



VOCÊ GOSTA DE BRINCAR? DO QUE? COM QUEM?

Regina Celia Adamuz *

Cleide Vitor Mussini Batista **

Dr.^a Maria Aparecida Trevisan Zamberlan ***

RESUMO

Esta pesquisa teve por objetivo investigar junto a crianças sobre o ato de brincar, destacando de qual(is) brincadeira(s) mais gostam e com quem gostam de brincar.

ABSTRATC

This research aimed at investigating childrem at their entertainments, focusing on wich plays they prefer and who they prefer to play with.

UNITERMOS: CRIANÇAS - BRINCAR - BRINCADEIRAS

1- INTRODUÇÃO

A criança, ao ingressar na pré-escola, está se inserindo em um ambiente totalmente novo e desconhecido, representando um marco no seu desenvolvimento, ou seja, no seu processo evolutivo, pois é nessa fase que ocorre a separação, por um pequeno período de tempo, de seu meio familiar. Nesse período de adaptação e socialização na pré-escola, a criança encontra algumas dificuldades e o que poderá contribuir e facilitar seu processo de adaptação e socialização no meio escolar é uma ação metodológica previamente planejada, onde os professores utilizem-se de atividades lúdicas, especialmente as que valorizam a motricidade infantil.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades fundamentais da infância, por exemplo, o brinquedo pode estimular a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança; proporciona aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Essa classe de objetos e atividades satisfaz aos interesses das crianças, oferecendo, ao mesmo tempo, inúmeras possibilidades educacionais.

* Mestranda em Educação e Docente do Departamento de Educação da Universidade Estadual de Londrina - UEL / Departamento de Psicologia do Centro de Estudos Superiores de Londrina - CESULON e da Universidade Norte do Paraná - UNOPAR.

** Mestranda em Educação na UEL.

*** Orientadora no Mestrado em Educação do Centro de Educação, Comunicação e Artes da UEL.



Mas, ainda há professores que afirmam ser o jogo e a brincadeira "enrolação de tempo". Porém, mal sabem eles que todos os jogos são, por sua própria essência, educativos e que contribuem para o desenvolvimento infantil.

Através do jogo, a criança desenvolverá a capacidade de perceber suas atitudes de cooperação. O jogo oferece a ela, que está em formação, oportunidades de descobrir seus próprios recursos e testar as suas próprias habilidades, além do que, também, ela aprenderá a conviver com os colegas nessa interação.

O jogo é sério; é um instrumento de afirmação e é o melhor momento de equilíbrio na criança, assegurando a base de sua personalidade.

E pensar que, em seus jogos, as crianças podem representar e experimentar vários papéis, fantasiando serem bichinhos, professores, médicos, mamãe, etc. Nesse processo, a criança pode expressar suas emoções e sentimentos por meio de gestos, que poderiam, de outro modo ou momento, serem proibidos.

E os brinquedos?

Pais do século XX armazenam brinquedos. Compram brinquedos para enfeitar a estante do quarto da criança, que não pode nem tocá-los.

De certa forma, a criança deixa suas energias extrapolarem quando brinca. Através da brincadeira ela testemunha, antes de tudo, o ímpeto, próprio da espécie humana, pelo qual o homem procura sempre ultrapassar-se.

A brincadeira é a melhor maneira de a criança comunicar-se, relacionar-se com outras crianças. Brincando, a criança aprende sobre o mundo que a cerca e procura integrar - se a ele.

É também na atividade lúdica que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte de sua realidade interior. Na brincadeira a criança aprende a se conhecer melhor e a aceitar a existência do outro, organizando, assim, suas relações emocionais e estabelecendo relações sociais.

O brinquedo é um fator básico no desenvolvimento humano porque é uma atividade que completa as necessidades da criança, motivando - a para a ação na busca da satisfação de seus desejos.

A criança na idade pré - escolar tem seu desenvolvimento de forma decisiva quanto a sua formação, pois nota-se aí progresso notável quanto às suas habilidades motoras, de linguagem e de funcionamento cognitivo, afetivo e social.

A ação de brincar e o interesse da criança pelo brinquedo evoluem conforme a maturação do sistema nervoso e o desenvolvimento intelectual e sócio - afetivo da mesma.

Com a ajuda do brinquedo, ela pode desenvolver a imaginação, a confiança, auto - estima e a cooperação. O modo como a criança brinca revela seu o mundo interior. O brinquedo contribui, assim, para a unificação e integração da personalidade e permite à criança entrar em contato com outras crianças.

Para isso é importante que a escola forneça condições adequadas visando a promover situações compatíveis com as necessidades apresentadas pelas crianças e oportunizando estimulação para o desenvolvimento integral.

Um dos objetivos da pré - escola é de introduzir e oportunizar as brincadeiras, brinquedo e/ou jogos para o desenvolvimento das habilidades, assim como promover autonomia e independência.

Então, por que não brincar? Vamos brincar? Com quem? Do quê?

2-REVISÃO DE LITERATURA

As principais teorias sobre o brincar infantil surgiram no século XVIII e são denominadas por Ruben (1982) e Takhvar (1988) (apud SPERB, 1994) de teorias clássicas do brincar. As explicações dadas para o brincar (por essas teorias) são diferentes. Uma delas entende essa atividade como o produto de uma energia excedente; outra define o mesmo fenômeno como uma preparação instintiva para os comportamentos adultos; e, por último, há a compreensão de que, através do brincar, os hábitos motores e os atos do passado podem ser, progressivamente, recapitulados (ver estudos clínicos de Gross, 1898 e Stanley Hall, 1927).

As crianças, em todas as épocas, têm passado grande parte do seu tempo brincando. A importância dessa atividade é consenso entre os teóricos do desenvolvimento, como Piaget (1945/1978), Vygotsky (1993/1989), Erikson (1950/1976), Gavey (1977) e outros.

Segundo Winnicott, apud BOMTEMPO (1985 p. 56), *a criança adquire experiência, brincando*. O brinquedo proporciona o aprender - fazendo, o desenvolvimento da linguagem, o senso de companheirismo e a criatividade.

Para VYGOTYSKY (1996) & BENJAMIN (1984) o jogo facilita o desenvolvimento da imaginação e da criatividade, destacando que a imaginação nasce no jogo, e para eles, antes do aparecimento do jogo não há imaginação.

A criança em idade pré-escolar começa a experimentar necessidades irrealizáveis e é nesse momento que aparece o brinquedo como um mundo ilusório e imaginário, onde os desejos não realizáveis podem ser realizados. Para esse autor, a característica definidora do brinquedo é a situação imaginária que a criança cria, ou seja, a imaginação surge da ação, e a criança imagina e ao imaginar brinca (VYGOTYSKY, 1986).

Ainda segundo VYGOTYSKY, o brinquedo contribui para o desenvolvimento da língua escrita na medida em que sendo simbolismo de primeira ordem (representação do significado) prepara para a escrita, que é simbolismo da segunda ordem.

Já para Piaget (1971) apud BOMTEMPO (1985SD p. 57), *o jogo leva a criança a exercitar o mundo tal como ela compreende, fazendo, assim, com que ela se liberte de certas coisas que a incomodam. Nesse sentido, o jogo tem uma função catártica*.

O jogo é importantíssimo na vida da criança, na medida em que é um instrumento eficaz no contínuo processo de equilíbrio.

Os jogos unem os gestos e a linguagem escrita, isto é, o próprio movimento da criança. Seus gestos representativos atribuem a função de signo ao objeto e lhe dão significado (função simbólica do brinquedo).

São funções do jogo, dentre outras:

- a-) "permitir assimilação do universo circundante pelo eu infantil;
- b-) favorecer a expressão da personalidade infantil;
- c-) promover a criatividade;" (LOPES, 1993 p. 10)

3-CONCEITUAÇÕES

A- Brincadeira, Brinquedo e/ou Jogo com Fins Pedagógicos para a Criança Pré - escolar.

É considerado que a criança aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processo interativo adquire noções espontâneas, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais; o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. (KISHIMOTO, 1996 p. 36).

Estas atividades, ou seja, o brinquedo, brincadeira e/ou jogos assumem função lúdica e educativa e acerca delas podemos fazer algumas considerações.

Entende - se que o brinquedo, brincadeiras e/ou jogos constituem-se em recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e sócio-emocional da criança. Suas principais funções são:

- a) *função lúdica*: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente;
- b) *função educativa*: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo" (KISHIMOTO, 1996 p. 37).

Dentre outras de suas características, os brinquedos e jogos devem:

- a-) "ser estimuladores da imaginação infantil;
- b-) possuir força socializadora, ajudando no processo de interação grupal;
- c-) liberar a emoção infantil;
- d-) ser meios facilitadores no processo de interação grupal;
- e-) auxiliar na aquisição da auto-estima" (LOPES, 1993 p. 9).

Essas características, em geral, são observadas, indistintamente, em brinquedos, brincadeiras e/ou jogos e relacionam-se, especialmente, com o desenvolvimento infantil.

No jogo espontâneo, existe a livre atividade, não sujeita a leis e regras. Nesse tipo de jogo, a criança determina seus próprios procedimentos. Não pede nem dá satisfações; joga para ela mesma. Incluem-se, nessa categoria, os jogos motores, construtivos, destrutivos e os de personificação.



No jogo organizado, a criança está sujeita a regras e leis. Como exemplos temos os jogos sociais, com mais de um participante; os de luta e outros. Com eles, a criança aprende a ganhar e a perder.

B- Ambiente Sócio - Cultural como Contexto de Desenvolvimento da Criança.

Para Valsiner (apud SPERB, 1996) o ambiente que a criança em desenvolvimento encontra é organizado culturalmente e serve para regular o desenvolvimento psicológico dela. Então, o que interessa é delimitar a organização cultural do ambiente, criando oportunidades para o desenvolvimento infantil, guiando as crianças para se tornarem adultos que funcionam dentro de suas sociedades.

Podemos dizer que, se a criança é estimulada através da escola e de seu meio familiar a desenvolver suas brincadeiras espontâneas, estará tendo maior oportunidade de desenvolver-se e aprender, do que se receber uma grande quantidade de lições estruturadas pois, os jogos, brincadeiras e/ou brinquedos despertam o interesse e a atenção, desafiam o raciocínio, estimulam uma postura ativa da criança. *Por outro lado, representa uma real possibilidade de conhecer como pensa por meio das estratégias adotadas - e quais as dificuldades que encontra - por meio de erros cometidos - para tentar os objetivos do jogo.* (PETY & PASSOS, 1990 p. 174).

Fora do meio escolar, a criança pode receber todo o estímulo para aprendizagem através da família, pois este é o primeiro vínculo afetivo e social da criança e é através da interação **criança x pais** no **BRINQUEDO, BRINCADEIRA** e/ou **JOGOS** que se pode demonstrar carinho e afeto, competição sadia, respeito, ordem, raciocínio, paciência, perseverança e outros valores que contribuem para o desenvolvimento afetivo, cognitivo e psicomotor da mesma.

Este levantamento procura situar o papel do brincar para criança pré-escolar. Especificamente visou a:

- a) Caracterizar preferências por brinquedos, jogos e brincadeiras entre crianças pré - escolares na faixa de cinco - seis anos;
- b) Avaliar oportunidades de brincar e contextos de desenvolvimento social como cenários para o desenvolvimento de brincadeiras com "pares" infantis e adultos.

4- Método

a) Sujeitos e Instrumento de Coleta.

Fizeram parte desta pesquisa 47 crianças com idade variando de 5 a 6 anos, de ambos os sexos, que freqüentam a pré - escola do período vespertino, na instituição a seguir referida.

Foi utilizada para coleta de dados uma entrevista, contendo 7 questões abertas, conforme roteiro descrito a seguir.

- 1- Qual seu nome?

- 2- Quantos anos você tem?
- 3- Você gosta de brincar?
- 4- Qual(is) brincadeira(s) e/ou jogos de que você gosta?
- 5- Seus pais brincam com você?
- 6- Com qual(s) brincadeira(s) e/ou jogos seus pais brincam com você?
- 7- Qual brinquedo que você trouxe para escola?

b) Situação de Coleta e Procedimento: A pesquisa foi desenvolvida na Escola Municipal Prof^a. Maria Irene Vicentini Theodoro, localizada na região Leste do município de Londrina. Essa instituição atende a uma clientela de nível sócio - econômico médio - baixo e também aos moradores da favela e do conjunto "Morar Melhor".

Foi solicitada à direção da Escola autorização para execução da pesquisa e, assim, que obtida, foi feita uma reunião com as professoras das crianças envolvidas, cujo objetivo principal foi o de esclarecer sobre a finalidade da atividade que seria ali desenvolvida.*.

No dia do levantamento, as pesquisadoras foram apresentadas às crianças, onde através de conversas informais despertou - se o interesse para realizar uma entrevista individual, a qual foi gravada com muita espontaneidade por parte das crianças.

5- RESULTADOS E ANÁLISES

TABELA 1 - Distribuição dos Sujeitos por Sexo

ALTERNATIVAS	NÚMEROS DE RESPOSTAS	PORCENTAGEM %
Feminino	23	48,94%
Masculino	24	51,06%
TOTAL	47	100%

Constatou - se com o presente pesquisa que 51,06% dos entrevistados são do sexo masculino e 48,94% são do feminino.

*Nesta escola há "O dia do Brinquedo" onde todas as crianças trazem brinquedos diversos para atividades recreativas do dia. Aproveitando a ocasião, a coleta de dados foi executada num desses dias, dentro da própria dinâmica da escola para efetuar o levantamento: **VOCÊ GOSTA DE BRINCAR? DO QUÊ? COM QUEM?**



TABELA 2 - Distribuição dos Sujeitos por Idade.

IDADES	NÚMEROS DE RESPOSTAS	PORCENTAGEM %
5 anos	30	64%
6 anos	17	36%
TOTAL	47	100%

Com relação à idade, 64% dos entrevistados têm 05 anos de idade e 36% têm 06 anos.

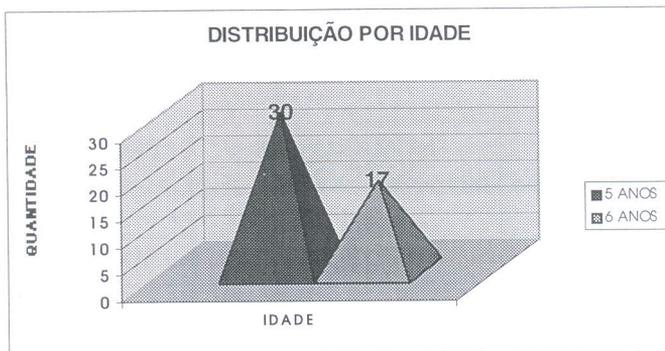


TABELA 3: Frequência e Percentual de respostas à questão da entrevista: GOSTA DE BRINCAR?

A questão inicial da entrevista indagava : "Você gosta de brincar"?

ALTERNATIVAS	NÚMEROS DE RESPOSTAS	PORCENTAGEM %
Sim	47	100%
Não	00	0%
TOTAL	47	100%

Através dos resultados obtidos observou - se que 100% dos entrevistados disseram gostar de brincar.


TABELA 4- Frequência de Respostas e Percentuais relativos à questão: DE QUAL (IS) BRINCADEIRA (S) E/OU JOGOS VOCÊ MAIS GOSTA?

ALTERNATIVAS	NÚMEROS DE RESPOSTA	PORCENTAGEM %
Mamãe e Filhinha	1	1,92
Carrinho	15	28,8
Bolinha de Gude	1	1,92
Boneca	9	17,31
Casinha	7	13,47
Pega-Pega	3	5,77
Esconde-Esconde	5	9,62
Corrida	1	1,92

Vídeo-Game	4	7,70
Power	1	1,92
Mickey	1	1,92
Liqüificador	1	1,92
Telefone	2	3,84
Fusquinha	1	1,92
TOTAL	52	100%

Com relação às brincadeiras que mais gostam de brincar e jogar, 28,85% dos entrevistados indicaram carrinho, seguido de 17,31% de bonecas, 13,47% casinha, 9,82% para esconde - esconde, 7,70% vídeo - game, 5,77% para pega - pega, 3,84% para telefone. As alternativas mamãe e filhinha, bolinha de gude, corrida, power, mickey, liqüificador e fusquinha tiveram apenas uma referência de escolha.

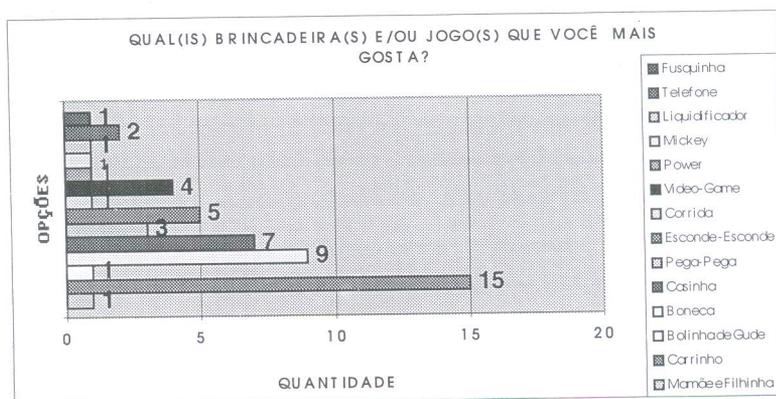


TABELA 5 - Frequência de Resposta e Percentuais relativos à questão: SEUS PAIS BRINCAM COM VOCÊ?

ALTERNATIVAS	NÚMEROS DE RESPOSTAS	PORCENTAGENS %
Sim	26	56%
Não	15	32%
Às vezes	3	6%
Somente o pai	3	6%
TOTAL	47	100%

Verificou-se que 56% dos entrevistados referem-se a seus pais, através das brincadeiras e/ou jogos, seguidos de 32% que responderam negativamente e 6% para cada uma das alternativas às vezes e somente o pai brinca e/ou joga.

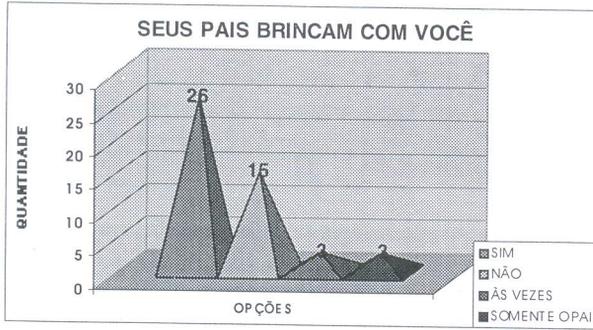


TABELA 6 - Frequência de Respostas e Percentuais relativos à Questão: COM QUAL(IS) BRINCADEIRA(S) E/OU JOGO(S) SEUS PAIS BRINCAM COM VOCÊ?

ALTERNATIVAS	NÚMEROS DE RESPOSTAS	PORCENTAGEM %
Carrinho	8	25,00
Batmam	1	3,12
Lego	1	3,12
Boneca	3	9,40
Futebol	1	3,12
Filhinho	1	3,12
Esconde-Esconde	1	3,12
Já-quem-pô	3	9,40
Erguer	1	3,12
Pega-Pega	1	3,12
Bola	5	15,60
Telefone	1	3,12
Bolinha de Gude	2	6,25
Vídeo-game	3	9,40
TOTAL	32	100%

Quando solicitados com qual (is) brincadeira(s) e/ou jogo(s) que os pais partilham 25% indicou carrinho, seguido 15,60% para bola, 9,40% para as alternativas bonecas, "já-quem-pô" e vídeo- game e 6,25% para bolinha de gude. As alternativas Batmam, lego, futebol, filhinho, esconde-esconde, erguer, pega-pega, telefone, obtiveram o mesmo percentual de 3,12% cada uma.

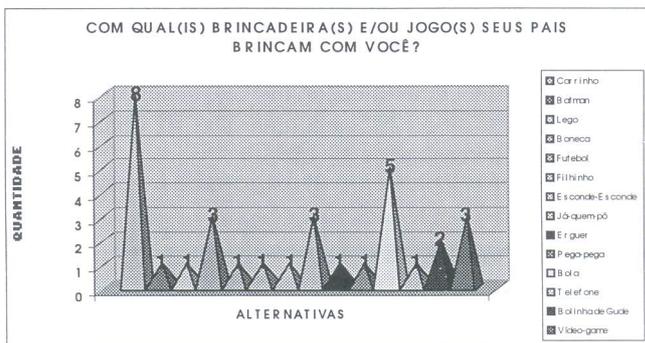


TABELA 7- Frequência de Respostas e Percentuais de BRINQUEDOS QUE TROUXERAM PARA A ESCOLA - (Conforme combinado na Entrevista).

ALTERNATIVAS	NÚMEROS DE RESPOSTAS	PORCENTAGEM %
Batman	1	2,12
Carrinho	10	21,8
E.T.	1	2,12
Trenzinho	2	4,25
Boneca	11	23,50
Jogo-Peixe	1	2,12
Carruagem	1	2,12
Power rangers	2	4,25
Telefone	2	4,25
Casinha	1	2,12
Ursinho	1	2,12
Mickey	1	2,12
Líquidificador	1	2,12
Dominó	1	2,12
Coelho	1	2,12
Bateria	1	2,12
Trouxeram	38	80,85%
Não trouxeram	9	19,15
TOTAL	47	100%

Com relação ao brinquedo que trouxeram para a escola, 23,50% dos entrevistados indicaram bonecas, seguido 21,28% carrinhos, 4,25% para cada uma das alternativas, trenzinho, power, telefone. As alternativas, batmam, carruagem, jogo - peixe, bateria, coelho, dominó, liquidificador, mickey, ursinho, casinha, E.T. obtiveram o mesmo índice percentual de 2,12% cada uma. Das 47 crianças, 9 não trouxeram brinquedos, totalizando o percentual de 19,15%.

6- DISCUSSÕES E CONCLUSÕES

Os dados colhidos nessa pesquisa permitem chegar às seguintes conclusões:

- as crianças são influenciadas pelos brinquedos, jogos e brincadeiras, não só pelo entretenimento mas para o desenvolvimento de habilidades.
- de forma significativa, os pais participam com as crianças, proporcionando integração, o estabelecimento de regras e limites, e muitos dos brinquedos, jogos e brincadeiras praticadas pelas crianças, hoje, são os mesmos com os quais os pais brincaram quando crianças.

Segundo Vygotsky (1984, apud BOMTEMPO, 1985 p. 57), *é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança, pois ele preenche necessidades da criança, entendidas em seu sentido mais amplo como tudo aquilo que é motivo de ação*. Para ele, o mundo dos brinquedos envolve uma situação imaginária, onde desejos irrealizáveis são realizados. Além disso, qualquer forma de brinquedo imaginativo contém regras "a priori," embora não seja uma situação de jogo com regras formais estabelecidas. Por exemplo, ao se brincar de mãe e filha obedece-se a regras do comportamento maternal.

Educadores e pais necessitam ter clareza quanto aos brinquedos, brincadeiras e/ou jogos que são necessários para as crianças, sabendo que eles trazem enormes contribuições ao desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar. No jogo elas estão livres para explorar, brincar e/ou jogar com seus próprios ritmos; para auto - controlar suas atividades e, muitas vezes, são reforçadas com respostas imediatas de sucesso ou encorajadas a tentar novamente, se da primeira alternativa não obtiveram o resultado esperado.

A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica pré-escolar é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados somente como lazer mas, também, como um elemento bastante enriquecedor para promover a aprendizagem.

Professores precisam estar cientes de que a brincadeira para a criança é necessária e que ela traz enormes contribuições no desenvolvimento da habilidade de aprender a pensar.



BIBLIOGRAFIA

- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. 3. Ed. São Paulo : Brasiliense, 1987.
- _____ **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984.
- BOMTEMPO, Edda. Brinquedo: necessidade e limitações . In: OLIVEIRA, P.S. **O que é brinquedo**. São Paulo : Brasiliense, 1984 , p.23-27.
- _____ **Introdução à psicologia do brinquedo**. São Paulo. USP , 1985.
- BOMTEMPO, Edda ; HUSSEIN, C. L. ; ZAMBERLAN, Maria Aparecida Trevisan. **Psicologia do brinquedo: aspectos teóricos e metodológicos**. São Paulo : EDUSP , 1986.
- CUNHA, Nylse H.S. **Brinquedo desafio e descoberta: subsídios para utilização e confecção de brinquedo**. Rio de Janeiro : FAE , 1988.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo : Cortez , 1996.
- LOPES, Véra Neusa. Brinquedos e jogos. **Revista do Professor**. PortoAlegre,n.9, p. 7-12, abr./jun. 1993.
- PEDROSA, Maria Isabel ; CARVALHO, Ana Maria. A interação social e a construção da brincadeira. **Caderno de Pesquisa**, São Paulo, n. 93, p.60-65, maio. 1995.
- PETY, Ana Lúcia ; PASSOS, Norimar Christe. Algumas reflexões sobre jogos de regras. In: SISTO, Fermino Fernandes. (org). **Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar**. Petrópolis, Rio de Janeiro : Vozes, 1996.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: jogos, sonhos e imitação**. Rio de Janeiro : Zahar, 1971.
- SPERB, T. Brincar na escola e no hospital. **Projeto de pesquisa integrado**. CNPq, 1994.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- ZANLORENZI, Elisete. Você quer brincar ? **Revista Comunicarte**. Campinas, UNICAMP, 13-14, P. 27-34, 1989.