

# DIAGNÓSTICO DAS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS, SEGUNDO OS PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL DO COLÉGIO ALTA FLORESTA, EM ALTA FLORESTA-MT, NO ANO DE 2012

Cristiane Lopes da Silva<sup>1</sup>  
Aparecida Garcia Pacheco Gabriel<sup>2</sup>  
Anelise Dasenbrock Polachini<sup>3</sup>  
Sidney da Silva Chaves<sup>4</sup>  
Rosangela Franchini Angelici<sup>5</sup>

## RESUMO

O brinquedo exerce papel importante sobre as crianças, pois é através dele que as crianças exprimem seus conhecimentos mais primitivos, seus anseios e fantasias momentâneas. É através do brinquedo que elas se transportam para o mundo do adulto. Esse faz de conta desperta a imaginação, a criatividade, o raciocínio, e, principalmente, ajuda na formação do ser como um todo. Assim, o presente estudo objetivou verificar se o professor utiliza as brincadeiras tradicionais como auxílio da sua prática pedagógica. Foi utilizado o método indutivo e na coleta de dados a técnica de observação direta extensiva, através de questionários. Verificou-se, ao final da pesquisa, que o professor considera os brinquedos tradicionais como um instrumento para processo educativo. Verificou-se, ainda, que as brincadeiras tradicionais são importantes para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos e que o professor utiliza as brincadeiras em sua prática pedagógica. Constatou-se também que os professores desenvolvem diversas atividades pedagógicas com seus alunos como cantigas, brincadeiras de roda, amarelinha, dentre outras.

Palavras-chave: Aprendizagem. Brincadeira. Brinquedo. .

## 1 INTRODUÇÃO

O ingresso na educação infantil representa para a criança um marco no seu desenvolvimento, ou seja, no seu processo evolutivo, pois é a etapa em que ocorre a

---

<sup>1</sup> Egressa do Curso de Pedagogia da Faculdade de Alta Floresta (FAF)

<sup>2</sup> Docente do Curso de Pedagogia. Especialista em Língua Portuguesa pela FAF e Especialista em Psicopedagogia pela UNIC.

<sup>3</sup> Professora Especialista na Área da Educação “Processo do ensino-Aprendizagem da Língua Portuguesa”.

<sup>4</sup> Docente do Curso de Direito da Faculdade de Direito de Alta Floresta (FADAF), Especialista em Língua Portuguesa e Metodologia da Didática do Ensino Superior (FAF).

<sup>5</sup> Docente do Curso de Direito de Alta Floresta (FADAF).

separação momentânea no cotidiano, do contexto familiar e, mais especialmente, da mãe. Portanto, o tempo de permanência na escola deve ser agradável e prazeroso e nada melhor que um brinquedo para transformar uma criança.

As relações entre brincadeira, educação e o desenvolvimento global da criança são antigas, nesta fase a criança precisa viver o faz de conta, é uma maneira diferente e única na vida de cada criança, elas precisam brincar para crescer. Nessa faixa etária, é fundamental os jogos de faz de conta como forma de equilíbrio com o mundo que os cercam. A situação imaginária, mágica da brincadeira tem uma lógica, mesmo não sendo aquela formal, que ajuda a investigar e a construir os conhecimentos sobre a identidade, sobre os objetos e sobre o mundo com muito prazer.

Assim, o objetivo desta pesquisa é verificar se o professor utiliza as brincadeiras tradicionais como auxílio da sua prática pedagógica. A apresentação do trabalho está disposta em tópicos que explanam sobre brincando na história, brincadeiras tradicionais e a brincadeira na educação infantil.

Para o embasamento teórico deste trabalho, utilizou-se vários autores, entre eles destacam-se Altman, Kishimoto, Maluf entre outros.

Escolheu-se o tema visto que a brincadeira proporciona a aquisição de novos conhecimentos, além disso desenvolve habilidades de forma natural e agradável. E, ainda, é uma das necessidades básicas da criança e essencial para o bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

## 2 EMBASAMENTO TEÓRICO

Segundo Bettelheim (apud KISHIMOTO, 2009) é através das fantasias imaginativas e das brincadeiras baseadas na imitação da vida adulta ou de personagens dos meios de comunicações que as crianças começam a entender o papel dos adultos na sociedade. Outra situação que ocorre também é a compensação das pressões que sofrem na realidade e no cotidiano. Elas usam jogos simbólicos para representarem as fantasias de ira e hostilidade em jogos como os de guerra. Outras crianças podem preencher seus desejos de grandeza, imaginando ser o *Super-Man*, o *Hulk*, o *Batman* ou um rei. Procuram assim a satisfação indireta através de fantasias, ao mesmo tempo em que procuram livrar-se do controle dos adultos, especialmente dos pais.

Salum e Morais (1980, p. 65), em um estudo sobre o faz de conta com crianças pré-escolares, chegam à conclusão de que:

O alto grau de fantasia de estórias de super-heróis, dotados dos mais estranhos poderes, como voar, esticar-se, subir em superfícies verticais lisas, força e velocidade de movimentos descomunais, etc. bem como o fato de terem duas personalidades – a do homem comum e a do homem dotado de poderes extra naturais – representam um desafio à compreensão da criança a respeito das regularidades do mundo que começa a perceber. Nesse sentido, ela pode representar esses personagens com todos os seus acessórios, armas, veículos de transporte fantásticos na tentativa de integrar uma experiência que lhe é tão pouco familiar e incomum.

Portanto, o faz de conta é uma brincadeira muito importante para a criança. É a maneira que a utiliza para entender o mundo do adulto. Seu universo imaginário ressalta a fantasia. Esse momento criativo faz a imaginação transbordar para o impossível, sem se preocupar com a realidade. O cotidiano não é sempre uma maravilha, muitas vezes é duro e difícil. Assim o faz de contas e o mundo da fantasia tornam a realidade mais agradável e, ao mesmo tempo, de fácil assimilação.

Ser um super-herói é o sonho e a fantasia de muitas crianças. Todos querem ter o dom dos heróis da televisão e das revistas para que de modo mágico possam resolver os seus conflitos. Conforme Kostelnik (apud KISHIMOTO, 2009, p. 45) as características dos super-heróis e heroínas são :

- a) bondade, sabedoria, coragem, inteligência e força;
- b) solucionar qualquer problema e ultrapassar obstáculos. Os super heróis não têm de se preocupar com os compromissos que caracterizam o mundo real e suas soluções são sempre aceitas;
- c) as pessoas os procuram para que os guiem e resolvam suas dúvidas, enquanto eles não recebem ordens de ninguém;
- d) sabem sempre o que é certo, nunca se enganam, não estão sujeitos a dúvidas, frustrações e fraquezas como a maioria das pessoas. São aprovados e reconhecidos pelos adultos e todos querem ser seus amigos. Portanto, as crianças desejariam ter os poderes que eles têm, como força, velocidade e resistência, além do poder de voar, nadar embaixo d'água a longas distâncias ou mudar a forma do corpo.

Por essas características, pode-se entender o motivo de as crianças serem atraídas pela imagem de super-herói e tentar imitá-lo. Não se pode esquecer que as crianças têm pouco poder num mundo dominado pelos adultos e elas têm consciência disso.

Sendo assim é através da brincadeira que elas se colocam num papel de poder. Nessa situação, podem dominar os vilões ou as situações que provocariam medo ou que as fariam sentir-se vulnerável e insegura. Nessa concepção, é importante destacar que a brincadeira de super-herói, ao mesmo tempo em que ajuda as crianças a construir a autoconfiança, leva-as a superar obstáculos da vida real, como a vestirem-se, comerem um alimento sem deixá-lo cair, fazerem amigos, enfim, corresponder às expectativas dos padrões adultos.

Para Kishimoto (2009), no jogo simbólico, as crianças constroem uma ponte entre a fantasia e a realidade. São capazes de lidar com complexas dificuldades psicológicas através do brincar. Procuram integrar experiências de dor, medo e perda. Lutam com conceitos de

bom contra o mal. O triunfo do bem sobre o mal dos heróis é um tema comum em suas brincadeiras.

Dentro de uma mesma cultura, as crianças brincam com temas comuns: educação, relações familiares e vários papéis que representem as pessoas que integram essa cultura. Os temas, em geral, representam o ambiente em que vivem, ou seja, que aparecem no contexto da vida diária. Quando o contexto muda, as brincadeiras também mudam. Pode-se dizer, então, que o ambiente é a condição para a brincadeira das crianças e, por conseguinte, ele a condiciona.

Em relação ao brinquedo, este aparece como um pedaço de cultura colocado ao alcance das crianças. É seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva as crianças à ação e à representação, a agir e a imaginar. Bomtempo (1988, p. 40) assim se manifesta:

Manipulação, posse, consumo [...] o brinquedo a criança nas operações associadas ao objeto. A apropriação acontece num contexto social: o brinquedo pode ser mediador de uma relação com outra ou com uma atividade solitária, mas sempre sobre o fundo da integração a uma cultura específica. Além disso, é suporte de representações, introduzindo a criança num universo de sentidos e não somente de ações. O brinquedo valoriza hoje o imaginário em detrimento de um realismo estreito. O mundo representado é mais desejado do que o mundo real.

A brincadeira parece, assim, como um meio de sair do mundo real para descobrir outros mundos, para se projetar num universo inexistente. Assim, o brincar das crianças não está somente ancorado no presente, mas também tenta resolver problemas do passado, ao mesmo tempo em que se projeta para o futuro.

É através de seus brinquedos e de suas brincadeiras que as crianças têm oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos, onde “ela estabelece seu controle interior, sua autoestima e desenvolve relações de confiança consigo mesma e com os outros”, Garbarino apud Kishimoto (2009, p. 69).

No sonho, na fantasia, na brincadeira de faz de conta, desejos que pareciam irrealizáveis, podem ser realizados em nesse mundo de “faz de conta”, mundo este dentro de cada cabeça. Para Bettelheim apud Kishimoto (2009, p. 70):

O fantástico, o imaginário, expressos na brincadeira da criança quando fala com um cabo de vassoura “como se” fosse um cavalo, fica zangada com seu cãozinho imaginário porque faze sujeira no tapete da mamãe ou transforma a pedra em pássaro, mostram uma mistura de realidade e fantasia, em que o cotidiano toma outra aparência, adquirindo um novo significado. Isso está muito próximo do *sonho* ou do “reverso do espelho” de que nos fala Lewis Carroll, no qual os contornos da realidade e da fantasia se misturam.

Portanto, brincando as crianças aprendem a dominar regras. Trabalham suas emoções, seus medos, suas ansiedades. Experimentam diferentes papéis que concretamente significam fazer parte do seu mundo e, simbolicamente, fazer parte de sua imaginação.

Kishimoto (1998), afirma que ao brincar, as crianças vão estabelecendo a consciência da realidade, ao mesmo tempo em que já vivem uma possibilidade de transformá-las por meio de suas imaginações. Ainda ressaltando Kishimoto (1998, p.15) a brincadeira também é um recurso de ensino.

Um tabuleiro com piões é um brinquedo quando usado para fins de brincadeiras. Teria o mesmo significado quando seria recursos de ensino, destino à aprendizagem de números? É brinquedo o material pedagógico? Da mesma forma, um tabuleiro de xadrez feito de material nobre como o cobre ou mármore exposto como objeto de decoração, teria o significado de jogo?

Essas complexidades mostram várias formas com que o jogo se apresenta: quando para a criança a boneca é um objeto de entretenimento, para muitas tribos indígenas esse mero brinquedo é objeto de adoração.

O brinquedo surge como um aspecto da cultura posto ao alcance da criança. É o seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo induz a criança à ação e à atuação, a agir e a inventar. As brincadeiras, as experiências do jogo, precisam ser completas como: princípio, meio e fim. De acordo com Brougér (apud KISHIMOTO, 1998, p. 29):

A sociedade propõe numerosos produtos (livros, filmes, brinquedos) às crianças. Esses produtos integram as representações que os adultos fazem com as crianças, bem como os conhecimentos sobre a criança disponíveis numa determinada época. Mas o que caracteriza a cultura lúdica é que apenas em parte ela é uma produção da sociedade adulta, pelas restrições materiais impostas à criança. Ela é igualmente a reação da criança ao conjunto das propostas culturais, das interações que lhe são mais ou menos imposta. Daí advém a riqueza, mas também a complexidade de uma cultura em que se encontram tanto as marcas das concepções adultas quanto a forma como a criança se adapta a ela.

De acordo com Kishimoto (1998), o brincar é enfocado como fenômeno filosófico, sociológico, psicológico, criativo, psicoterapêutico e também pedagógico. O brincar é abordado como um mecanismo para contrapor a racionalidade, do ponto de vista filosófico, mas a emoção e a razão deverão estar juntas na ação humana, dando um equilíbrio para a característica humana.

O brincar é a forma pura da inserção da criança na sociedade. Do ponto de vista sociológico, os hábitos, os costumes, as regras, as leis, a moral, a ética e a linguagem são assimilados pela criança por meio da brincadeira e do uso do brinquedo.

A brincadeira está presente em todo o desenvolvimento da criança do ponto de vista psicológico. É na psicologia que se encontra o brincar como uma necessidade tão importante como o sono e a alimentação, que auxiliam na saúde física, mental e emocional da criança.

Kishimoto (1998) esclarece que tanto o ato de brincar quanto o ato criativo está centrado no “eu”. Proporcionam às crianças fazerem seus próprios potenciais de forma livre e integral.

As crianças, ao brincarem, podem adentrar no mundo do adulto pela via da representação e da experimentação. O adulto penetra no mundo particular das crianças, oferecendo-lhes sugestões de como agir e fazer. E quando o adulto impõe algo às crianças, estas são capazes de construir uma cultura própria, chegando muitas vezes à maturidade.

Segundo Altman (2007), despertando para o mundo que as cercam, as crianças brincam. No começo, as crianças são seu próprio brinquedo, a mãe é seu brinquedo, o espaço que a cerca, tudo é brinquedo, tudo é brincadeira. Altman (2007, p. 231) cita:

A folha verde que balança ao vento, a borboleta que bate asas, o barulho da chuva, o farfalhar dos passos sobre as folhas secas espalhadas pelo chão, as vozes dos animais, o brilho do sol, a claridade da lua fazem parte, com certeza, das descobertas do indiozinho que há muito mais de quinhentos anos nascia no Brasil.

Entre as etnias indígenas brasileiras, as mães fazem brinquedos de barro, imitando animais ou homens. Fazem brinquedos com cascas de frutas secas, sementes de frutas, conchas e ossos.

Os meninos indígenas, desde cedo, brincam de arcos, flechas, tacapes. Aprendem a fazer canoas de uma só casca, sendo o divertimento natural imitar os gestos e maneiras dos pais, caçando animais e pescando de diversas maneiras. Essas brincadeiras não são simples passatempo, mas atividades educativas que os preparam para a vida adulta.

Segundo Altman (2007), as meninas acompanham e auxiliam as mães nas tarefas domésticas, tais como: cozinhar a mandioca, o aipim, o cará, fazer a farinha, trazer e colher os legumes das roças, cuidar dos irmãos menores a quem carregam às costas numa tipóia.

O convívio entre índios e crianças portuguesas, promove o encontro de raças e com ele o intercambio das tradições e das brincadeiras. “O bodoque, a gaita de canudo de mamão, o pião, o papagaio, a bola, as danças são atividades comuns e o amálgama das relações infantis”, Altman (2007, p. 242).

A miscigenação índio-branco-negro e a falta de documentação sobre as brincadeiras dos meninos negros no período colonial dificultam a especificação dos jogos e brincadeiras, bem como a influência africana no folclore infantil.

Entretanto, foi pela linguagem oral que as amas africanas, as *yayas*, transmitiram para as crianças brancas o conto, as lendas, os mitos, as histórias de sua terra. Cabe destacar que as amas de leite modificaram as canções de ninar de origem portuguesa. Segundo Altman (2007, p. 242-243):

Em vez do papão, surgem o boitatá, os negos velhos, a cuca, a mula-sem-cabeça, as almas penadas, o Saci-Pererê, o caipora, o bicho papão, o lobisomem e outras tantas lendas e supertições para assustar criança e que frequentam as canções de ninar e as histórias das diferentes regiões do país. A linguagem infantil também é acrescida de *cacá, pipi, bumbum dindinho, dengo, neném, dodói, tatá, yayá, muuleque*

As canções de ninar de origem portuguesa, com as modificações regionais e culturais possuem um caráter lúdico no canto propriamente dito e não no acalanto, pois é por meio do canto que interagem o adulto e a criança.

Segundo Altman (2007), no final do século XIX, indústrias se estabelecem no Brasil e os brinquedos começam a fazer parte do universo infantil. Brinquedos sofisticados atraem as crianças sempre ávidas por descobertas. As brincadeiras tradicionais convivem com novas modalidades de brincar trazidos pela tela da TV, vídeo game, computador, passando a fazer parte do universo infantil.

Portanto, percebe-se que as brincadeiras contemporâneas, configuraram uma nova expectativa do brincar. O brincar modificou-se ao longo do tempo e os instrumentos é que se transformaram para, possivelmente, atender ao dinamismo do mundo globalizado.

As brincadeiras tradicionais são transmitidas de geração em geração, e as mais populares nas décadas de 50 a 80, realizadas tanto pelos meninos como pelas meninas, eram mímicas, rimas, cobras-cegas, esconde-esconde, cara ou coroa e outros.

As brincadeiras do repertório infantil mudam de acordo com a cultura regional e apresentam-se como oportunidades privilegiadas para desenvolver habilidades no plano motor, como empinar pipas, jogar bolinhas de gude, pular amarelinhas, brincadeiras de roda, jogo da força e outros.

É também através das brincadeiras que as crianças compartilham com o outro o sentimento de adversário e o de parceria. Esta relação afeta as emoções e põe à prova as habilidades e as aptidões, testando os limites das crianças. Wajskop (1999, p. 32), afirma que "do ponto de vista do desenvolvimento da criança, a brincadeira traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas".

É Brincando e jogando que as crianças terão oportunidade de desenvolver capacidades como atenção, afetividade, concentração e outras habilidades. É como afirma Piaget (1998) "o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade".

Portanto, o brincar atua tanto no desenvolvimento pessoal, permitindo a autodescoberta, a formação da autoconfiança, do senso crítico, da visão do mundo, quanto no desenvolvimento emocional da criança. O brincar não é só apenas uma fase da vida da criança, é também uma necessidade sua, que desenvolve-se nos aspectos, sociais e culturais da criança.

A brincadeira na educação infantil é um dos recursos empregados pela criança para conhecer o mundo. Muitas vezes, os temas escolhidos nas brincadeiras são aqueles que elas

gostariam de realizar e não podem, porque são crianças. Por isso elas brincam. Brincam de dirigir carro; brincam de ser mãe com bonecas; brincam de tias, de avôs, de professores. Brincam de tudo e com base em todos que estão ao seu redor.

Ao brincarem, as crianças constroem significados com vistas à assimilação de papéis sociais. Nas brincadeiras, as crianças têm a possibilidade de captar e recriar as experiências vividas pelos adultos. Por esse motivo, são fundamentais as brincadeiras que as crianças fazem imitando os adultos, transportando a realidade adulta para a realidade delas; sobre isso, Vygotsky (2003. p. 19):

A criança que brinca está desenvolvendo sua linguagem oral, seu pensamento associativo, suas habilidades auditivas e sociais construindo conceitos de relações de conservação, classificação, seriação, aptidões visual e espacial e muitas outras.

O ato de brincar na educação, segundo Vygotsky (2003) oferece às crianças a oportunidade de aprendizagem, conhecimento, crescimento e desenvolvimento. E isso se dá por meio das brincadeiras e dos jogos.

Kishimoto (1999, p. 37), aponta algumas considerações em relação às brincadeiras educativas que merecem ser citadas:

Função lúdica: A brincadeira propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhida voluntariamente. Função educativa: A brincadeira ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

É na brincadeira que as crianças dão vazão às suas energias, ao senso crítico e à criação. Usando suas criatividades, as crianças descobrem o seu “eu” e aprendem a dirigir suas ações, agirem cooperativamente, trabalharem em conjunto e individualmente. Por isso, a importância de deixar as crianças extravasarem no fantástico mundo das brincadeiras é fundamental para uma infância feliz e um adulto preparado para enfrentar a vida.

Segundo Novaes (1992, p. 28), "o ensino, absorvido de maneira lúdica, passa adquirir um aspecto significativo e efetivo no curso de desenvolvimento da inteligência da criança". É essencial que o educador, como mediador do processo ensino-aprendizagem, estimule as crianças às atividades lúdicas. Isso as auxiliará a tomar decisões, a serem criativas e desinibidas e a conquistarem seus lugares frente ao grupo.

Sabe-se que as crianças são seres sociais que possuem capacidades emocionais, afetivas e cognitivas e o brincar é uma das atividades importantes e fundamentais para seus desenvolvimentos e identidades. Pelo brincar poderão desenvolver e até potencializar suas capacidades de socializarem-se, o que ocorre por meio da interação e experimentação de papéis sociais.

Portanto, o brincar na educação infantil é uma forma de explorar o mundo, de descobrir novas ideias e conceitos. É aventurar-se ao desconhecido. As crianças que não brincam

apresentam lacunas no seu processo de desenvolvimento e de criatividade, pois, o brincar para as crianças é tão sério quanto o trabalho para o adulto.

### **3 MATERIAIS E MÉTODO**

A perspectiva filosófica e científica utilizada neste foi o funcionalismo, pois este estuda a sociedade do ponto de vista da função de suas unidades, ou seja, como um sistema organizado de atividades.

As bases lógicas da investigação têm como referência de sua abordagem o método indutivo que considera o conhecimento fundamentado na experiência, sem levar em conta princípios pré-estabelecidos.

A abordagem do problema utilizada foi a quantitativa, que se caracteriza pelo uso da quantificação tanto na coleta, quanto no tratamento das informações por meio de técnicas estatísticas. Além de ter como objetivo garantir resultados e evitar distorções de análise e de interpretação, possibilitando uma margem de segurança maior quanto às inferências.

O objetivo da pesquisa se classifica como descritiva, pois tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relação entre variáveis.

O propósito da pesquisa é realizar um diagnóstico, pois a pesquisa diagnóstica visa detectar uma situação organizacional.

#### **3.1 Procedimentos**

A pesquisa caracteriza-se como um de levantamento de dados, que é interrogar diretamente os pesquisados para conhecer o comportamento dos mesmos.

O método de procedimento utilizado foi o monográfico, o qual foi realizado um estudo com determinados professores, com a finalidade de obter generalizações. E o estatístico que permite obter, de conjuntos complexos, representações simples e constata se essas verificações simplificadas têm relações entre si.

#### **3.2 Instrumentos**

Foi aplicada a técnica de observação direta extensiva, através de questionários. O questionário aplicado conteve 10 (dez) questões com perguntas abertas e 13 (treze) questões

fechadas, tendo como objetivo verificar se os professores utilizam a brincadeiras tradicionais como auxílio da sua prática pedagógica e posteriormente foi realizado a tabulação dos dados com os tratamentos estatísticos relacionados para um melhor entendimento das informações coletadas.

A pesquisa foi realizada com 12 (doze) professores de ambos os sexos, com faixa etária de 18 a 50 anos, pertencentes a uma mesma comunidade. O tipo de amostragem utilizado foi não- probabilista.

Dos doze questionários entregues, dez foram devolvidos devidamente respondidos. Estes foram lidos e tabulados através da regra de três simples.

Apresenta-se a seguir as perguntas, suas respostas tabuladas e uma representação gráfica, para dar uma visão mais ampla dos resultados obtidos.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÕES**

A pesquisa tem origem na seguinte problemática: Será que os professores utilizam a brincadeiras tradicionais como auxílio da sua prática pedagógica? Diante desta problemática levantaram-se hipóteses, chegando aos seguintes resultados:

A hipótese básica “o professor considera os brinquedos tradicionais como um instrumento para processo educativo” foi confirmada de acordo com as respostas dadas na pergunta n. 11, visto que 100% dos pesquisados responderam que sim. Kishimoto (1999, p. 37) entende que:

O brinquedo educativo ganha força com a expansão da educação infantil. É tido como recurso que ensina e educa com fins pedagógicos e como instrumento de ensino-aprendizagem no processo do desenvolvimento infantil.

Sendo o brincar uma ação presente em todas as dimensões da existência do ser humano e, muito especialmente, na vida das crianças, entende-se que na fase infantil, brincar é uma necessidade básica, assim como a nutrição, a habitação e a educação.

A hipótese secundária “a”, “as brincadeiras tradicionais são importante para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos”, foi confirmada de acordo com as respostas dadas na pergunta n. 14, em que 100% dos pesquisados responderam que sim. Maluf (2003, p. 19) entende:

Brincar é tão importante quanto estudar, ajuda a esquecer momentos difíceis, quando brincamos conseguimos, sem muito esforço encontrar respostas a várias indagações, podemos sanar dificuldades de aprendizagem, bem como interagirmos com nossos semelhantes, desenvolve os músculos, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz.

Pode-se perceber que a brincadeira proporciona aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração, da atenção. Assim brincando as crianças experimentam, descobrem, inventam, exercitam e confere suas habilidades e suas autoconfianças.

A hipótese secundária “b”, “o professor utiliza as brincadeiras em sua prática pedagógica”, foi confirmada de acordo com as respostas dadas na pergunta n. 12, em que 100% dos pesquisados responderam que sim. Wajskop (1999, p. 31) menciona:

A brincadeira é uma forma de atividade social infantil cuja característica imaginativa e diversa do significado cotidiano da vida fornece uma ocasião educativa única para as crianças. Na brincadeira, as crianças podem pensar e experimentar situações novas ou mesmo do seu cotidiano, isentar das pressões situacionais.

A brincadeira deve ocupar lugar especial na prática pedagógica. O professor deve organizar atividades que sejam significativos para as crianças, desenvolvendo assim, uma aprendizagem significativa, considerando a faixa etária delas.

A hipótese secundária “c”, “as principais brincadeiras desenvolvidas pelos professores são: cantiga, roda e amarelinha”, não foi confirmada de acordo com as respostas dadas à pergunta n. 20, em que somente 30% dos pesquisados responderam que desenvolvem a cantiga como brincadeira pedagógica. Para Maluf (2003, p. 21):

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse e ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente.

As crianças quando brincam trocam experiências entre si e com os adultos. Dessa maneira, constroem suas identidades, a imagem de si, e do mundo que as cercam, além de conviverem com as diferenças, sem preconceito.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo alcançou seu objetivo, pois possibilitou a reflexão sobre o papel da brincadeira na educação infantil e a análise do brincar como um elemento de fundamental importância para o aprendizado da criança.

Conforme as hipóteses levantadas, verificou-se que o professor considera os brinquedos tradicionais como um instrumento para processo educativo. Verificou-se ainda que as brincadeiras tradicionais são importantes para o processo de ensino e aprendizagem das crianças e que o professor utiliza as brincadeiras em sua prática pedagógica. Constatou-se também que os professores desenvolvem diversas pedagógicas com seus alunos como cantigas, brincadeiras de roda, amarelinha entre outras.

Percebeu-se também, no decorrer do trabalho, que a atividade lúdica é uma necessidade das crianças, que propicia o seu desenvolvimento físico-motor, emocional, cognitivo e afetivo. Brincando, a criança organiza a forma de ver o mundo e passa a compreendê-lo da maneira mais simples e prazerosa. O brincar permite que as crianças tenham mais liberdade de pensar e de criar para desenvolverem-se plenamente nesse mundo onde os valores e as concepções têm-se modificado a cada dia.

Portanto, as brincadeiras são fortes aliadas nas atividades pedagógicas, pois o propósito do brincar na educação infantil é muito mais amplo. Sua contribuição deve visar o desenvolvimento integral das crianças, pois, por meio do brincar, as crianças poderão fazer descobertas significativas que as auxiliarão na formação de suas personalidades e lhes subsidiarão na construção de suas autonomias. Por sua vez, a conquista da autonomia é alicerce fundamental para outras realizações das crianças como ser humano.

Dado o exposto, cabe ao educador utilizar o brinquedo para estimular o desenvolvimento das crianças, de forma a levá-las a pensar, a refletir e a propor soluções e situações que lhes são demonstradas. O educador deve também ser flexível e bastante para participar e aceitar as atividades propostas pelas crianças, pois o mesmo objetivo pode ser alcançado através de diversas formas de abordagens.

Finalizando, espera-se que o estudo sobre as brincadeiras tradicionais, contribua com os educadores para que seja possível realizar uma aprendizagem diferenciada das formas tradicionais de ensino. A presença de atividades lúdicas na escola oferece amplas possibilidades para o constante desenvolvimento dos aspectos cognitivos e psicomotores das crianças e os efeitos de sua utilização podem ser observados a médio e longo prazo, visto que a socialização e interação delas com os outros se revelam como fatores importantes para seus desenvolvimentos como seres humanos.

## **TRADITIONAL DIAGNOSIS OF JOKES BY THE EARLY CHILDHOOD EDUCATION TEACHERS COLLEGE HIGH FOREST, FOREST HIGH-MT, THE YEAR OF 2012**

### **ABSTRACT**

The toy plays an important role on the child because it is through him that the child expresses its most primitive knowledge, their momentary desires and fantasies. It is through play that she brings to the adult world, and this make-believe fires the

imagination, creativity, reasoning, and especially helps in the formation of the whole being. Thus the present study aimed to verify if the teacher uses traditional games as aids in their teaching. We used the inductive method and data collection technique of extensive direct observation, using questionnaires. It was found at the end of the research that the teacher considers traditional toys as an instrument for the educational process. It was also found that traditional games are important to the process of teaching and learning of students and the teacher uses the games in their teaching. It was also found that teachers develop different teaching with their students as songs, games wheel, hopscotch and more.

Keywords: Play. Toy. Learning.

## REFERENCIAS

ALTMAN, Raquel Z. **Brincando na história.** In Mary Del Priore (org). História das crianças no Brasil. São Paulo: Contexto, 2007.

BOMTEMPO, E. **Brinquedo, linguagem e desenvolvimento.** Pré textos e alfabetização escolar. v. 2, p. 23-40, São Paulo, 1988.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2009.

\_\_\_\_\_. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1999.

\_\_\_\_\_. **Brincadeiras tradicionais do Brasil.** São Paulo: FAPESP/ Labrimp, 1998.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar, prazer e aprendizagem.** Petrópolis: Vozes, 2003.

NOVAES, J .C . **Brincando de roda.** Rio de Janeiro: Agir, 1992.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro: Zanar, 2006.

SALUN MORAIS, M. L. **O faz de conta e a realidade social da criança.** Dissertação de mestrado. São Paulo: USP, 1980.

YGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** São Paulo: Cortez, 1999.