

AS BRINCADEIRAS INFANTIS QUE ENCANTARAM E ENCANTAM AS CRIANÇAS DE UMA CRECHE EM CUIABÁ

Ida Maria Tomei Bianconi¹

RESUMO: As brincadeiras são atividades presentes em toda a infância das crianças, contribuindo para o desenvolvimento delas. Assim, surgiram novas brincadeiras, que foram inseridas no cotidiano infantil, sendo estimuladas para a participação das crianças, principalmente no espaço familiar e no espaço escolar. Na educação infantil, a creche se constitui um espaço de observação para o professor compreender a relação das crianças com as brincadeiras, inclusive identificando as mudanças nas brincadeiras e o surgimento de novas. O objetivo geral deste estudo é analisar se as crianças praticam as brincadeiras antigas, mediante o contexto escolar na contemporaneidade. Este estudo se caracteriza como uma pesquisa empírica, com apoio de uma pesquisa bibliográfica. A relevância deste estudo consiste na sua capacidade de apoiar a compreensão de que as brincadeiras são atividades que passam por mudanças constantes, e como este processo passa pela concepção das crianças na infância. As brincadeiras atuais são as mesmas de antigamente, as crianças aprendem com a família e com as professoras e reproduzem

426

Palavras-chave: Brincadeiras. Crianças. Educação infantil. Tipos de brincadeiras.

ABSTRACT: Play is an activity present throughout children's childhood, contributing to their development. Thus, new games emerged, which were inserted into children's daily lives, encouraging children's participation, especially in the family space and in the school space. In early childhood education, the daycare center provides an observation space for the teacher to understand children's relationship with play, including identifying changes in play and the emergence of new ones. The general objective of this study is to analyze whether children practice old games in the contemporary school context. This study is characterized as empirical research, supported by bibliographical research. The relevance of this study lies in its ability to support the understanding that plays are activities that undergo constant changes, and how this process affects children's conception in childhood. Today's plays are the same as in the past, children learn from their families and teachers and reproduce.

Keywords: Plays. Children. Child education. Types of plays.

¹Pós-graduada em Educação infantil e anos iniciais, pela Faculdade Futura, 2021.

1. INTRODUÇÃO

As brincadeiras são atividades presentes em toda a infância das crianças, contribuindo para o desenvolvimento delas. Observa-se que as brincadeiras não se restringem à infância, pois dialogam com a cultura e a sua diversidade. A partir da educação infantil, as brincadeiras são ressignificadas como recursos didáticos, e agregam objetivos em seu desenvolvimento, alinhados a construção da aprendizagem escolar. A sociedade passou por grandes mudanças nas últimas décadas, impulsionando mudanças nas concepções e no desenvolvimento das crianças.

Assim, surgiram novas brincadeiras, que foram inseridas no cotidiano infantil, sendo estimuladas para a participação das crianças, principalmente no espaço familiar e no espaço escolar. Na educação infantil, a creche se constitui um espaço de observação para o professor compreender a relação das crianças com as brincadeiras, inclusive identificando as mudanças nas brincadeiras e o surgimento de novas. Considerado o relatado, indicou-se a seguinte questão problema no desenvolvimento deste estudo: As brincadeiras infantis antigas continuam sendo brincadas pelas crianças de escolas do século 21?

O objetivo geral deste estudo é analisar se as crianças praticam as brincadeiras antigas, mediante o contexto escolar na contemporaneidade. Os objetivos específicos consistem em: discutir a concepção do brincar em três áreas distintas, a cultural, a psicológica e a educacional; centralizar os estudos no quadro de Kishimoto sobre as brincadeiras infantis; e apresentar a abordagem empírica dos dados coletados nas observações das brincadeiras.

A relevância deste estudo consiste na sua capacidade de apoiar a compreensão de que as brincadeiras são atividades que passam por mudanças constantes, e como este processo passa pela concepção das crianças na infância. A discussão oportuniza aos professores da educação infantil refletirem sobre a construção e o desenvolvimento das brincadeiras na infância, considerando os aspectos socioculturais que envolvem as mudanças nas brincadeiras. As brincadeiras representam um recurso didático fundamental na aprendizagem das crianças na educação infantil, com embasamento na metodologia de ludicidade.

Este estudo se caracteriza como uma pesquisa empírica, com apoio de uma pesquisa bibliográfica. A pesquisa empírica permitiu o levantamento de dados por meio de observações diretas e evidências concretas. O levantamento bibliográfico permitiu construir o embasamento para discutir os dados levantados e responder à questão problema deste

estudo. Após a introdução do tema, promoveu a discussão do tema, com o embasamento teórico e, sequencialmente, analisou-se os dados mediante o quadro de Kishimoto sobre as brincadeiras infantis.

1. Referencial teórico

Para responder teoricamente à questão fundamental este trabalho apresentará a visão dos teóricos sobre a concepção do brincar e perceber a transformação do brincar ao longo dos tempos, e os apontamentos de alguns teóricos. O brincar está presente na vida das crianças desde a infância, nem se pode e sua trajetória se confunde com a história e pode ter definições das mais variadas áreas do conhecimento.

O brincar vem sendo debatido com base em diversas abordagens, e nesse estudo destaco três abordagens distintas, a cultural, a psicológica e a educacional para auxiliar na compreensão do estudo empírico do capítulo três.

Para Huizinga (1980), o homem sempre brincou sem distinção de regras, entre adultos, crianças e animais no decorrer da história. Desta maneira, a ludicidade adquiriu um espaço de excelência na formação humana.

Na teoria de Brougère (1998) a brincadeira aparece como um fator de internalização de elementos culturais, cuja heterogeneidade desaparece em proveito de uma homogeneidade construída pela criança no ato lúdico. A brincadeira supõe uma significação conferida por todos que dela participam. Assim, para brincar é preciso antes aprender a brincar.

O brincar se tornou ao longo dos tempos, objeto de pesquisa da psicologia por influenciar no desenvolvimento da criança pequena. O brincar se torna sinônimo de infância, e que o ato de brincar proporciona experiências que favoreçam o desenvolvimento integral das crianças. E tenta entender o funcionamento das emoções e personalidade nos indivíduos.

O brincar possui características diferentes de uma criança para outra, sobre o tema. Definindo situações e concepções sobre o desenvolvimento cognitivo que vai se criando na criança quando ela brinca. Onde a psicologia observa de maneira mais contundente para certos detalhes no entendimento dessas situações que envolvem as emoções e como esses fatores influenciam na sua personalidade. Como os apontamentos dos estudos de Arce sobre o brincar nesses critérios de observação:

Vygotsky (2000) a criança faz coisas que não seriam consideradas típicas para sua idade, elas interagem com o mundo a sua volta tentando compreendê-lo. Assim, o uso da fantasia e a criação de situações imaginárias, ou de faz de conta, aparecem como libertadoras. Leontiev (1981), a criança está centrada no processo e não exatamente na ação. Como exemplo, podemos citar o andar a cavalo: a criança, muitas vezes, não pode montar o cavalo, como os policiais a cavalo que ela observou em sua cidade, mas ela os imita, reproduz a operação de andar a cavalo, montando em um cabo de vassoura. A criança faz de conta que anda a cavalo, mas, ao fazê-lo, imita a forma como viu o adulto fazer cavalgando em um cavalo real. Elkonin (1998), o movimento, as ações e a comunicação da criança presente nas fases anteriores são fundamentais, ou seja, são premissas para o posterior desenvolvimento da brincadeira de papéis sociais. (Apud ARCE, 2013, p.98)

Vygotsky (1998) define o brincar como sendo uma situação imaginária criada pela criança, preenchendo as necessidades que vão mudando de acordo com a idade, dando grande ênfase ao significado do brincar atrelado ao desenvolvimento da criança, pois a criança bem pequena não se envolve em situações imaginárias, porque na transferência do concreto para o abstrato quebra a continuidade, só a brincadeira possibilitará à criança imaginar o objeto da maneira como desejaria que fosse.

Segundo Cória-Sabini (2004). Quando as crianças brincam, observa-se elas sentem satisfação quando experimentam ao participarem das atividades. As emoções se misturam alegria, risos e muito prazer. A criança fica livre para abusar da sua imaginação e criatividade.

O brincar na abordagem educacional traz diversos apontamentos, sendo que um dos primeiros que me chamou a atenção, fora que o brincar é uma fonte de estimulação e motivação para as crianças, e quanto essa atividade na escola contribui para a aprendizagem. E que Moyles (2002) faz algumas considerações de alguns autores sobre o brincar fora da escola e dentro da escola, bem como as interações que as brincadeiras proporcionam entre as crianças em seus estudos:

Smith(1982) afirma que o aspecto motivacional do brincar lhe dá e continuará a dar seu valor educacional. O brincar fora da escola motiva as crianças a explorar e a experienciar a casa, o jardim, a rua, as lojas, a vizinhança e assim por diante. Ele oferece uma escala temporal mais longa e uma aprendizagem que tende a se espalhar e a prosseguir continuamente. (SMITH Apud MOYLES, 2002, p.41).
Afirma que, nos brinquedos que compram para os filhos, os pais buscam principalmente o brincar isolado no lar, e que a escola, portanto, precisa facilitar os relacionamentos entre crianças. Blatchford e cols. (1982, p.3) apresentaram evidências convincentes de que os relacionamentos das crianças pequenas com outras crianças pequenas era previamente "subvalorizado". Eles descobriram que a interação de crianças da mesma idade facilita a "descoberta e a competência interpessoais" e que essa descoberta interpessoal ajuda as crianças pequenas a compreender a si mesmas e contribui imensamente para o desenvolvimento pessoal. Compreender a si mesmo adquirir confiança nas próprias capacidades, facilita o movimento da criança rumo a independência, um aspecto que está no topo da lista de objetivos da maioria dos educadores da primeira infância. (MOYLES, 2002, p.42).

O brincar vem acompanhado do lúdico, das compreensões de mundo construídas através das brincadeiras que foram apresentadas pelas crianças ao longo dos tempos, que a mesma se tornou também um fator cultural e social. E que essa ação brincar permite ao adulto tentar compreender a infância, respeitando as suas singularidades que através da observação dessas brincadeiras, pode-se perceber minúcias entre uma e outra e que através do brincar a criança cria uma cultura lúdica, e que somente crianças que brincam podem adquirir.

Em estudos de Kishimoto, a cultura lúdica formada pelas crianças, são um arsenal de informações que as crianças adquirem para aprender a interagir com seus pares e com o meio social em que vive. Para Kishimoto, (2003, 2005), ao prover uma situação imaginativa por meio da atividade lúdica, a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais. A criança constrói sua personalidade brincando. A brincadeira de acordo com esse autor estimula a criatividade, a imaginação, a inserção da criança no mundo, ampliam sua cadeia de relacionamento social, enfim, por intermédio do jogo dá-se a estimulação do desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo.

Os estudos sobre as brincadeiras de Tizuko Morchida Kishimoto, tornando- a uma das referências nesta área. “A brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar” (Kishimoto, 2002, p. 139) e continua com seus pares. E que se torna a sua principal atividade.

O brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver”. (Kishimoto,2010, p.1)

Dentre os seus inúmeros estudos, destaco o quadro de tipos de brinquedos e brincadeiras, de 1996, que fora o eixo principal para esse estudo de observação e levantamento das brincadeiras. Para Kishimoto (1996), as brincadeiras e brinquedos podem ser assim reconhecidos: educativos, tradicionais, simbólicos ou protagonizados e de construção, como demonstra o quadro da figura1.

Figura1. Quadro de Kishimoto (1996) para Brincadeiras Infantis.

TIPOS DE BRINCADEIRAS	CARACTERÍSTICAS
JOGOS EDUCATIVOS	Configura-se quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas por adultos com o objetivo de estimular a aprendizagem e desenvolvimento. Corresponde categoria de jogo quando o adulto mantém as condições relativas à qualidade do jogo, à livre escolha, ao prazer, à capacidade de iniciação e à ação ativa e motivadora. Mesmo de caráter mais controlado que o jogo livre, no jogo educativo nunca se tem a certeza de que a construção do conhecimento efetuado pela criança é a mesma que a desejada pelo (a) educador (a)
OS TRADICIONAIS	Guarda a produção espiritual de um povo, a cultura não oficial transmitida de modo oral e não cristalizada. Incorpora inovações anônimas das gerações. Os jogos tradicionais são elementos folclóricos que assumem características como anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. (Papagaio, amarelinha, parlendas, pião). Sabe-se que provem de práticas abandonadas pelos adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. Sua função é perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar.
JOGO SIMBÓLICO, PROTAGONIZADO, FAZ-DE-CONTA, DE PAPÉIS OU SÓCIO DRAMÁTICO	Surge com o aparecimento da linguagem e da capacidade de representar. Permite a entrada no imaginário e a expressão de regras implícitas presentes nos diferentes papéis assumidos pela criança. O conteúdo do imaginário advém das experiências adquiridas pela criança nos mais diferentes contextos. Ao brincar de faz- de conta, a criança aprende a criar símbolos.
JOGOS DE CONSTRUÇÃO	Além de jogos de encaixe, blocos lógicos e sucata. Envolve a construção de cenários para brincadeiras simbólicas. As construções se transformam em temas das brincadeiras, que variam de complexidade conforme a idade da criança. No exercício de construir ou montar, a criança revela sua representação mental sobre determinados temas, além de exercitar sua imaginação. Está em estreita relação com o faz- de- conta.

Fonte: Kishimoto (1996).

A atividade do brincar através dessas três abordagens distintas cultural, psicológica e educacional são associadas ao lúdico, ao jogo, com a brincadeira e com o brinquedo e que em momentos podem ser livres, naturais ou dirigidas. E que essas atividades mostram indícios da construção do seu desenvolvimento.

Nestas brincadeiras e brinquedos, estão os brinquedos eletrônicos, na atualidade a infância é permeada pela tecnologia. Segundo Levin (2007) “os pais não se reconhecem nessa criança e nem nos seus brinquedos, é difícil para eles aceitarem essa diferença entre as gerações, muitos se perguntam por que o filho prefere ficar parado em frente à TV ao invés de correr, subir em árvores. Porém, poucos percebem que essa é uma produção atual, estes são os brinquedos que resultaram de um processo histórico e cultural, os quais devem ser compreendidos por pais e educadores. Estes brinquedos fazem parte da infância da atualidade, são a produção de uma época histórica.” (LEVIN, 2007, p.25).

Depois de tão alto grau de aperfeiçoamento, o objeto-brinquedo acaba por brincar sozinho; com efeito, ele se torna protagonista de uma brincadeira solitária que é auto suficiente, não sendo necessário que a criança brinque. Para que ela iria brincar, se o brinquedo brinca sozinho? A criança é privada do prazer de brincar inventando, de criar encenando ao acaso, ficando então fixa, imóvel, estática, enquanto o objeto é que se movimenta, age, fala, canta brinca e faz por ela. (LEVIN, 2007, p.25).

A tese de Postman (1999) trata do desaparecimento da infância onde afirma que não existem mais diferenças entre a fase adulta e a infância, seja pelas diferenças em seus fazeres, seus tempos e sua rotina. Atualmente a infância mudou, em algumas formas de brincar, motivações, tempos e espaços, porém ainda existe.

1. Análise dos resultados

Para responder à questão fundamental deste trabalho “As brincadeiras infantis antigas continuam sendo brincadas pelas crianças do século 21?” a metodologia usada foi a coleta de dados por observação da rotina das crianças de uma Creche na cidade de Cuiabá/MT no ano de 2019, conforme demonstra na figura 2.

Figura 2. Brincadeiras observadas na creche.

ANTIGAS	ATUAIS
Pega-pega	Peças de encaixe
Esconde-esconde	Princesa
Casinha	Dança da cadeira
Pular corda	Boliche
Bola	Bicicleta
Amarelinha	Triciclo
Roda	
Bambolê	
Corrida do saco	
Bolinha de sabão	

Fonte: levantamento da própria autora.

As brincadeiras coletivas são a preferência e foram as mais escolhidas, brincar de pega-pega, esconde-esconde, amarelinha e roda sempre sob a supervisão das professoras para que ninguém se machuque. Existem também as brincadeiras dirigidas pelas professoras como a dança das cadeiras que é uma brincadeira ótima para trabalhar a coordenação motora e a atenção, bem como apresentar a elas as brincadeiras com regras e música.

Depois da brincadeira a seguinte pergunta era feita para todas as crianças “Qual brincadeira você mais gostou?” e de acordo com o quadro abaixo, as brincadeiras elencadas foram as mais escolhidas pelos alunos no ambiente escolar. Na figura 3, são apresentados os resultados levantados nas observações das brincadeiras crianças da creche municipal:

Figura 3. Questionário aplicado às crianças.

BRINCADEIRA QUE MAIS GOSTARAM DE BRINCAR?	MENINAS		MENINOS	
	SIM	NÃO	SIM	NÃO
PEGA-PEGA	95%	5%	100%	--
ESCONDE-ESCONDE	100%	--	100%	--
CASINHA	80%	20%	45%	55%
COM UM BRINQUEDO SOZINHA (CARRINHO, PANELINHA, BONECA)	10%	90%	15%	85%
PULAR CORDA	70%	30%	60%	40%
BOLA	85%	15%	100%	0%
AMARELINHA	75%	25%	40%	60%
RODA	75%	25%	20%	80%
DANÇA DA CADEIRA	100%	0%	100%	0%
BAMBOLÊ	80%	20%	10%	90%
CORRIDA DO SACO	100%	0%	100%	0%
BOLINHA DE SABÃO	100%	0%	100%	0%

Fonte: levantamento da própria autora.

O quadro da figura 3 indica que as brincadeiras antigas observadas na creche foram as preferidas das crianças, em dados percentuais, essas brincadeiras são atemporais, as regras são simples e produzem muita diversão e desenvolvimento.

1. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na creche as crianças tem liberdade para brincar, sozinhas ou coletivamente, a elas são oferecidos diariamente diversos brinquedos: bonecas, brinquedos de encaixe, carrinhos, bonecos de super herói, etc., porém existe uma mudança no brincar, as crianças não diferem brinquedos de meninas e de meninos, todos os brinquedos são oferecidos livremente, mediante a isto os meninos brincam de casinha com as meninas e as meninas brincam de

carrinho com os meninos, quando as crianças estão juntas elas querem brincar, querem contato físico com brincadeiras coletivas, querem interagir.

As brincadeiras da creche se enquadram no quadro de Kishimoto principalmente no item “OS TRADICIONAIS”, são brincadeiras do povo, tradicionais, transmitidas entre gerações e que se perpetuaram na cultura infantil.

O brincar é fundamental nessa faixa etária, é brincando que a criança desenvolve a imaginação, que ela vivencia questões que precisam ser entendidas por ela, por meio da reprodução do fazer adulto, além de desenvolver noções de espaço, lateralidade, interação com o social, criticar, analisar, questionar, aprende também a partilhar e a seguir regras e comandos, entre outros tantos benefícios. Além de nos permitir conhecer a sua personalidade, seus medos, sua imaginação, sua inteligência, suas limitações, etc. Ou seja, nos propicia conhecer a criança como um todo.

Podemos concluir que tudo depende do olhar do professor frente ao seu trabalho, da concepção do que é ser criança que ele traz consigo. Ele deve planejar as brincadeiras com intencionalidade, sabendo o que quer desenvolver ou qual habilidade deseja alcançar na criança, já a criança deve brincar naturalmente, pois cabe ao professor fazer a avaliação pela observação.

Com este estudo foi possível responder à questão fundamental “As brincadeiras antigas continuam sendo brincadas pelas crianças do século 21?”

Sim continuam. As brincadeiras atuais são as mesmas de antigamente, as crianças aprendem com a família e com as professoras e reproduzem. A recente evolução tecnológica, com celulares e brinquedos eletrônicos, não mudou a essência da criança, porque segundo Levin (2007), “são uma produção de uma época histórica e fazem parte da infância da atualidade”.

REFERÊNCIAS

ARCE, Alessandra, (org.). **Interações e brincadeiras na educação infantil**, Campinas, SP, editora alínea, 2013.

BOMTEMPO, Edda.Antunha, Gonçalves Elsa, Barros, Vera. **Brincando na escola, no hospital, na rua**. Rio de Janeiro, Wak editora, 2008.

BROUGÉRE, G. A criança e a cultura lúdica. **Revista Faculdade de Educação**. v. 24, n.2, São Paulo, jul/dez, 1998.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida e Lucena, Regina Ferreira d. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, São Paulo: Papirus,2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 2 ed. São Paulo: perspectiva, 1980.

_____, T.M. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez,1996.

KISHIMOTO, T.M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira-Thompson Learning, 2002.

LEVIN, Esteban. **Rumo a uma infância virtual?** a imagem corporal sem corpo; trad. Ricardo Rosenbush. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007

MOYLES, Janet R. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil.trad.Maria Adriana Veronese. Porto Alegre. Artmed editora, 2002.

OLIVEIRA, Francismara Neves de. Bazon, Fernanda Vilhena Mafra. **(Re) significando o lúdico**: jogar e brincar como espaço de reflexão. Londrina, EDUEL,2009.

SILVA, Daniela de Castro, HOMRICH, Marcele Teixeira. **Brincadeiras e brinquedos na atualidade**: Breve contribuição articulando a infância e a escola. Revista Reflexão e Ação, Santa Cruz do Sul, v.18.n2, p.198-213.jul/dez.2010.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**, São Paulo: Martins Fontes,1989.