei Betinho	10
2.2.1 Turno da manhã.....	10
2.2.2 Turno da tarde.....	10
2.2.3 O trabalho Pedagógico.....	11
2.2.4 Avaliação.....	12
3 A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS	13
3.1 Origens de jogos e brincadeiras no mundo.....	13
3.2 Origens de jogos e brincadeiras no Brasil.....	15
4A EVOLUÇÃO DAS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E JOGOS INFANTIS.....	22
4.2 Diferença entre jogos, brincadeiras e brinquedos.....	25
5CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA.....	28
5.1 A importância do brinquedo no desenvolvimento da criatividade.....	28
5.2 Brinquedos, Brincadeiras, Jogos e a Socialização infantil.....	29
5.3 Brincadeiras e jogos na Atualidade.....	33
6PLANO DE AÇÃO.....	36
6.1 Observações Constantes.....	36
6.2 Situações Que Visavam A Esta Ampliação Do “Brincar”	37
CONCLUSÃO.....	38
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	40

1 INTRODUÇÃO

Eu sou Cristiane Gomes Nogueira Silvestre, atuo na rede municipal de Belo Horizonte desde 2004, como educadora infantil, anteriormente trabalhei no ensino fundamental na rede municipal de Ribeirão das Neves.

Quando ingressei na rede municipal de Belo Horizonte, fui uma das pioneiras no cargo de educadora infantil com muitas dúvidas vários questionamentos. Minha experiência profissional anterior foi muito diferente da experiência como educadora infantil. As salas da educação infantil desta escola que iniciei tal trabalho ficavam em um anexo e logo nos primeiros dias de aula a diretora da escola ofereceu uma palestra sobre educação infantil em que sua proposta deixava evidente a prevalência do aspecto do “*cuidar*” como sua opção enquanto profissional da educação. E nós como educadoras deveríamos praticar lá. Durante a gestão da referida diretora o uso de materiais básicos como papel, tintas, lápis de cor, xerox era precário. Pois era bem claro com por parte da diretora sua “ideologia” de que a prioridade da educação infantil era o “cuidar” sem nenhuma intenção pedagógica pois a diretora expunha sua opinião sobre esse assunto de maneira clara.

Outro fato marcante nesse período inicial foi o desenrolar de uma greve em janeiro do ano de 2005. Pois a proposta da prefeitura de Belo Horizonte era que houvesse um calendário diferenciado para a educação infantil que incluía trabalharmos durante todo o mês de janeiro sem o recesso escolar que acontecia durante esse período.

Outro fato determinante dessa greve foi a questão salarial, que era (e é) muito inferior em relação ao restante dos outros professores da rede que atuavam em outras modalidades de ensino. Tais fatos ocorridos me levaram a refletir que tanto para a prefeitura de Belo Horizonte (enquanto sistema de ensino) quanto para pessoas que estão em cargos de chefia na secretaria de educação do Município a educação infantil e os profissionais que nela atuam são desvalorizados.

Ao longo desses sete anos de trabalho estudei muito sobre educação infantil suas demandas, suas especificidades e consegui perceber a importância desse período tão rico na trajetória de vida das pessoas.

Durante esses estudos a questão do brincar esteve sempre presente, pois esta é uma linguagem universal das crianças. Lembro-me da visão da citada diretora acima da escola em que eu atuava e destaco que o brincar também é fundamental, pois ele é a principal linguagem da infância. As brincadeiras devem acompanhar a criança na educação infantil, pois nesse

período da vida são relevantes para todos os aspectos de sua formação. A criança, como um ser bio-psico-social-cultural caminha para os passos definitivos de uma futura escolarização e sociabilidade adequadas como membro do grupo social à qual pertence.

Assim pretendo por meio desta pesquisa aprofundar o meu conhecimento e melhorar de forma significativa a minha prática pedagógica. Desta forma, abordar este tema é de extrema importância para a educação infantil e conseqüentemente para minha prática profissional.

De acordo com os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI) *“brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia”* (BRASIL, RCNEI, 1998, V2, p.22).

Com brincadeiras e jogos o espaço escolar pode-se transformar em um espaço agradável, prazeroso, de forma a permitir que o educador alcance sucesso em sala de aula conforme afirma Vygostky (1998).

A brincadeira fornece, pois, ampla estrutura básica para mudanças da necessidade da consciência da criança criando um novo tipo de atitude em relação ao mundo real. Nela aparece a ação na esfera imaginativa numa situação de “faz-de-conta”, pois a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos de vida real das motivações volitivas se constituem no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar.

Contudo ao me tornar cursista da pós-graduação, agucei a curiosidade em relacionar o brincar com o processo de formação das crianças e assim analisar como este processo está sendo modificado nos tempos contemporâneos.

Assim, como justificativa do presente estudo as brincadeiras devem acompanhar a criança da educação infantil, pois nesse período da vida são relevantes todos os aspectos de sua formação, como um ser bio-psico-social-cultural dá os passos definitivos para uma futura escolarização e sociabilidade adequadas como membro do grupo social que pertence. Desta forma, abordar este tema é de extrema importância para a educação infantil e conseqüentemente para minha prática profissional.

2 CARACTERIZAÇÃO DA UMEI BETINHO - UNIDADE MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL

A Unidade Municipal de Educação Infantil - UMEI Betinho esta localizada na rua trinta e nove número sessenta no bairro Novo Aarão Reis, região norte de Belo Horizonte. Foi inaugurada no ano de 2007, atualmente atende a 314 crianças e apresenta um quadro de funcionários em que possui 40 educadoras infantis e 15 funcionários da caixa escolar. O horário de atendimento é de 7:00 horas às 17:30 horas. São 44 crianças atendidas em horário integral e 270 crianças atendidas em horário parcial.

Possui uma turma de berçário que atende a 12 bebês, uma turma de crianças de 1 ano que atende a 15 crianças, uma turma de crianças de 2 anos que atende a 17 crianças, uma turma de crianças de 3 anos que atende a 20 crianças, seis turmas de crianças de 4 anos totalizando 150 crianças atendidas e quatro turmas de 5 anos totalizando 100 crianças atendidas nessa faixa etária.

Ressaltando que as turmas de bebês, de 1 ano e 2 anos de idade são atendidas em horário integral e o restante das turmas de 3, 4, 5 anos são atendidas em horário parcial. As turmas de horário integral possui 2 educadoras referência e 1 educadora (apoio). Já as turmas de horário parcial possui 1 educadora referência e 1 educadora (apoio). Essa relação é disposta por turno.

2.1 Perfil das Crianças da UMEI Betinho

Na Umei Betinho as crianças vivem com pais, avós e tios. Pertencentes a diferentes grupos sociais, étnicos e religiosos. Há algumas crianças que têm necessidades especiais. Podemos considerar que as crianças têm múltiplos modos de inserção e compreensão do mundo físico e social que as rodeia.

São crianças que moram no entorno da Umei e precisam da escola, pois de acordo com o questionário preenchido pelas famílias no ato da inscrição, a maioria dos pais trabalha durante o dia ou sempre estão em busca de trabalho e a condição financeira das famílias é considerada muito baixa. A renda familiar é baixa para um grande número de pessoas morando na mesma casa, em média cinco a nove irmãos, tios, primos e avós.

2.2 Rotina Diária das crianças na Umei Betinho

A rotina dos alunos na UMEI Betinho inicia-se todos os dias a partir da entrada, sendo que no primeiro turno, inicia-se as 07:00 horas e no segundo turno às 13h00 horas.

2.2.1 Turno da manhã

As crianças são recebidas no pátio onde é realizado o momento social, com cantigas infantis e logo em seguida uma oração. As segundas-feiras é tocado também o hino nacional. Logo em seguida as crianças vão para o refeitório onde é servido o café da manhã.

No berçário o café é servido na própria sala.

Depois desses momentos cada turma segue sua rotina específica do dia, com horários variados para parquinho, brinquedoteca, velotrol, atividade com o CRAS¹ e outras.

O almoço é servido todos os dias, no refeitório, a partir das 09h45min em horários pré-estabelecidos. Somente as crianças do berçário almoçam na própria sala.

Após o almoço, as crianças do horário integral, se preparam para o sono, e as outras turmas continuam suas atividades até o horário da saída, às 11h20min onde os responsáveis buscam as crianças na sala de aula e as mesmas somente são liberadas diante da apresentação da carteirinha da escola.

2.2.2 Turno da tarde

Os alunos do turno da tarde entram na escola às 13:00 horas, assim como no turno da manhã eles são recebidos no pátio onde é realizado momento social, com cantigas infantis e logo em seguida a oração. Todas as segundas-feiras é tocado o Hino Nacional.

Em seguida as crianças vão para o refeitório, onde é servido o lanche da tarde.

No berçário, este lanche é servido na própria sala.

¹ O Centro de Referência de Assistência Social (CRAS) é uma unidade pública estatal descentralizada da Política Nacional de Assistência Social (PNAS).

Depois desses momentos cada turma segue a sua rotina específica do dia, com horários pré-estabelecidos. Somente as crianças do berçário almoçam na própria sala.

Após o almoço, as crianças do horário integral, se preparam para o sono, e as outras turmas continuam suas atividades até o horário da saída, às 17h: 20 horas, no qual os responsáveis buscam as crianças na sala de aula e as mesmas somente são liberadas diante da apresentação da carteirinha da escola.

2.2.3 O trabalho Pedagógico

O trabalho pedagógico com as crianças da UMEI Betinho, em termos de ensino e aprendizagem, tem como referência as Proposições Curriculares para a Educação Infantil (PBH, 2009) documento elaborado pela Rede Municipal de Educação de Belo Horizonte, e é organizado de maneira que sistematize os campos do conhecimento e as habilidades que tenham como objetivo de serem desenvolvidas. Segundo as proposições curriculares: fica estabelecido para o trabalho na Educação Infantil sete linguagens que representam aqui as múltiplas linguagens que as crianças utilizam articuladamente. Artes Plásticas visuais, Linguagem corporal, Linguagem digital, Linguagem escrita, Linguagem musical, Linguagem matemática, Linguagem oral (PBH, 2009, p.66)

Em relação à linguagem oral e escrita, a UMEI desenvolve um trabalho voltado para o letramento com objetivos como: Conhecer diferentes gêneros textuais, Contar e recontar histórias, Identificar as letras do próprio nome, Registrar o próprio nome, Manusear livros diversos, Identificar as características físicas, Conhecer o alfabeto, rodinhas de conversa e próprio momento social que ocorre todos os dias.

No ano de 2011 foi desenvolvido o Projeto Literário na UMEI em que a culminância do foi a criação de um livro pelos alunos de cada sala.

Em relação à linguagem matemática, o projeto tem como objetivos: identificar o número em portadores de textos; relacionar formas, tamanhos; registrar números de um modo geral; registrar números de letras que aparecem nos nomes; registrar o número de personagens que aparecem nas histórias; catalogar contos e textos conhecidos, dentre outros.

A proposta pedagógica da UMEI BETINHO contempla as múltiplas linguagens, pois as linguagens não se apresentam isoladamente, fragmentadas. Na prática, elas se interligam e

se complementam. Uma atividade proposta traz em si várias linguagens que levam ao desenvolvimento de capacidades, mesmo que naquele momento, haja uma intencionalidade focada em uma determinada linguagem.

Além do letramento e da linguagem matemática, o projeto pedagógico desenvolve outras dimensões curriculares importantes para a formação das crianças. Na linguagem visual/plástica desenvolve-se, dentre outras atividades, pintura de atividades dirigidas e livres, identificação de cores, registro de histórias através de desenhos livres; registro através de pintura coletiva, confecção do mural de datas específicas. Houve em setembro de 2011 a Festa da Família onde cada turma confeccionou diversos trabalhos de artes para serem expostos durante o evento.

A linguagem musical é trabalhada desde o berçário ouvindo sons diversos, canções de ninar, chocalhos, latas e outros instrumentos. As turmas de três, quatro e cinco anos já confeccionam instrumentos por meio de matérias reciclados.

Em relação às questões ambientais e à relação entre sociedade e natureza, as crianças são convidadas a representarem lugares de sua vivência e outros, refletimos com elas principalmente sobre o consumo consciente da água. Além disso, foi desenvolvido o projeto identidade, (trabalho em todas as turmas ao longo do ano letivo). As questões ambientais de maneira geral, principalmente o consumo consciente da água.

2.2.4 Avaliação

A avaliação na UMEI Betinho é realizada de maneira processual e progressiva, através de observações e dos registros das etapas vivenciadas pelas crianças em sala de aulas nas rodinhas de conversa, nas apresentações, exposições e nos momentos de culminância de projetos desenvolvidos no decorrer do ano letivo. Um instrumento muito utilizado na UMEI Betinho é o portfólio.

3 A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS

3.1 Origens de jogos e brincadeiras no mundo

Como afirmamos anteriormente, a principal linguagem da infância é o brincar. *“Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia”* (BRASIL, RCNEI, 1998 v.,.2. p.22).

Com brincadeiras e jogos o espaço escolar pode-se transformar em um espaço agradável, prazeroso, de forma a permitir que o educador alcance sucesso em sala de aula.

A brincadeira fornece, pois, ampla estrutura básica para mudanças da necessidade da consciência, criando um novo tipo de atitude em relação ao real. Nela aparece a ação na esfera imaginativa numa situação de faz-de-conta, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos de vida real das motivações volitivas, constituindo-se assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. (VYGOSTKY, 1998, p.135)

Ao se pensar em jogos e brincadeiras, logo vem à mente uma pergunta: Como surgiram? De onde vieram? Quem foram seus criadores?

Sabe-se que a relação da criança com a brincadeira é antiga. Desde os tempos mais remotos, fala-se em jogos e brincadeiras. De acordo com estudos publicados, tem-se conhecimento de que os mesmos já existiam nos primórdios dos tempos, quando os homens vestiam-se com peles de animais. (KISHIMOTO, 1999).

A origem dos jogos, brincadeiras e brinquedos não pode ser estudada separadamente da cultura de um povo, pois muitos deles foram usados como manifestações da religião e instrumentos de trabalho, eles eram partilhados por adultos e crianças e não havia distinção entre brinquedos de meninos e meninas. Hoje é possível identificar alguns jogos, brincadeiras e brinquedos usados há tempos atrás e, talvez, até localizar a origem de alguns. (KISHIMOTO, 1999).

Na Antiguidade, as crianças também brincavam, como hoje, de bonecas, bolas de gude, carrinhos de puxar e piões, mas os materiais para a confecção dos mesmos eram outros, como: argila, pedra, couro e até bronze. (KISHIMOTO, 1999)

As crianças gregas e romanas já brincavam com arcos, cornetas, tambores, bolas e balanços há quase dois mil anos. Elas aprendiam também a jogar dama. (KISHIMOTO, 1999)

Na Grécia, durante a Idade Média, o motivo de brincadeira era um pássaro de madeira todo enfeitado com flores, amarrado a uma cordinha, confeccionado sempre nos primeiros dias do mês de março. Essa manifestação fazia parte de uma festa coletiva, da qual todos os jovens meninos participavam. Esse pássaro era levado nas casas e os meninos eram presenteados. Atualmente, os pássaros são brinquedos sem nenhum significado festivo ou comunitário e de caráter individual. (KISHIMOTO, 1999)

O balanço também era provido de um significado festivo religioso, na qual a juventude (incluindo meninos e meninas) participava, simbolizando um rito de fecundidade. As meninas eram empurradas nos balanços enquanto os meninos pisoteavam odes cheios de vinho. Com o passar do tempo, o balanço se tornou um brinquedo destinado às crianças, desprovido de qualquer significado religioso festivo. (KISHIMOTO, 1999)

Ainda na Idade Média, a fabricação de brinquedos assumiu grande importância na economia de alguns países, como a Alemanha. Os artesãos, utilizando argila, madeira, marfim, metal e vidro, modelavam brinquedos com precisão e requinte. (KISHIMOTO, 1999)

A partir daí, surgiram as mais variadas peças em miniatura, como por exemplo, instrumentos musicais, móveis e soldadinhos de chumbo, sempre rico nos detalhes e na perfeição. (KISHIMOTO, 1999)

As bonecas também passaram por mudanças nessa época, sendo confeccionada com cera, porcelana e vestidas com seda, veludo e renda. (KISHIMOTO, 1999)

A partir do século XV, surgiram e multiplicaram-se as imitações das crianças sobre o mundo dos adultos, como por exemplo, apareceu o cavalo de pau. Justamente nesta época o cavalo era o principal meio de transporte. Assim aconteceu também com o cata-vento, fruto da observação e imitação dos moinhos de vento. (KISHIMOTO, 1999)

Todas as miniaturas tornaram-se monopólio das crianças europeias, principalmente a partir do século XIX, contribuindo com o crescimento e domínio alemão neste mercado mundial e permanecendo até hoje inabalável. O bilboquê era bem popular no século XIX, tendo sido inventado juntamente com outros brinquedos de paciência e competição, sendo que todos exigiam muita perícia. Os fantoches surgiram em Paris, na França, em 1747, dominando e divertindo a todos, tanto adultos como crianças. Foi tão grande a sua socialização, que em todas as casa de Paris havia pelo menos um fantoche e as lojas se acumularam deles. (KISHIMOTO, 1999)

Na África, os feiticeiros utilizavam a perna de pau como instrumento de práticas religiosas e mitológicas. A mesma também era usada em rituais de iniciação (dos jovens no mundo adulto) em algumas tribos. Outros brinquedos como, por exemplo, o chocalho, o

tambor ou o papagaio representavam crenças religiosas. Um brinquedo recente é o urso de pelúcia, possuindo aproximadamente uns cem anos. (KISHIMOTO, 1999)

O que claramente se define é que os brinquedos surgiram de observações e imitações infantis dos instrumentos e práticas cotidianas. E essa aparição veio única e exclusivamente da imaginação e criatividade das crianças, pois para elas, tais instrumentos e práticas eram impostas, sendo também partilhadas por adultos, sem nenhuma distinção. (KISHIMOTO, 1999).

3.2 Origens de jogos e brincadeiras no Brasil

Tendo conhecimento da origem de alguns brinquedos, jogos ou brincadeiras no mundo, será mais fácil compreender o significado dos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais infantis no Brasil, já que se faz necessário uma investigação das raízes folclóricas.

O folclore brasileiro recebeu inúmeras influências, que foram transmitidas pela oralidade e anonimato, introduzindo alguns jogos. O primeiro que se sabe ter sido influência de colonizadores portugueses foi a pipa.

Chegou ao Brasil, mais especificamente no Maranhão, no século XVI, tendo origem oriental. “*Os portugueses trouxeram o papagaio do Oriente, Japão e China, onde é popular, em todas as classes sociais, desde remotíssimo tempo.*” (KISHIMOTO, 1993, p.17-18).

A influência portuguesa é bastante conhecida nos versos, lendas, par lendas e adivinhas. Uma delas, muito conhecida é a do bicho-papão, trazida pelos portugueses dos folguedos da península ibérica:

Vai-te, papão,
Vai-te embora,
De cima desse telhado,
Deixa dormir o menino
Um soninho descansado
Para cima do telhado,
Deixa dormir o menino,
O teu sono sossegado. (KISHIMOTO, 1993, p.17-18)

A divulgação das lendas da cuca, bichos-papões e bruxas pelas avós portuguesas aos netos ou pelas negras que eram amas dos sinhozinhos, seguiu junto à infância das crianças

brasileiras, entrando no seu dia-a-dia e atingindo um significado diferente para elas, já que estas viviam num contexto de mistura de raças. (KISHIMOTO, 1999)

Isto nos revela que desde a Antiguidade, as crianças misturam realidade e fantasia, expressas no mundo maravilhoso e imaginário dos jogos e brincadeiras. (KISHIMOTO, 1999)

Estudos mostram também que as histórias com o tema bruxa, contribuíram para o desenvolvimento de algumas brincadeiras, como o “pique”, onde quem é o pegador, deverá correr e pegar (encostar a mão) as outras crianças. Quando o fizer, grita: - Bruxa! Dessa maneira, a criança passa a ser o pegador, já que com seu “toque mágico” a transformou em bruxa. (KISHIMOTO, 1999)

Muitas variações dessa brincadeira são conhecidas, todas sendo transformadas de acordo com a vontade, criatividade, troca de experiências entre as crianças e o meio que as cercam. Existem também as brincadeiras de cantigas com bater de palmas ou gestos, todas as influências da colonização portuguesa. Uma delas é bem conhecida até hoje:

Fiorito que bate,
bate;
Fiorito que já bateu;
quem gosta de mim é
ela,
Quem gosta dela sou
eu. (KISHIMOTO, 1993, p.17-18)

Descreve Kishimoto (1993) que essa versão é encontrada por Alexina de Magalhães e descrita na obra *Os Nossos Brinquedos*. A autora descreve que Fiorito aparece nos álbuns de anúncios portugueses do início do século. Consta, também, que nas classes primárias dos colégios americanos instalados no Brasil, nos primeiros tempos da República, era comum a introdução de marchas e jogos ginásticos alternados com aulas, como medida preventiva de cansaço dos alunos. Em São Paulo, predomina a versão que substitui o *Fiorito por pirulito* e que é cantada pela maioria das crianças pré-escolares.

Muitos dos jogos conhecidos atualmente, como amarelinha, bolinha de gude, jogo do saquinho e jogo de botão, e que se tornaram populares, chegaram ao Brasil trazidos pelos primeiros portugueses no período de colonização.

Para o pião foram criados alguns versos de adivinhações portuguesas e com variações feitas mais tarde pelos brasileiros, como mostra Teófilo Braga e Sérgio Alexandre conforme descreve Kishimoto (1993), respectivamente:

Para nadar lhe pus a capa
E tirei para andar

Que ele sem capa não
anda
Nem com ela pode andar

Com capa não dança
Para dançar se bota
capa
Tira-se a capa para
dançar (Versão em português) (KISHIMOTO, 1993, p.24-25)

A capa é a denominação aqui usada para o cordão que enrola o pião.

Estando nu, eu não
danço
me vestem para dançar
Mas me arrancam a capa
Para me verem brincar
É de madeira e
ferro
Carrega tripa por fora
Quando brinca com ele
Pula, canta, até chora (Versão Brasileira)

Outra brincadeira que mostra a sua grande popularidade entre as crianças é a cabra-cega ou dependendo da região é chamada de cobra-cega. É uma brincadeira na qual uma criança é escolhida para ficar com os olhos vendados por um lenço ou pedaço de pano e esta tem que sair à procura das outras, para capturá-las, sempre com a venda nos olhos. (KISHIMOTO, 1999).

Portanto, conclui-se que muitas das brincadeiras e jogos tradicionais infantis brasileiros, vieram de Portugal, pelos portugueses colonizadores do Brasil. E estes já carregavam a contribuição e influência de toda a Europa, vinda de tempos antigos. É importante lembrar que nós também recebemos a contribuição dos negros e índios em nossa formação e desenvolvimento. (KISHIMOTO, 1999)

Por falta de documentação não se sabe ao certo quando os escravos negros chegaram ao Brasil, mas com certeza, o povo brasileiro é um dos que possui profunda influência negra em todos os aspectos econômico, social e cultural.

Isso em função da inadaptação do índio aos trabalhos da lavoura e das minas. Descreve Kishimoto (1993) que Câmara Cascudo faz uma colocação sobre os jogos e brincadeiras infantis africanas.

É difícil detectá-los pelo desconhecimento dos brinquedos dos negros anteriores ao século XIX. Com centenas e centenas de anos de contato com o europeu, o menino africano sofreu a influência de Paris e Londres. Além do mais, há brinquedos universais presentes em qualquer cultura e situação social como as bolas, as pequenas armas para simular caçadas e pescarias, ossos imitando animais e aves,

insetos amarrados e obrigados a locomover-se, corridas, lutas de corpo, saltos de altura, distância, etc., os quais parecem, estar presentes desde tempos imemoriais em todos os países. (KISHIMOTO, 1993, p.28)

Com o passar do tempo, descreve Cascudo (1999) citando Kishimoto que várias brincadeiras se descaracterizaram, pois os negros que aqui nasceram receberam influências das culturas que aqui já estavam (africanos portugueses e índios). O que se pode pensar é que jogos de pureza verbal, provavelmente encontraram dificuldades na linguagem, sendo assim prejudicados em sua transmissão. Pois,

Mesmo com todas as dificuldades, é na literatura oral que está o traço mais marcante dos africanos em nossa cultura, pois era a mãe-preta que sempre contava as histórias, os contos, as lendas e os mitos de deuses e animais encantados de sua terra. Certamente, esse traços se fizeram presentes nas atividades lúdicas infantis. (CASCUDO, 1999, p39)

Um hábito muito comum nesse tempo era a participação constante de um ou dois filhos de negros escravos nas brincadeiras dos sinhozinhos, servindo-lhes de companhia. Talvez também interferissem nas mesmas, modificando-as com suas origens diferentes. (KISHIMOTO, 1999)

Muitas dessas brincadeiras de faz-de-conta demonstravam a realidade e vivência dos adultos nesse tempo de escravidão. Isso porque era comum que os meninos negros servissem para levar pancadas, repetindo o que era observado dos atos dos adultos. Nas brincadeiras, na maioria das vezes, violentas, os meninos negros faziam o papel de bois de carro, burros de liteiras, cavalos de montaria, entre outros, demonstrando os meios de transporte da época. Essas atitudes mostram as condições de opressão social em que viviam os negros. (KISHIMOTO, 1999).

Parece que os meninos brancos criados no tempo da escravidão tinham como objetivo principal o gosto por maltratar e fazer malvadezas aos meninos negros.

Prudêncio, um moleque de casa, era o meu cavalo de todos os dias; punha as mãos no chão, recebia um cordel nos queixos, à guisa de freio, eu trepava-lhe ao dorso, com uma varinha na mão, fustigava-o, dava-lhe mil voltas a um e outro lado, e ele obedecia, - algumas vezes gemendo – mas obedecia e sem dizer palavra, ou, quando muito, um “ai, nhonhô!” – ao que eu retorquia: - Cala a boca besta! (KISHIMOTO, 1993, p.28)

Práticas até hoje vividas, como comer o papagaio do outro ou lascar o pião, são decorrentes desse tempo de escravidão. Outra prática de jogo que pode ser citada com

influência dessa época é o belisco, apreciada pelas crianças dos séculos XVIII e XIX, e que possuía um verso cantado para o início do mesmo:

Uma duas angolinhas
 Finca o pé na
 pampolinha
 O rapaz que jogo faz?
 Faz o jogo do capão.
 O capão, semicapão,
 Veja bem que vinte
 são
 E recolha o seu
 pezinho
 na conchinha de uma
 mão
 Que lá vai um
 beliscão. (KISHIMOTO, 1999, p.28)

Quando era dito o último verso, se beliscava as pessoas que brincavam, sendo que os criados tinham que aguentar os beliscões mais fortes e doloridos dados pelos meninos brancos. Porém, o maior sofrimento, reservava-se ao último, ao menos esperto, que era agarrado por todos e que batiam nele, enquanto cantavam:

É de rim-fon-fon,
 É de rim-fon-fon,
 Pé de pilão,
 Carne seca com
 feijão. (KISHIMOTO, 1999, p.45)

Até hoje ela permanece na cultura das brincadeiras infantis brasileiras, mudando somente a denominação.

O gosto por brincadeiras violentas, o beliscar, torturar, considerados jogos ascéticos, não parece restringir-se ao período da escravidão. Em todas as partes do mundo, crianças gostam de beliscar, morder, de puxar os cabelos e orelhas, diante dos outros. Adolescentes se mortificam frequentemente com práticas muito dolorosas, deixando cicatrizes e feridas, especialmente nas cerimônias de iniciação. Tais situações revelam a necessidade de demonstrar a força de vontade, a valentia, enfim, o sentimento de dignidade humana ou de orgulho, especialmente nos adolescentes. Porém, entre crianças de idade pré-escolar, pode-se aventar a hipótese de que o egocentrismo e a dificuldade de perceber o outro favoreçam práticas ascéticas. Não perceber a dor dos animais, do passarinho que morre ou do amigo que sofre com a violência da brincadeira, não saber se colocar na posição do outro são fatores que podem contribuir para aumentar a violência. (KISHIMOTO, 1993, p.45-46)

Ainda podemos destacar no dia-a-dia do tempo do engenho, as brincadeiras das sinhazinhas. Estas brincavam, assim como os meninos, acompanhados pelas filhas dos escravos. A brincadeira nada mais era do que uma representação da vida diária, mostrando a dominação do branco sobre o negro. Era comum ver a menina branca utilizando bonecas, de

pano, como suas filhas e as meninas negras fazendo o papel de criadas e obedecendo às ordens das sinhazinhas sem nada dizer para não sofrerem punições como na vida real.

Certamente essas brincadeiras ajudavam as meninas, tanto as sinhazinhas como as meninas negras a compreenderem as relações da época e a incorporá-las.

Nesse exemplo, vemos claramente o jogo de papéis desempenhado pelas crianças. Nesse jogo, elas percebem como estabelecer relações em torno dos acontecimentos diários. Pode se perceber também nas brincadeiras das crianças a situação imaginária e quando elas brincam as regras são nítidas e o que se desenvolve é a capacidade de representar (Vigotsky, 1998).

A brincadeira de faz-de-conta é inicialmente uma atividade solitária envolvendo o temperamento do indivíduo e a forma como sente a influência de diversas situações. No jogo simbólico, a criança assimila a realidade e incorpora ao seu “eu”, fazendo distorções ou transposições. Esse tipo de jogo faz com que se encontre a satisfação por meio da imaginação, superando dificuldades e conflitos. Brincar é uma realidade cotidiana das crianças e para que isso aconteça é necessário que não sejam impedidas de exercitar e usar a sua imaginação (Piaget, 1963).

Um bom exemplo disso é a contribuição indígena. Com eles aprendemos as brincadeiras de imitação de animais e aves que misturaram-se com tantas outras do mundo infantil. As mães indígenas faziam para seus filhos brinquedos de barro cozido, modelando-os com as formas de animais ou gente, estas últimas representando figuras femininas. Eles tinham essas figuras não como brinquedos, mas como símbolos de religiosidade.

De acordo com Kishimoto (1999) Gilberto Freyre descreve que:

A mulher indígena é, não só a base física da família brasileira, aquela em que se apóia, robustece e multiplica o reduzido número de povoadores europeus, mas um valioso elemento de cultura, na formação brasileira. Por seu intermédio, enriqueceu-se a vida no Brasil com uma série de alimentos que compõem ainda hoje a culinária brasileira, como o uso de drogas e remédios caseiros, tradições ligadas ao desenvolvimento da criança, utensílios de cozinha e, especialmente, processos de higiene. (KISHIMOTO, 1999, p.59)

Ainda permanecem na infância brasileira alguns jogos e brincadeiras, como a prática de usar aves domésticas representando bonecos bem como o uso de bodoque ou alçapão para capturar aves e criá-las. As crianças indígenas brincavam muito junto à natureza.

Os índios deixaram para os brasileiros o gosto pelas brincadeiras que imitavam animais. Um bom exemplo disso é o próprio jogo do bicho, tão popular no Brasil e que tem suas raízes na cultura indígena, tendo sido mais tarde, reforçado pela cultura africana.

As meninas indígenas também, logo cedo, assim como os meninos, já ajudavam nos afazeres das índias adultas, fazendo a fiação do algodão, descascando a mandioca, o aipim e o cará. Trabalhavam também na roça e levavam o barro para a mãe oleira. Muitos jogos e brincadeiras ainda hoje são vistos nas atividades de nossas crianças. Uma delas é o *jogo do fio* ou *cama-de-gato*. Essa brincadeira consiste em desenroscar fios dos dedos, com ou sem o auxílio de outra pessoa, representando as raízes da palmeira paschiuba. Nessa brincadeira somente as meninas brincavam. (KISHIMOTO, 1999)

Outro jogo muito atual e apreciado por crianças e adultos é a peteca. Muitos estudiosos atribuem a sua origem unicamente a algumas tribos tupis do Brasil. Esta é hoje considerada esporte oficial, desde 1985. Hoje muitas brincadeiras tradicionais indígenas continuam presentes no repertório infantil brasileiro, mostrando algumas permanências e modificações em suas peculiaridades. (KISHIMOTO, 1999)

4 A EVOLUÇÃO DAS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E JOGOS INFANTIS.

Sabe-se que, desde os primórdios dos tempos, as brincadeiras, os jogos e os brinquedos fizeram parte do cotidiano das crianças e adultos. Ambos se utilizavam desses para se divertir, em momentos de lazer, sem distinção de idade. Em outros momentos da história, como por exemplo, na Idade Média, as crianças não participavam de algumas das festividades religiosas, mas nem por isso deixavam de brincar, pois tinham tempo reservado para tal atividade. *“Percebe-se assim que as brincadeiras, os jogos e os brinquedos fazem parte da história e do folclore de cada povo”*. (SILVA, 1999, p.81)

“As brincadeiras, os jogos e os brinquedos infantis apareceram mais em quantidade e variedade, nos vários grupos de crianças, em épocas passadas, quando o ritmo de vida, tanto da criança como do adulto, era mais calmo e menos estressante”. (SILVA, 1999, p.81)

A cidade de São Paulo entre 1900 e 1940, apresentava um ritmo de vida bastante tranquilo, preenchido por inúmeras atividades sociais e de lazer. As ruas eram iluminadas a lampião de gás, havia bondes puxados a burro, e após o trabalho, as pessoas tinham o hábito de se encontrar nos bares. Entre as mulheres predominavam reuniões em casa de vizinhos e em confeitarias tradicionais ou salões de chá, sempre acompanhadas de irmão ou crianças, onde se discutiam poesia, literatura e teatro. Prevalencia, ainda, a prática de ficar olhando o movimento das ruas pelas janelas ou fazendo tricô ou crochê em casa de vizinhos ou amigos. (KISHIMOTO, 1999.p.81)

O tempo era aproveitado pela família toda, cada qual com suas atividades. Às mães de classe média e alta cabia o cuidado com os filhos e os afazeres domésticos. Mas diferentemente delas, existiam as mães operárias, que não tinham tempo de cuidar da educação dos filhos e muito menos dos afazeres domésticos, em função das excessivas horas de trabalho. Nessa época, já existiam as greves reivindicando melhores condições de trabalho e essas manifestações aconteciam nas ruas das cidades.

“As ruas eram o ponto de encontro da população. Era nesse espaço que havia a integração das pessoas, com seus momentos de lazer e suas brincadeiras”. (KISHIMOTO, 1999, p.82),

A brincadeira maior mesmo era o futebol... as peladinhos de rua; e uma vez ou outra no domingo, no sábado, formavam-se aqueles timinhos de futebol e jogavam contra uma vila. Os garotos de cada lugar da várzea... não tinha regra, não tinha time de 11... tinham os grêmios ... (KISHIMOTO, 1999, p.82),

Observa-se, tranquilamente, que a rua era um prolongamento da casa, da família operária brasileira, pois as famílias de condições financeiras melhores não tinham a mesma concepção desse espaço:

Eu brincava com as meninas da vizinhança. Ou eu ia na casa delas ou elas vinham na minha... Era mais no quintal de casa, uma vez ou outra brincava na porta da rua, mas ao alcance, né... Fazia um pouco de amarelinha assim na calçada, mas em frente de casa... E mesmo esconde-esconde, cabra-cega, era tudo no quintal de casa, não na rua.(KISHIMOTO, 1999, p.82)

Contudo, a evolução e o progresso das cidades, em relação ao constante e acelerado crescimento da industrialização e da urbanização, contribuíram para a modificação dos comportamentos e hábitos das famílias. Consequentemente, as brincadeiras das crianças se alteraram. Nas cidades, houve a redução do espaço físico e a falta de segurança para as crianças brincarem. O ritmo da vida moderna também contribuiu para a diminuição do tempo destinado às atividades de lazer das crianças.

Considerado espaço perigoso, degenerador da criança, a rua não era tida como local ideal para a sua permanência. Na visão das autoridades, brincadeiras de rua pertenciam ao mundo das crianças de rua, filhas do operariado, consideradas miseráveis, maltrapilhas, promíscuas, desordeiras e imorais. Meninos de famílias mais abastadas eram proibidos de sair às ruas e suas brincadeiras restringiam-se ao espaço doméstico, nos quintais e clubes. (KISHIMOTO, 1993, p.83)

Com o progresso social da civilização, as brincadeiras e os jogos tradicionais foram substituídos pelas brincadeiras e jogos educativos, que propunham a aquisição do conhecimento e a contribuição para a formação educacional da criança. Esses jogos demonstram uma interferência no brincar pelo brincar, oferecendo às crianças conteúdos pedagógicos e retirando o sentido de algo sem finalidade e gratuito.

Através do brinquedo educativo, a pedagogia aparece justaposta ao lúdico. O brinquedo passa a ser visto como algo sério, consequentemente. Não é mais “apenas” o instrumento que as crianças utilizam para se divertir e ocupar seu tempo, mas é um objeto capaz de educá-las e torná-las felizes, ao mesmo tempo. Com o brinquedo educativo, “acaba-se a brincadeira”, uma vez que fica abolida a inutilidade , que muitos enxergam nas atividades lúdicas infantis. (OLIVEIRA, 1989, p.44)

O que não se explicitou é que todo brinquedo deveria ser educativo, pois todos possuem aspectos a serem descobertos, assimilados e transformados pelas crianças. Observa-se que as brincadeiras e os jogos tradicionais infantis que se realizavam na rua não eram muito valorizados por parte dos educadores e dos pais, que os consideravam inúteis e banais à formação das crianças.

Mas, independentemente disso, muitas crianças continuaram a brincar e deram continuidade ao que aprenderam com colegas ou pessoas adultas (que fugiam às regras da época) e seguiram jogando e criaram outras possibilidades de brincar diferentes daquelas que já eram determinadas. Assim, sendo transmitido de geração a geração, as brincadeiras e jogos tradicionais infantis continuam com características peculiares, mas com várias interferências que foram incorporadas como resultado das criações anônimas de várias gerações, pois os jogos e brincadeiras tradicionais são livres e espontâneos, nos quais as crianças brincam pelo prazer de os realizarem, preenchendo a dinâmica da vida e permitindo alterações e criações de novo jogos. Kishimoto (1999) afirma que;

... crianças de rua são as únicas a usufruir do direito de partilhar de jogos livres, como os jogos tradicionais infantis que se desenrolam em grandes espaços públicos como as ruas. Quando internadas em organizações assistenciais, elas perdem o direito às brincadeiras e submetem-se à moralização pelo trabalho. Brinquedos industrializados ou artesanais pertencem ao mundo da criança rica e os jardins da infância, a elas destinados, oferecem uma gama variada de jogos educativos e didáticos garantindo a aquisição de determinados tipos de aprendizagens. (KISHIMOTO, 1999, p.16)

Dessa maneira, as brincadeiras e jogos das crianças não deixaram de existir e ainda permanecem em nosso cotidiano como divertimento espontâneo, contribuindo para a formação social, mental e física. E tudo isso sem perder a simplicidade e propiciando momentos de alegria e prazer que acontecem naturalmente no tempo e espaço da criança.

Segundo Redin (2000)

Uma das atividades que o mundo moderno nos desapropriou foi certamente a atividade lúdica e pagamos altos tributos por isso – desde tratamentos psicoterápicos até academias aeróbicas e de lazer, ou outras atividades de compensação para encobrir nossas neuroses e estresses. De outro lado, os meios de comunicação e a indústria dos shows e espetáculos criam uma multidão de situações de substituição que iludem nossa necessidade de lazer, tornando-nos passivos diante deles, roubando-nos os poucos espaços de liberdade que nos restam. Essas situações de substituição vão desde as novelas, domingos, Raimundos, Xuxas e Angélicas, trapalhões de todos os tipos, até os esportes de massa, onde a grande multidão é espectadora ou, quando muito, aproveita-se de tal anonimato, fazendo das arquibancadas seus divãs de catarse. (REDIN, 2000, p.63)

É necessário pensar que muitos já fazem parte dessa geração e que o essencial nesse momento é resgatar o brincar espontâneo em nossas crianças. Independente de onde nasçam, as crianças sempre continuarão brincando e dentro de uma determinada faixa etária, corresponderão às características da mesma. Na criança, a imaginação pode voar, vai longe e se concretiza em suas mãos, quando materiais se juntam formando diversos brinquedos.

4.2 Diferença entre jogos, brincadeiras e brinquedos.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são meios através dos quais a criança representa o mundo que conhece, desenvolve habilidades motoras, convive com os demais, entre outras funções. A principal e fundamental diferença entre jogos e brincadeiras é que não há como se vencer uma brincadeira. Ela simplesmente acontece e segue se desenvolvendo enquanto houver motivação e interesse por ela. A brincadeira não tem final pré-determinado ela prossegue enquanto tiver motivação e interesse por parte dos participantes. Pode terminar por ocorrência de fatores externos a ela, como o término do tempo livre disponível, a chuva etc.

As brincadeiras são mais livres, podendo ter ou não regras. As brincadeiras sem regras são individuais, enquanto que as brincadeiras em grupo podem apresentar regras. O grupo, só por existir, já sugere regras. As brincadeiras podem ter um ponto alto a ser atingido, mas muitas vezes não têm. Elas nem sempre apresentam uma evolução regular, por isso, nem sempre há maneiras formais de proceder seu desenvolvimento. Podem sofrer modificações durante o seu desenrolar, de acordo com os interesses do momento e com a vontade dos participantes.

Ao observar uma criança se relacionando com seus objetos, pode-se dizer que ela está jogando ou que está brincando, ou que simplesmente, está com seus brinquedos. Esta definição ocorre geralmente, de acordo com o ponto de vista de cada pessoa, e do conceito que tem ao jogar, brincar e do brinquedo.

Existem diferenças entre os três termos que, geralmente, são confundidos entre si. Então, qual é a diferença entre jogos, brinquedos e brincadeiras? Começando pelos jogos, pode-se encontrar três significados e funções para estes.

O primeiro é “*o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto sócia*” (KISHIMOTO, 1999, p.16).

Ou seja, o jogo representa, através de uma linguagem própria, uma realidade comum, conhecida de determinada sociedade, com imagem e sentidos próprios. Cada grupo constrói o significado, as regras de seus jogos de acordo com seus valores, conceitos, imagens, sentidos e através de sua linguagem.

O segundo significado “*um sistema de regras*” que de acordo com Kishimoto (1999) são as normas fixas existentes para cada jogo, que o caracterizam por uma regra específica, diferenciando dos demais jogos.

Um exemplo é o xadrez que tem suas regras definidas e para jogar é necessário segui-las. Com o baralho se pode jogar vários jogos diferentes (buraco, truco, tranca) o que será modificado são as regras e não o baralho.

O último significado é “*um objeto*” que afirma Kishimoto (1999) ser o material utilizado para a construção do jogo. O mesmo jogo pode ser feito de madeira, aço ou pano, podendo ser jogado com as mesmas regras e para o mesmo fim.

Os jogos podem se distinguir por seu significado e função, pelas regras e pelos materiais utilizados em sua confecção. Pode-se observar que muitos jogos são adaptados de uma cultura para outra, adequando-se a seus costumes e valores, sendo que outros continuam com as mesmas regras iniciais e podem mudar ou não o uso de seu objeto.

Vygotsky, (1998) diz que mesmo os jogos, que tem as regras definidas despertam na criança uma situação imaginária. A presença de regras não impede, de forma alguma, que a criança crie e imagine dentro do que está fazendo, dentro das regras. Já para o brinquedo não há regras em relação ao seu uso. Pode-se usar o mesmo brinquedo para diferentes situações, de formas variadas, de acordo com a vontade do usuário.

O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário, jogos, como xadrez e jogos de construção exigem de modo explícito ou implícito, o desempenho de certas habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras. (KISHIMOTO, 1999, p.18)

O brinquedo estimula a criança a reproduzir o mundo que a cerca, que conhece. Repete o que vê. Este é um dos objetivos dos brinquedos, fazer com que a criança utilize, experimente objetos feito para sua idade e tamanho, copiando na maioria das vezes os reais. Brinquedos como bonecas, carrinhos, aparelhos domésticos, bolas, entre outros, levam a criança a copiar e imitar partindo do pressuposto do que já viram ou vivenciaram. Pode-se dizer que estas são as regras, ainda que ocultas, dos brinquedos, pois nestes comportamentos já estão implícitos padrões de como “se deve agir”.

“*A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamentos, embora possa não ser um jogo com regras estabelecidas a priori*”. (VYGOTSKY,1988, p.124).

Sempre que há uma situação imaginária no brinquedo, há regras-não há regras previamente formuladas e que mudam durante o jogo, mas aquelas que tem sua origem na própria situação imaginária. Portanto, a noção de que uma criança pode se comportar em uma situação imaginária sem regras é simplesmente incorreta. Se a criança está representando o papel de mãe, então ela obedece as regras de comportamento maternal. (VYGOTSKY,1988, p.124).

Existem alguns brinquedos que surgem do imaginário do adulto e são ilustrados, apresentados à sociedade por desenhos animados, histórias em quadrinhos, filmes ou lendas que, posteriormente, são transformados em brinquedo. Estes são feitos de acordo com a cultura e valores de quem o imaginou, criou e produziu, transmitindo à criança ideologias, valores, formas “prontas” de pensar. Muitas vezes se importam brinquedos de outros lugares do mundo, e com estes vêm impregnados de ideologias. (KISHIMOTO, 1999).

O brinquedo faz com que o imaginário da criança se desenvolva, pressupõe utilidades, maneiras de utilizá-lo, mas o usuário, quase sempre uma criança, é quem usa de sua imaginação para “dar vida” a este brinquedo.

A brincadeira “*é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica*”. (KISHIMOTO, 1999, p.22)

Ao estar com seus jogos ou brinquedos, relacionando-se diretamente com eles, a criança está em sua brincadeira, atividade extremamente lúdica, que é o brincar.

5 CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA

5.1 A importância do brinquedo no desenvolvimento da criatividade

Considerando a realidade em que vive a criança e a intenção do adulto para com ela, não se pode esquecer que o brinquedo torna-se, hoje um objeto de consumo, numa sociedade que propõe qualquer objeto para ser consumido como brinquedo. Atualmente a criança joga menos, explora menos e representa menos do que em outras épocas.

É fundamental que se compreenda que o conteúdo do brinquedo não determina a brincadeira da criança. Ao contrário: o ato de brincar (jogar, participar) é que revela o conteúdo do brinquedo. Para uma criança, quanto mais atraente ou sofisticado for o brinquedo, mais distante estará de seu valor como instrumento de “brincar”. O brinquedo faz parte da vida da criança, ele simboliza a relação pensamento-ação e, sob esse ponto, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade linguística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação.

O mundo do brinquedo é um mundo composto, que representa o apego, a imitação, a representação e não aparece simplesmente como uma exigência indevida, mas faz parte da vontade de crescer e se desenvolver.

A riqueza do brinquedo decorre de sua capacidade de instigar a imaginação infantil. A criatividade não é um dom de um determinado número de privilegiados bem – nascidos, nem é prática que necessariamente ocorre quando se “da liberdade”. A criatividade supõe trabalho. É resultado do processo de produção de algo novo, conscientemente novo, através do trabalho realizado por agentes atuantes na cultura, a partir de elementos preexistentes numa dada realidade. (KISHIMOTO, 1999).

O exercício da criatividade não se limita à criação, mas também se refere à recriação do significado do brinquedo. O brinquedo industrializado, por exemplo, faz parte do imaginário social porque é uma das formas pelas quais a sociedade representa a si mesma. O brinquedo industrializado é uma mercadoria criada para formar nas crianças modos de agir e de pensar correspondentes aos da classe dominante. (KISHIMOTO, 1999).

O imaginário social é uma construção de grupos sociais determinados. Faz parte da realidade social não como prática, mas como interpretações que grupos determinados fazem

dessa realidade social. As crianças não procuram no brinquedo uma forma de evasão, e sim, explorar e conhecer melhor o real, criando-o ou recriando-a a sua maneira.

O exercício da fantasia é, para a criança, uma possibilidade de liberação para que seus desejos se manifestem e se realizem. Ela se torna ainda mais importante na medida em que permite às crianças expressar simbolicamente tudo aquilo que foi reprimido, através de um processo fluente, natural e sem culpa. (KISHIMOTO, 1999).

Essa capacidade de inventar é maior nas crianças por sua sensibilidade diante das coisas que povoam o mundo. Pode-se verificar que os brinquedos se revelam extremamente importantes nesse processo de sensibilização, já que permitem um espaço em que as crianças podem resistir a essa tentativa de mutilação social dos sentidos. Esconde-se aí, uma das manifestações mais cruéis da violência da sociedade em que vivemos. Ao criar o brinquedo do seu entretenimento ou ao atribuir novas significações ao brinquedo que recebe pronto, a criança nega as rédeas” e as aprisionamentos adultos que lhe reservam e se renova, liberando seus sentidos, em todos os sentidos. (KISHIMOTO, 1999). Embora as regras sejam imprescindíveis durante todo o processo de formação humana, inclusive durante as brincadeiras infantis, elas não devem tolher ou inibir o imaginário infantil e a capacidade criadora das crianças.

5.2 Brinquedos, Brincadeiras, Jogos e a Socialização infantil

Para compreender um pouco a relação existente entre os brinquedos, brincadeiras, jogos e a socialização infantil, se faz necessário compreender o significado da socialização. Entende-se por socializar se tornar social, sociabilizar e reunir em sociedade por sob o regime de associação ou sociabilizar-se. (FERREIRA, 1979).

“O processo de socialização se inicia por meio da ação exercida pela comunidade sobre os homens”. (ARANHA, 1996, p.16).

Durante a infância a criança está se estruturando e se preparando para a vida adulta. Aprende a conviver, estabelecer relações, vai conhecendo normas e regras de sua cultura. Ao nascer a criança começa a receber um mundo cultural, um sistema de significados pré-estabelecidos, próprio de sua cultura. A língua própria de seu país, as comidas, as formas de vestir, de falar, as regras, os valores entre outros que são próprios do mundo que os cerca, de sua cultura.

Segundo Piaget (1963) o indivíduo não é um ser social ao nascer, mas torna-se progressivamente social. É a família de um modo geral, o meio em que a criança tem os primeiros contatos sociais, onde começa a conviver com os demais, conhecendo seu entorno e assim vai tornando-se um ser social gradativamente.

As crianças recém-nascidas começam a ter reações-reflexas e a partir dos 2 meses começam as descobertas do próprio corpo, que ocorre através do contato com o corpo dos pais, principalmente da mãe. A fase dos 2, 3 meses até cerca de 1 ano, a criança brinca com seu corpo, com seus movimentos e assim vai adquirindo segurança e equilíbrio.

Descreve Piaget (1963) que o bebê ao explorar seu meio vai se desenvolvendo e começando a conhecer objetos, formas, cores. Dos dois anos em diante a criança já começa a fazer representações mentais, ou seja, age sobre o ambiente a partir do que já conhece, já internalizou. “A linguagem tem uma importância enorme, pois através dela a criança vai expressar seus pensamentos, suas vontades e tudo quanto tenha internalizado”. (PIAGET, 1963, p.06).

“É nesta época que a criança começa a tomar um contato maior com o mundo que o cerca, com os objetos e brinquedos, fazendo representações, agindo sob o meio, interferindo, criando, copiando”. (PIAGET, 1963, p.06)

“Os jogos brinquedos e brincadeiras dão à criança a possibilidade de representar o mundo que conhecem, a explorarem objetos, formas, a estabelecerem relações, representarem papéis observados, entre outros”. (KOHL, 1999.p.60)

À medida que a criança se desenvolve, vai abarcando mais conhecimentos vai testando mais hipóteses e troca com os demais. Muitas vezes a criança para realizar uma brincadeira ou jogar um jogo, necessita da ajuda de outra criança, que já sabe executar a tarefa, ou de um adulto. Esse fato é observado no cotidiano das instituições de educação infantil. Ao fazer a intervenção, o adulto (no caso a educadora) ou a criança que ensinam, estão socializando um conhecimento que tem, dando a conhecer formas de se executar a tarefa.

Vygotsky (1998) chama esta interferência de nível de desenvolvimento potencial. Já a execução da tarefa sozinho, independente de orientação é definida por ele como nível de desenvolvimento real. O caminho entre os dois níveis, o que estão em processo de aprendizado é chamado de zona de desenvolvimento proximal.

A zona de desenvolvimento proximal é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas

sob a orientação de um adulto ou em colaboração de companheiros mais capazes. (KOHL,1999, p.60)

Em todos estes níveis ou zonas, colocados por Vygotsky (1998) ocorre uma socialização e o desenvolvimento da criança. Os brinquedos criam uma zona de desenvolvimento proximal na criança, pois ao brincar ou jogar, esta não tem todas as funções desenvolvidas para realizar todas as brincadeiras e jogos que tem contato e sim à medida que experimenta, tenta, faz, constrói e reconstrói desenvolverá habilidades e as funções necessárias para realizar tais atividades sozinhas, sem dificuldades.

A criança aprende a brincar, a jogar observando, copiando, testando e quando em companhia de outras crianças vai conhecendo novas formas de executar diferentes brincadeiras, aprende regras conhece novos brinquedos, brincadeiras e nesta relação com o outro a criança vai tendo os primeiros contatos sociais, descobre as diferenças, começa a despertar sentimentos, valores e com isto vai conhecendo o mundo que o cerca, sua cultura. (KOHL, 1999).

Pode-se dizer que o mundo infantil com seus jogos, brinquedos e brincadeiras, proporciona que a criança viva experiências riquíssimas que irão ajudá-la a compreender e adaptar seu meio, convivendo e compreendendo as diferenças. Ao reproduzir em uma brincadeira os papéis que observa em seu entorno, as crianças podem descobrir diferenças, socializar o que observam e vivem. Ao analisar (observar) duas crianças brincando de bonecas, pode-se ver a imagem que cada uma tem do papel da mãe, um exemplo desta situação é quando duas meninas brincam de casinha, cada uma tinha filhas e na casa tinham panelas, fogão, vassoura, mamadeira, entre outros objetos próprios de uma casa. (KOHL, 1999).

A primeira criança, de 4 anos, gritava com sua boneca, falava que se ela não comesse iria apanhar, que ela tinha que obedecer e comer o que tinha sem reclamar. Mexia a panela com certa agressividade e falava sem parar. (KOHL, 1999).

A segunda criança, de cinco anos, interferiu, falando que não era daquela forma, que não era para “berrar” com uma criança pequena. Colocou a boneca assentada e com muita delicadeza foi dizendo que era a hora do almoço, que a comida estava gostosa, que tinha sido feita com carinho e era para ela ficar forte. A menina ia dando a comida e conversando com a boneca. A criança de quatro anos ficou olhando a outra brincar com ar de admiração. (KOHL, 1999).

Quando me aproximei das meninas e perguntei o que estavam fazendo, disseram-me que brincavam de casinha. Logo a mais velha disse que estava ensinando a amiga a ser mãe e convencer a filha de comer. A criança mais nova disse que estava aprendendo, pois brincava de outra forma. Perguntei então se estava “errada” a forma como brincavam, ela pensou e disse que não, eu as deixei brincando e ficaram por mais cerca de 50 minutos brincando e uma interferindo na atitude da outra. (KOHL, 1999).

Analisando o fato descrito acima, pode-se observar que as duas crianças trocam as imagens que cada uma tem do papel de mãe. Cada uma delas fez a representação da figura materna que conhecem e convivem. A partir do momento em que tomaram contato com imagens diferentes das que conheciam, ampliaram o papel de mãe que tinham, conhecendo uma a outra, uma nova forma de representar este papel. (KOHL, 1999).

Na brincadeira as regras ocultas aparecem, guiando as meninas a brincarem de determinada forma, e ao socializarem as imagens que tinham estas regras, ocultas, se ampliam, dando uma nova forma de se brincar, não padronizando de uma só forma a brincadeira de casinha e com certeza, novas formas de representação surgirão durante as brincadeiras com outras crianças conforme afirma Kohl (1999).

Os jogos, brinquedos e brincadeiras dão a oportunidade às crianças de irem conhecendo e experimentando sentimentos de todos os tipos. Através do contato com o outro, a criança enfrenta as primeiras dificuldades de convivência, e vai buscando formas de solucioná-las. Surgem daí o respeito, a generosidade, a colaboração, o sentimento de amizade. O ser em formação vai aprendendo a ouvir, a opinar, a falar, a dividir. Existem os conflitos também, que fazem a criança experimentar o egoísmo, as brigas, irritações, desavenças, reconciliações. (KOHL, 1999).

Piaget (1963) denomina estas experiências com o Desenvolvimento Afetivo que acontece paralelamente ao Desenvolvimento Cognitivo. Segundo sua teoria o afeto inclui interesses, desejos, emoções, valores e sentimentos e estes se ampliam à medida que a criança vive novas experiências. “Brincando, a criança desenvolve seu lado emocional e afetivo bem como algumas áreas do domínio cognitivo, tais como a capacidade de síntese, o jogo simbólico, etc” (WEISS, 1997, p.25).

Observa-se que na infância os jogos, brinquedos e brincadeiras devem ser considerados como instrumentos de ajuda à criança na socialização, possibilitando conhecer regras, normas da cultura vigente, conhecer o outro, aprendem a conviver com as diferenças ensinam e vão se capacitando para compreenderem e viverem em sociedade. (WEISS, 1997)

5.3 Brincadeiras e jogos na Atualidade

Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade do ser humano, tanto no sentido de recrear e de educar ao mesmo tempo. Entende-se que o sentido da vida de uma criança é a brincadeira. Ao brincar ela reproduz situações concretas pondo-se no papel dos adultos, isso reflete na atitude de imitação, pois tenta entender o seu comportamento.

Para a criança a brincadeira não é apenas um passatempo. Seus jogos estão relacionados com um aprendizado fundamental; seu conhecimento de mundo através das suas próprias emoções. Por meio de jogos, cada criança cria uma série de indagações a respeito da vida. As mesmas que mais tarde, na fase adulta, ela voltará a descobrir e ordenar através do raciocínio.

É um importante instrumento pedagógico Os jogos e as brincadeiras infantis populares propiciam o desenvolvimento da imaginação, o espírito de colaboração, a socialização e ajudam a criança a compreender melhor o mundo.

A criança ao brincar, organiza as emoções que experimenta que assimila informações e experiências todos os dias, que descobre a coragem para ousar, a iniciativa e autonomia para agir. Esta atividade permite que a criança vá desenvolvendo, nos primeiros anos de vida, todo o potencial que tem. (KONRAD, 1974) “O brincar para a criança é algo muito importante. Através da brincadeira ela começa a se relacionar com as pessoas, descobre o mundo, é brincando que ela se desenvolve e que aprende.”(KONRAD, 1974, p.23).

O pensamento da criança se apresenta em atividades consideráveis, às vezes originais e imprevistas, é muito rico em aspectos notáveis, não somente por suas diferenças de pensamento adulto, mas ainda por seus resultados positivos, que nos ensinam o modo de construção das estruturas racionais, permitindo às vezes, esclarecer certos aspectos obscuros do pensamento científico. (KONRAD, 1974)

Brincar para uma criança é um ato tão importante quanto é trabalhar para um adulto.

Como está o tempo de brincar para as crianças de hoje? Como anda a infância no mundo moderno? A violência de cidadãos, o excesso de trabalho dos pais, a competição e as novas cobranças da vida moderna atingem muito as crianças. Atualmente, as crianças são submetidas precocemente a estímulos e responsabilidades da vida adulta. Uma criança de qualquer classe social, ou idade, nos dias de hoje, nem sempre encontra no meio familiar uma vivência de alegria, de participação e de comunicação de afetividade.

Muitas vezes, os pais sobrecarregados pelos encargos diários e pelas preocupações do momento, não têm forças ou coragem para estar ao redor dos filhos, brincar com eles ou proporcionar-lhes divertimentos sadios. Um muro de indiferença, quando não um clima de

hostilidades, parece levantar-se entre eles, e os filhos acabam perdendo a confiança afetuosa e a compreensão constante. (KONRAD, 1974) Em épocas de transformações sociais e avanços científicos, a infância ganhou um novo formato. Nos dias de hoje, as crianças têm cada vez menos irmãos, e assim crescem mais solitárias e individualistas. Outro fator importante da tendência atual é a preparação precoce das crianças para o mercado de trabalho competitivo e restrito. “A excessiva competição ou a corrida da humanidade cegaram o homem a todos os valores reais, tirando-lhe o tempo e a possibilidade de refletir sobre si e sobre sua verdadeira condição afrouxando os sentimentos e fortes afetos”. (KONRAD, 1974, p.23).

Como fruto, surge uma massa cansada, descomprometida, sem nenhuma iniciativa para relacionar-se recebendo passivamente tudo o que lhe é imposto e comportando-se como se as razões exteriores fossem os seus motivos internos de ação.

Dessa forma, a criança, o jovem e mesmo o adulto neutralizados em sua consciência de “ser” no mundo, são bombardeados por um “falso” jogo que lhe promete alegrias, poder, riqueza, prazer, descanso, associados à ideia de consumo, cujo conceito-chave se define esbanjamento, redundância e alienação.

Quem mais se ressentido e se torna vítima desse processo é a criança que, sem saber o porquê das coisas, ainda é capaz de brincar, acreditar num mundo diferente e verdadeiro.

Na família, os pais passam a vender para os filhos uma idéia falsa de mundo onde o prazer não se efetiva no brincar, no participar, no crescer sadiamente, no aprender, no pensar, no socializar, mas no comprar, no gastar, no individualizar-se. (KONRAD, 1974)

Na escola, os professores devoram a criança pelo rigor apertado, pela boa base, pelo preparo para o vestibular, pela exigência de notas e provas, pelo tipo de programa que vendem o “produto” aos pais e cobram mais caro. (KONRAD, 1974)

Além de todos estes fatores, a criança é envolvida por imagens e sons da televisão.

Esta representa uma grande indústria de vendas associada ao capital monopolista, onde a vítima mais cobiçada é a criança. Através de desempenhos, filmes, comerciais, novelas, programas infantis, colocam-lhe desde cedo, valores de consumo, submissão, sonhos, ilusões, preparando-a para ser a cidadã de amanhã. (KONRAD, 1974)

Apesar das novas tecnologias e dos tempos modernos, a criança, para ser feliz, precisa do que sempre precisou: brincar, ter tempo livre, sentir-se segura. É essencial que as brincadeiras sejam levadas a sério. A educação lúdica integra na sua essência a concepção teórica profunda e uma concepção prática atuante e concreta, fazendo ato de educar um compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade.

O que se percebe é que o mundo atual colabora para que a criança deixe de brincar, ou mesmo para que não tenha o hábito de brincar. Cabe a nós, adultos garantir à criança este direito, sem que seja tão desrespeitado como acontece muito hoje em dia. (KONRAD, 1974).

A brincadeira na UMEI BETINHO: entre a teoria e a prática

Diante do estudo proposto e das observações realizadas no cotidiano da Unidade Municipal de Educação Infantil (UMEI BETINHO) sobre a importância do brincar é possível realizar um paralelo entre a teoria e a prática.

A proposta pedagógica da instituição em questão abrange grande parte das demandas dos “educandos” relacionados no estudo, mas ainda é necessário aprimorar alguns pontos diante da necessidade que alguns alunos apresentam de resistência as oportunidades diferentes das que eles têm acesso.

Os conhecimentos da maioria dessas crianças provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, sendo imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhe são oferecidas na UMEI BETINHO, pois se faz necessário ampliar ainda mais suas visões de mundo, e oferecer novas possibilidades.

Conforme demonstrado nesse estudo, as brincadeiras são de extrema importância para o desenvolvimento das crianças em todos os aspectos: social, afetivo, cognitivo, psicomotor, o brincar faz parte do processo de formação educativa do ser humano.

As crianças envolvidas participaram ativamente das atividades propostas. É possível perceber que esses momentos foram extremamente ricos e proveitosos construindo uma possibilidade para discussões futuras na instituição, relacionadas a futuros planejamentos e até mesmo sobre a atuação de cada educador, explorando o universo infantil que exige do educador conhecimento teórico, prático, capacidade de observação, amor e vontade de ser parceiro das crianças neste processo.

O brinquedo mais lindo e sofisticado não tem valor algum se não der prazer à criança, pois a sua validade é o interesse da criança que irá determinar. Bom brinquedo é o que desafia seu pensamento e o que mobiliza sua percepção, e o que proporciona experiências e descobertas.

6 PLANO DE AÇÃO

O plano de ação consiste no desenvolvimento de brincadeiras populares variadas que foram novidades (ainda não conhecidas pelas crianças da UMEI BETINHO). Durante o processo foram construídas algumas regras, e também valores que foram discutidos e registrados pelas crianças de formas diferentes por meio de desenhos, registro escrito e pinturas. Esse trabalho de construção de regras e valores iniciado com o desenvolvimento das brincadeiras populares, foi aprimorado com o trabalho de reconto da história “Eu não sou como os outros” que ajuda ampliar a perspectiva da criança de 4/5anos em torno da sua identidade.

Foram também confeccionados brinquedos pelas próprias crianças da UMEI BETINHO, como: pipa, peteca, bonecas de pano, carrinhos de sucata, jogos de dama. A construção desses brinquedos significou para as crianças, a experimentação de objetos construídos por elas mesmas e a possibilidade de reciclar alguns materiais disponíveis na escola. Foi verificado após a execução das atividades descritas acima uma melhora significativa no comportamento das crianças em relação a agressividade, e em alguns casos específicos de crianças muito tímidas, melhor desenvoltura, expondo suas opiniões em momentos de rodinhas, e durante as brincadeiras. Dessa forma, os objetivos de promover melhor socialização das crianças, atenuar a agressividade constante durante os momentos de brincadeiras, foram contemplados. A culminância dessas ações foi o repasse para as famílias das brincadeiras aprendidas, e o texto desenvolvidos pelas mesmas sobre o assunto.

Participaram do plano de ação: vinte crianças de uma turma de 4/5 anos de idade, professoras e a coordenadora. Para o desenvolvimento do plano de ação, foram realizadas as seguintes atividades: Entrevistas com três professoras da UMEI; entrevistas com as crianças (nas rodas de conversas); formulário para caracterização das crianças (as respostas foram obtidas com a ajuda da secretaria da escola)

6.1 Observações constantes

No desenvolvimento do trabalho, a ênfase foi nas brincadeiras nas suas diversas facetas. Observei como o meio, a sociedade de um modo geral influenciam o modo de brincar das crianças, como a brincadeira é de fato uma construção histórica. Como o resgate de determinadas brincadeiras, a confecção de seus próprios brinquedos interferem na socialização de um modo geral. Discutimos sobre as consequências de nossas ações, inclusive na hora de brincarmos. O respeito mútuo. O trabalho possibilitou “ampliar” esse universo infantil, para além das brincadeiras de “luta”, e de uma realidade muitas vezes onde impera a violência, o desrespeito, onde criminosos são apresentados como “verdadeiros heróis”.

No transcorrer de todo o processo me fez refletir sobre a importância do brincar na educação infantil, tendo sido possível desvelar que a ludicidade é de extrema relevância para o desenvolvimento integral da criança e são elementos indispensáveis ao relacionamento com outras pessoas. Assim, a criança estabelece com os jogos e as brincadeiras uma relação natural e consegue extravasar suas tristezas e alegrias, angústias, entusiasmos, passividades e agressividades, é por meio da brincadeira que a criança envolve-se no jogo e partilha com o outro.

Além da interação, a brincadeira, o brinquedo e o jogo proporcionam mecanismo para desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade para melhor desenvolver a aprendizagem. Nessa perspectiva, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos vêm contribuir significativamente para o importante desenvolvimento das estruturas psicológicas e cognitivas da criança.

Sendo assim, o brincar se destaca novamente para nos revelar que os esquemas que a criança utiliza para organizar as brincadeiras, os jogos, os brinquedos são os mesmos que ela utiliza para lidar com o conhecimento. Nessa perspectiva podemos concluir que é fundamental esse entendimento a fim de que o psicopedagogo possa identificar e intervir positivamente nas dificuldades da criança.

6.2 Situações para ampliação do brincar

Durante o plano de ação foram propostas diferentes situações com o objetivo de ampliar as possibilidades do brincar. Rodas de conversa, corre-cotia, amarelinha, confecção de brinquedos: peteca, pipa, bonecas de pano, Brincadeiras de imitação de adultos em situações diferentes da suas realidades. Durante as rodas de conversa, apresenta-se um momento extremamente rico para que as crianças exponham os seus anseios as suas “histórias”. O trabalho foi desenvolvido juntamente com a professora de (apoio) que selecionou e apresentou as brincadeiras para as crianças. A intervenção foi realizada de agosto a dezembro de 2011, na turma de 4/5anos, seguindo os seguintes passos: foram observadas as brincadeiras mais utilizadas pelas crianças em momentos diversos da rotina escolar como: sala de aula, parquinho, brinquedoteca. Constatados que eram brincadeiras “violentas” que refletiam o meio a qual as crianças estão inseridas. Selecionamos algumas brincadeiras populares e que as crianças não conheciam.

As crianças brincaram por várias semanas, a princípio com a orientação das professoras e depois sozinhas. Confeccionamos alguns brinquedos como peteca, pipa (papagaio), boneca de pano, contação da história “*Eu não sou como os outros*”.

E no reconto confeccionamos um “livrão” onde trocamos os nomes dos personagens da história, pelos nomes dos alunos da sala de aula em questão, trabalhamos o tema identidade e das escolhas que fazemos ao longo de toda nossa vida.

Depois desta exposição às crianças apresentaram por meio de desenhos suas opiniões sobre as brincadeiras. Na última etapa do plano de ação as crianças repassaram para os seus familiares as brincadeiras aprendidas na escola. E seus familiares relataram por meio de um breve texto o que acharam da experiência.

CONCLUSÃO

A Análise Crítica da Prática Pedagógica – ACPP – proporcionou-me um vasto enriquecimento em minha experiência e atuação como educadora. Durante a execução do plano de ação as trocas de experiências, os anseios e até mesmo as limitações permitiram que o trabalho fosse único, gratificante, que proporcionasse não só aprendizagem para as crianças, mas para os adultos envolvidos no processo. Percebi que para ter dentro das instituições dedicadas exclusivamente a educação infantil o desenvolvimento de atividades lúdicas variadas e educativas é de fundamental importância garantir a formação do educador e condições de atuação.

Condições que o curso de pós- graduação do LASEB proporcionou, pois foi possível ampliar a “*visão do brincar*”. O foco das brincadeiras foi retirado, ora como pedagógicas (institucionais), ora como brincadeiras livres que geralmente refletiam a violência na qual está inserida a comunidade da instituição. O brinquedo sofisticado, foi trocado por objetos simples e alguns momentos nem mesmo estruturados, se deu espaço para a imaginação.

Pois o brincar é uma atividade paradoxal: livre, imprevisível e espontânea, mas, ao mesmo tempo, regulamentada. É meio de superação da infância, assim como modo de constituição dessa etapa. Brincando, a criança age como se estivesse em outro tempo e lugar, embora esteja inteiramente conectado com a realidade. Também é importante saber o que as crianças pensam enquanto brincam, não apenas de uma perspectiva do prazer, mas também dos conteúdos e justificativas do que fazem brincando.

As crianças precisam tanto do livre fluxo das brincadeiras de iniciativa própria quanto dos desafios das intervenções dos adultos. O envolvimento adequado pode expandir seu modo de brincar, fazendo-as travar diálogos por meio de perguntas de sondagem e refletir sobre seu próprio aprendizado através do brincar. Tal processo desenvolve a compreensão de adultos e crianças, formando novos entendimentos.

Os profissionais devem, portanto, estar bem-informados sobre a pedagogia do brincar. Para o profissional contemporâneo, este é um processo de constante desenvolvimento, no qual ele se mantém atualizado com sua complexidade e natureza multidimensional.

Os adultos que trabalham e brincam com crianças têm, portanto, um papel importante na tomada de decisões sobre a didática apropriada e os ambientes para brincar. Eles precisam levar em conta as disposições e a autoestima dessas crianças, baseando-se em sua diversidade

de legados e experiências culturais, reconhecendo que as crianças são aprendizes capazes e confiantes, assim como valorizando as novas experiências que elas trazem todos os dias.

Diante do presente estudo não resta dúvida da importância de se expandir e criar novas possibilidades de brincadeiras, para o público atendido na instituição na qual atuo, aproveitando a vasta cultura popular do brincar existente no nosso país, que é fruto de uma miscigenação de etnias e culturas que proporciona essa ampla diversidade.

Portanto, é possível concluir que o brincar é a principal linguagem da infância. As brincadeiras devem acompanhar a criança da educação infantil, pois nesse período da vida são relevantes todos os aspectos de sua formação, como um ser bio-psico-social-cultural dá os passos definitivos para uma futura escolarização e sociabilidade adequadas como membro do grupo social que pertence. O brincar também promove a constituição do próprio indivíduo. Incluir o jogo e a brincadeira na escola tem como pressuposto, então, o duplo aspecto de servir ao desenvolvimento da criança, enquanto indivíduo, e à construção do conhecimento, processos estes intimamente interligados. Desta forma, abordar este tema é de extrema importância para a educação infantil e conseqüentemente para a prática dos profissionais da educação infantil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **Filosofia da educação**. 2.ed. rev.amp. São Paulo: Moderna, 1996.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**, 1998.

CASCUDO Câmara Luis da. In: KISHIMOTO Tizuko Morchida (Org) **Jogo, brinquedo e brincadeira e a educação**. São Paulo; Cortez, 1999.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Hollanda. **Pequeno dicionário da língua portuguesa**. 11ed. Rio de Janeiro. Ed Civilização Brasileira, 1979.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brincadeiras e narrativas infantis: contribuições de J. Bruner para a pedagogia da infância. In: OLIVEIRA-FORMOSINHO, Júlia et al. (org.). **Pedagogia(s) da infância: dialogando com o passado, construindo o futuro**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

KISHIMOTO Tizuko Morchida. **Jogos Infantis**. 2ªed. Editora Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a Educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

KOHL de Oliveira, Marta. **Vygotsky – Aprendizado e desenvolvimento um processo sócio – histórico**. São Paulo: Scipione, 1999.

KOHL de Oliveira, Marta. **Vygotsky- Aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1997.

KONRAD, Lorentz. **Educação Lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**, Loyola, SP 1974.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. **O que é brinquedo**. 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 1989.

PREFEITURA DE BELO HORIZONTE – PBH. **Proposições Curriculares para a educação Infantil**, 2009.

PIAGET, Jean. **Traité de Psychologie experimentale**. Paris, P. U. F., 1963.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de Psicologia**. Trad. Maria Alice Magalhães e Paulo Sérgio Lima. 24.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.

REDIN, Euclides. **O espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca**. 3.ed. Porto Alegre: Mediação, 2000.

SILVA, Garcia e Ferrari. In: KISHIMOTO Tizuko Morchida (Org) **Jogo brinquedo brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. Trad. JC. Neto e colaboradores. São Paulo: Martins Fontes. 1998.

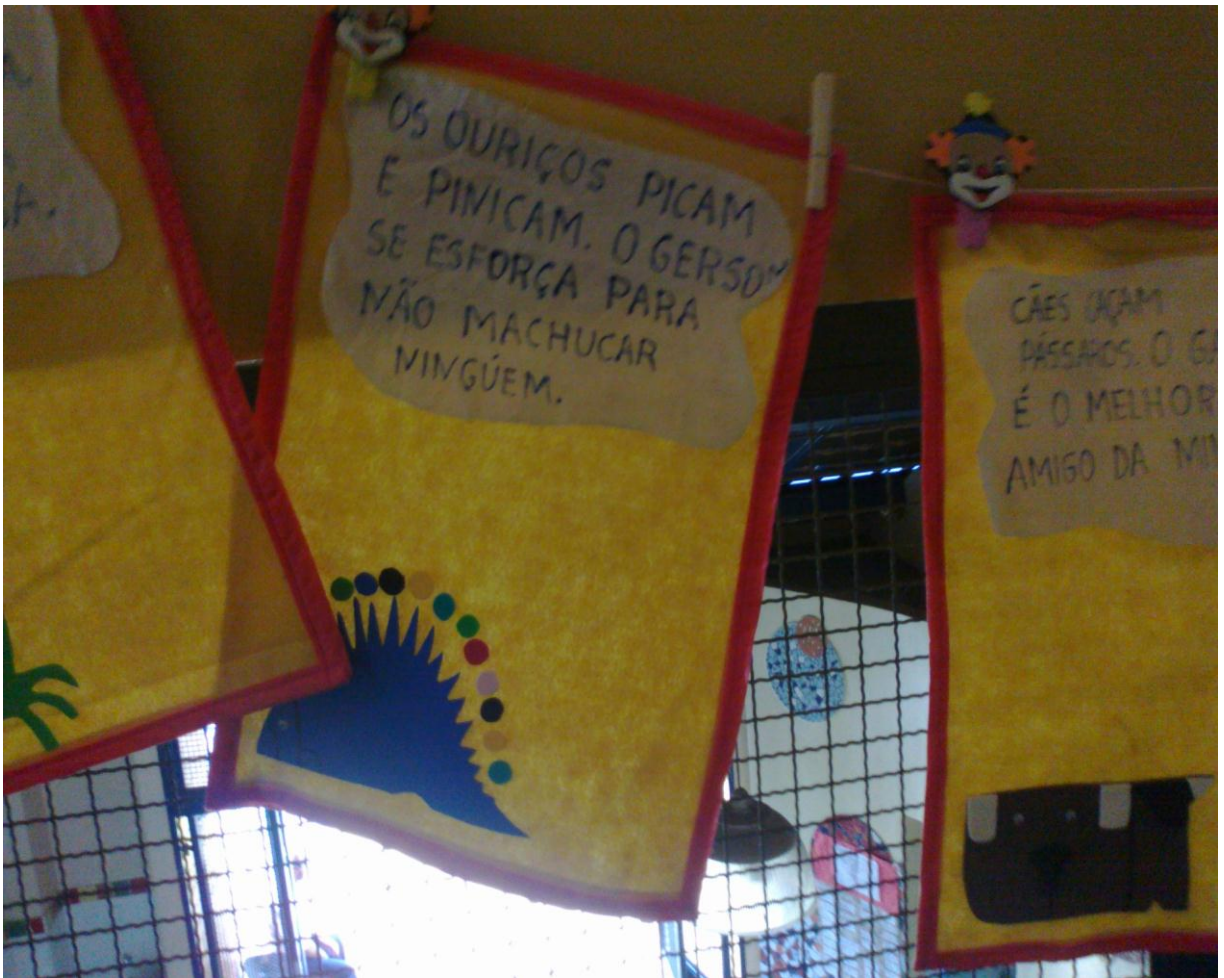
WESS Luise. **Brinquedos e engenhocas: atividades lúdicas com sucata**. São Paulo: Scipione., 1997.



Exposição dos brinquedos confeccionados pelas crianças da UMEI Betinho, turma de 04/05 anos professora Cristiane.



**Exposição do Reconto do livro 'Eu não sou como os outros', turma de 4/5anos
professora cristiane**



Exposição do Reconto do livro “Eu não sou como os outros” turma de 04/05 anos, professora Cristiane



**Exposição do reconto do livro “Eu não sou como os outros” turma 04/05 anos UMEI
Betinho professora Cristiane.**



Exposição dos brinquedos confeccionados pelas crianças da UMEI Betinho, turma de 04/05 anos professora Cristiane.



Registro das cantigas infantis utilizadas durante a realização das brincadeiras populares na turma de 04/05 anos UMEI Betinho, professora Cristiane.