



## REFLEXÕES SOBRE O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS

MARIA DE FÁTIMA LIMA ANDRADE<sup>1</sup>, ALESSANDRA STEILMANN<sup>2</sup>, CINARA  
TONELLO POSTRINGER<sup>3</sup>, FABIANE WEBER DA SILVA<sup>4</sup>, EDSON PONICK<sup>5</sup>

<sup>1</sup>FaE/UFPEl – limandrade.fatima@hotmail.com

<sup>2</sup>FaE/UFPEl– ale.ufpel@gmail.com

<sup>3</sup>FaE--/UFPEL-tokopotringer@gmail.com

<sup>4</sup>FaE/UFPEl – fabianeweber@yahoo.com.br

<sup>5</sup> FaE/UFPEl – edsonponick@gmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

O brincar é uma das primeiras formas de relação e compreensão da sociedade na qual se está inserido. É brincando que as crianças comunicam, expressam, criam e recriam, divertem-se e interagem com os outros e, consequentemente, com o mundo. Segundo SILVA, LIMA, BORCHAT E DELGADO (2016):

No brincar a criança produz alguns componentes fundamentais ao seu desenvolvimento como: alegria, descontração, fantasia, fuga da realidade, jogo simbólico. Em todo brincar a criança é estimulada a ter consciência do próprio corpo, das suas posturas e atitudes. O brincar educa para a solidariedade, para o respeito e para a cooperação; Desenvolve a consciência crítica, estimula a criação e a reformulação de regras, promove a convivência entre meninos e meninas, assegura a inclusão de todos os alunos.

Em outras palavras, a criança que brinca socializa melhor com o mundo, pois as brincadeiras, por mais simples que possam parecer, estimulam o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo do sujeito. Hoje, cada vez mais, pedagogos das séries iniciais se utilizam de brincadeiras no desenvolvimento infantil como ferramenta pedagógica. Desta forma, garantir o direito de brincar das crianças é permitir o seu desenvolvimento físico, emocional e intelectual saudável, possibilitando que as mesmas tenham uma maior qualidade de vida.

Essas interações socioculturais são acumuladas pelos sujeitos como experiências lúdicas que ao fim formam uma cultura lúdica diversificada, complexa e rica (BROUGÈRE, 1998). Defendemos as crianças como atores sociais na produção de cultura. Ou seja, consideramos os sujeitos observados como produtores ativos (e não como produto) de uma cultura que não está isolada da sociedade e do real, pois é influenciada e interatua com o social constantemente (WÜRDING, 2011).

### 2. METODOLOGIA

As coletas de dados e informações para análise foram realizadas através de observações, e também foram realizadas duas breves entrevistas com uma funcionária da escola e com um aluno do terceiro ano, que serviram para auxiliar



na compreensão do contexto e das brincadeiras observadas. Após a coleta, os dados foram organizados em tabelas sistematizadas para descrição e análise de acordo com a sugestão de FRIEDMANN (1996 p. 70-76 apud Nörnberg).

Neste texto, buscaremos descrever e analisar o brincar em dois contextos escolares diferentes de instituições públicas da cidade de Pelotas. O primeiro consiste na análise de brincadeiras livres de crianças de séries iniciais em uma escola estadual situada no Bairro Fragata; já o segundo em uma escola municipal de ensino fundamental, localizada no centro da cidade. Não pretendemos, com esta pesquisa, fazer uma comparação aprofundada entre as situações das duas escolas ou elencar uma como melhor, mas sim identificar a existência de simetrias e assimetrias entre as brincadeiras, ensaiando uma caracterização da cultura lúdica, pois nosso objetivo central está vinculado ao exercício de observação e análise do brincar.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

### **FUTPET**

No jogo observado, cerca de vinte sujeitos usaram uma estrutura de palco em madeira e metal e um quadro negro que estava encostado na parede como demarcação para os gols, porém apenas o gol do quadro negro contava com um goleiro. Somente meninos mais velhos brincaram e, quando uma das meninas tentou atravessar o pátio, não conseguiu passar pelo aglomerado de meninos em campo e foi conduzida por um deles até a beira do lugar.

Quando a "bola" saía do campo, quem estava mais perto ia correndo buscar, fato que nos leva a pensar que essa regra foi adaptada para que o tempo de intervalo não fosse desperdiçado. Apesar de não haver divisão de dois times e parecer que cada um jogava por si, era perceptível que eventualmente alguns jogadores cochichavam e faziam sinais com as mãos para organizar as jogadas e fazer gols.

De acordo com as informações apresentadas, é notória a influência do ambiente, do material disponível (BROUGÈRE, 1998) e do tempo (PERROTI, 1990 apud Würdig, 2011, p. 117) na construção da cultura lúdica do grupo, visto que todas as regras foram adaptadas de acordo com as limitações e disposições destes fatores. Esse dado é surpreendente em dois aspectos: O primeiro gera uma inquietação quanto às possíveis circunscrições do repertório de brincadeiras que envolvem as experiências lúdicas dos integrantes do grupo, pois mesmo com pouquíssimas condições para o desenvolvimento do jogo, se esforçaram para fazê-lo. O segundo causa uma grande admiração devido ao sucesso das adaptações feitas pelo grupo, que oportunizaram o aproveitamento da brincadeira sem brigas, desentendimentos e mantendo a diversão durante todo o tempo da brincadeira.

### **Pega-pega**

A brincadeira consiste basicamente em uma regra tradicional: um participante é escolhido para ser o "pegador" e correr atrás dos outros que,



quando pegos, também se tornam pegadores. Na brincadeira observada, foi notável que, eventualmente, o pegador agarrava-se na mão do participante pego e os dois corriam atrás dos outros juntos, o que pode funcionar como uma estratégia mnemônica, ou para encurralar os outros participantes. Além disto, alguns dos pegadores se denominavam como "água" ou "gelo", e os participantes que corriam eram considerados o fogo. Segundo o aluno entrevistado, "a água apaga o fogo e o gelo congela o fogo". Esse comportamento pode ter sido influenciado por um desenho animado que passa em TV aberta, no qual os povos que dominam a água/gelo devem derrotar os dominadores de fogo em uma guerra. Ao contrário da brincadeira "FutPet", neste caso percebe-se que as adaptações feitas não têm ligação com o espaço ou o tempo, mas parecem se caracterizar como estratégias para o jogo, como influência da sua cultura lúdica individual e televisiva.

### **Caça ao tesouro**

A brincadeira é caracterizada pela fantasia, pelo imaginário, o que a torna um jogo de faz de conta. No caso dessa brincadeira, foi baseada em uma atividade desenvolvida pelos alunos do quinto semestre do curso de Pedagogia da UFPEL. Denominada caça aos tijolos, nesse jogo direcionado, as crianças recebiam dicas de onde os tijolos estavam escondidos pelo pátio da escola. A turma foi dividida em dois grupos, um representante de cada grupo ouvia as dicas e tinha a incumbência de encontrar o tijolo, porém discutia antes com o grupo o enigma proposto pelos professores.

A caça ao tesouro, desenvolvida livremente pelos alunos, foi um momento espontâneo de muita descontração. Não havia muitas regras, apenas procuravam pelo pátio tesouros escondidos. Tudo era considerado um valioso tesouro: uma pedra, um pedacinho de madeira, folhas e brinquedos. Descritos por eles como diamantes, alguns depois de encontrados eram novamente submerso na terra.

A brincadeira caça ao tesouro estimula a agilidade, atenção, concentração, raciocínio lógico, socialização, cooperação e estratégia. Havia três meninos que estavam caçando os tesouros e dando-os para uma menina guardar. Havia uma cooperação entre eles e acreditamos que essa divisão de tarefas seja um reflexo da cultura social. Houve alguns conflitos, empurrões e ordens de alerta, como: "ninguém pode pisar aqui!", disse um menino, se referindo ao local onde ele havia feito um círculo no chão. Enfim, mesmo podendo brincar livremente, os alunos optaram pela continuidade da atividade proposta pelos professores, só que de forma adaptada com suas próprias regras e teorias. Ficou muito clara a socialização de saberes entre os alunos.

## **4. CONCLUSÕES**

Notamos, através das observações e das reflexões, o quanto é importante e rico o momento das brincadeiras livres, sem a interferência direta dos adultos direcionando as brincadeiras. A criança liberta das exigências adultocêntricas solta sua imaginação e se entrega a um mundo próprio, criando suas próprias



regras e determinando como a brincadeira acontecerá, quem brincará, como a brincadeira de um influenciará a brincadeira de outro, criando um entrosamento que só eles entendem com sua linguagem própria, seu agir único e coletivo, com suas diferentes culturas que se unificam com o único propósito de brincar, rir e se divertir. Por outro lado, também foi notória a complexidade de observar e compreender a cultura lúdica infantil. Segundo FERREIRA:

Os aspectos factuais presentes não lhes impõem com precisão os comportamentos a desempenhar, espera-se mesmo que as crianças as "preenchem" desenvolvendo os seus próprios conteúdos, as suas próprias regras e procedimentos. Em suma, que aí criem a sua própria ordem social infantil (2002, p.141 apud FILHO, 2010, p. 101)

Constatamos, nas observações, que as crianças têm muita sagacidade em resolver os problemas quanto aos fatores que possam dificultar as brincadeiras, reformulando as regras do jogo para que ele seja possível e o mais prazeroso possível.

À luz de teorias sobre as relações sociais e suas formas de produção cultural, concluímos que a criança é criativa (na concepção chomskyana) e tem um papel ativo na produção de cultura e nos processos de sociabilidade, ao mesmo tempo em que expressa as influências das suas interações com o mundo, dos seus gostos e preferências

## REFERENCIAL TEÓRICO

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Rev. Fac. Educ.**, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, 1998.

FILHO, Altino José Martins. Olhares investigativos sobre as crianças: o brincar e a produção das culturas infantis. **Momento**, Rio Grande, 19 (1): 89-104. 2010.

SILVA, Fabiane; ANDRADE, Maria de Fátima, BORCHARDT, Milene Gonçalves, DELGADO, Ana Cristina Cool. **Brincando com As Cores**, Anaís do CEG 2016  
Disponível em: <[http://cti.ufpel.edu.br/siepe/arquivos/2016/CH\\_02290.pdf](http://cti.ufpel.edu.br/siepe/arquivos/2016/CH_02290.pdf) >

WÜRDIG, Rogério Costa. Infância crianças e cultura lúdica. In \_\_\_\_ **O quebra cabeça da cultura lúdica**: lugares parcerias e brincadeiras das crianças: desafios para políticas da infância. Tese de mestrado defendida em 2007, no PPGE da Universidade do Vale do Rio dos Sinos.