

## O BRINCAR NA INFÂNCIA: CONSIDERAÇÕES A PARTIR DE UMA PESQUISA

Cláudia Inês Horn<sup>1</sup>  
Jacqueline Silva da Silva<sup>2</sup>

### Resumo

Este trabalho foi desenvolvido no Laboratório de Ensino - Brinquedoteca do Centro Universitário Univates, Lajeado/RS/Brasil, do qual participaram crianças na faixa etária de 0 a 10 anos e seus professores. Buscamos investigar de que modo um banco de atividades lúdicas, organizadas com materiais de baixo custo, pode contribuir para o desenvolvimento da criança e subsidiar professores em serviço e em formação para uma proposta pedagógica inovadora. A investigação é de caráter qualitativo e a metodologia utilizada é Análise de Conteúdo, proposta por Bardin, 1977. Pretendemos possibilitar aos sujeitos envolvidos na pesquisa a discussão sobre o valor de alguns jogos e brinquedos, analisando sua relação com a criança. Inicialmente estudamos, através de referencial teórico e de observações diretas junto às crianças, quais eram seus interesses em relação aos jogos e brinquedos. Diante disso, foi possível construir 20 jogos com materiais de baixo custo, onde determinamos objetivos, função, tema, faixa etária e regras junto às crianças. Este banco de atividades foi testado com 150 crianças e 11 professores, a fim de verificar a validade destas propostas. Os dados foram coletados através de entrevistas semi-estruturadas, as quais foram gravadas e transcritas para análise. Ao término deste trabalho, concluímos que, quando o brincar alcançar um

---

<sup>1</sup> Pedagoga. Especialista em Educação Infantil pela UNIVATES. Mestranda em Educação pela UFRGS. Coordenadora Pedagógica da Educação Infantil no Colégio Evangélico Alberto Torres e Supervisora do Departamento Pedagógico da 3ª Coordenadoria Regional de Educação. [clauhorn@yahoo.com.br](mailto:clauhorn@yahoo.com.br)

<sup>2</sup> Pedagoga. Mestre em Educação pela PUCRS. Doutoranda em Educação pela UFRGS. Professora do Centro Universitário UNIVATES. Coordenadora do Curso de Pós-Graduação em Educação Infantil. Coordenadora do Laboratório de Ensino – Brinquedoteca. [jacqueh@univates.br](mailto:jacqueh@univates.br)

maior espaço nas atividades desenvolvidas em sala de aula ou as atividades apoiarem-se no brincar livremente, não será necessária a preocupação do professor no desenvolvimento da parte intelectual das crianças. Acreditamos que não basta “dar” às crianças o direito de brincar. Para ser uma atividade significativa, é preciso despertar e manter seu desejo pelo brincar.

**Palavras-chave:** Educação/Infância/Ludicidade.

### **Introdução**

Este artigo apresenta uma pesquisa desenvolvida no Laboratório de Ensino – Brinquedoteca do Centro Universitário UNIVATES, em Lajeado-RS que buscou elaborar, testar e avaliar um banco de atividades lúdica, construídas com materiais de baixo custo. O trabalho centrou-se no estudo da ludicidade em relação às crianças da faixa etária de 0 a 10 anos. A intenção era observá-las atuando com este banco de atividades lúdicas, verificando como o mesmo poderia contribuir para o desenvolvimento integral. Além disso, procuramos investigar como estas propostas poderiam subsidiar os profissionais da educação em serviço e em formação, a fim de adotarem uma prática pedagógica inovadora, voltada para a ludicidade.

A pesquisa foi desenvolvido em seis etapas:

Na primeira etapa buscamos, através do estudo teórico, uma fundamentação para dar cientificidade ao que estávamos nos propondo. Foi possível, catalogarmos mais de 235 artigos sobre a ludicidade, o que nos possibilitou a realização de produções na área.

Na segunda etapa, demos início a elaboração do banco de atividades lúdicas, onde determinamos os objetivos, o tema, a faixa etária a ser contemplada e as regras de cada jogo. Esta etapa nos exigiu um tempo maior do que o previsto inicialmente, já que para sua organização foram necessárias muitas horas entre discussões e construção. Também, fez-se necessária a duplicação dos jogos, a fim de atender a demanda das crianças no momento das testagens.

A terceira etapa constituiu-se na aplicação dos jogos pelas pesquisadoras e na experimentação dos mesmos pelas crianças. A etapa seguinte teve como meta a transcrição e a análise das observações e entrevistas realizadas com os sujeitos envolvidos na pesquisa – professores e crianças.

Na quinta etapa foi feita a avaliação do trabalho desenvolvido, verificando a validade das atividades propostas, bem como, a reestruturação das mesmas a partir das análises realizadas junto às crianças.

Durante a sexta etapa, buscamos identificar e avaliar as condições, estratégias e recursos utilizados na busca do desenvolvimento integral da criança através do brincar, evidenciando a importância dessas propostas e delineando como elas poderiam inserir-se nos cursos de formação de professores. Esta pesquisa nos permitiu a organização desta publicação, na qual descrevemos os principais aspectos do trabalho desenvolvido.

### **As contribuições das crianças nesta pesquisa**

Atualmente, debates contemporâneos vêm enfatizando que a infância constitui-se por um grupo com estatuto social diferenciado e não como uma agregação de seres singulares, homogêneos, a-históricos, abstratos. Portanto, a infância é uma

construção social que se transforma ao longo do tempo e do espaço, podendo-se afirmar que existem, então, várias *infâncias*.

Utilizamos aqui o termo *infâncias* - no plural - para apontar uma pluralização dos modos de ser criança e para a heterogeneização da infância enquanto categoria social geracional, como destaca Sarmiento (2004).

Conforme este mesmo autor, é possível perceber que há duas posições extremadas sobre a infância: uma que considera a criança um ser carente, em devir, que se torna adulto mediante a interação com os adultos; outra que as considera atores sociais, dotados de competência e um certo grau de iniciativa frente às circunstâncias em que vivem (p. 64). O autor conclui que:

Esta última perspectiva, que é, evidentemente, aquela que aqui nos interessa em primeiro lugar [...] as crianças têm algum grau de consciência dos seus sentimentos, ideias, desejos e expectativas, que são capazes de expressá-los e que efectivamente os exprimem, desde que haja quem os queira escutar e ter em conta. O segundo é o de que há realidades sociais que só a partir do ponto de vista das crianças e dos seus universos específicos podem ser descobertas, apreendidas e analisadas. (Sarmiento, 2005, p. 65)

Neste sentido, as crianças tiveram um papel fundamental nesta pesquisa, uma vez que participaram intensamente na reconstrução do banco de atividades lúdicas. Inicialmente, como pesquisadoras, organizamos os jogos de acordo com a nossa lógica – a do adulto – e sobre aquilo que sabíamos das crianças. Na medida em que elas entraram em cena, percebemos que a partir da interação com seus pares, passaram a nos

interrogar sobre o porquê de determinadas regras propostas por nós nos jogos, contribuindo, então, na reestruturação do banco de atividades lúdicas.

Soares (2001), colabora dizendo que é fundamental encarar a criança como um ator social de tal modo que a sua voz e ação sejam levadas em conta, a qual naturalmente é influenciada, mas também exerce influência.

As contribuições das crianças foram de suma importância para o redirecionamento das propostas lúdicas da pesquisa, uma vez que sugeriram os nomes para os jogos, bem como novas regras e variações para a utilização desses materiais.

Deste modo, é por meio das relações sociais que as crianças estabelecem com as outras crianças e com os adultos, que é possível considerar suas manifestações como provenientes de uma cultura própria da infância (Martins Filho, 2005).

### **O caminho percorrido: metodologia de pesquisa**

As observações com as crianças foram realizadas no Laboratório de Ensino – Brinquedoteca do Centro Universitário Univates. Foram observadas 10 turmas de crianças, entre 0 a 10 anos, num total de, aproximadamente, 150 crianças. Cada turma compareceu ao espaço da Brinquedoteca por três vezes, tendo cada visita a duração aproximada de 45 minutos.

Na primeira visita, as crianças tiveram acesso livre aos brinquedos confeccionados para a testagem da pesquisa, bem como, aos demais brinquedos da Brinquedoteca. Na segunda visita, as crianças tiveram acesso restringido, com o espaço delimitado, podendo brincar apenas com os 20 jogos do banco de atividades lúdicas, os quais deveriam ser testados. Na terceira visita, novamente brincaram apenas com o banco de atividades lúdicas, sendo que, durante este momento, também foram

questionadas pela equipe da pesquisa se gostaram de brincar com estes jogos e quais os nomes que dariam a eles.

Todos os nomes sugeridos pelas crianças, foram devidamente anotados para uma posterior seleção. Para esta seleção, foi levado em consideração a criatividade do nome sugerido em relação às características do jogo e à adequação à proposta.

Cabe ressaltar, que a testagem dos jogos com as crianças de 0 a 2 anos, ocorreu na própria sala de aula de suas escolas, uma vez que, não possuímos na Brinquedoteca um ambiente adequado para as crianças desta faixa etária.

Durante as visitas foram feitas filmagens, sessões de fotos, entrevistas e registros de observações. Procuramos analisar o comportamento das crianças frente aos jogos, sua forma de brincar, os tipos de jogos preferidos, bem como, aqueles que mais despertaram interesse.

Na etapa seguinte da pesquisa realizamos a leitura detalhada de cada uma das observações, destacando os aspectos relevantes apontados em cada uma delas. Percebemos, através da análise destes aspectos, características comuns entre determinadas faixas etárias, que nos levaram a organização de cinco grupos distintos:

1º grupo: crianças de 0 a 2 anos;

2º grupo: crianças de 2 a 4 anos;

3º grupo: crianças de 4 a 6 anos;

4º grupo: crianças de 6 a 8 anos;

5º grupo: crianças 8 a 10 anos.

Este agrupamento nos permitiu uma nova análise, no que diz respeito ao brincar das diferentes faixas etárias, bem como, das reações apresentadas pelas crianças frente aos jogos.

Toda esta observação nos possibilitou reformular algumas regras e substituir determinados materiais que não correspondiam às necessidades das crianças. Além disso, pudemos analisar qual seria o número adequado de crianças participantes de cada jogo, e também, a faixa etária adequada para desenvolvê-lo.

Durante a testagem dos jogos, cada grupo de alunos, em visita à Brinquedoteca, teve o acompanhamento de um ou mais professores. Estes professores tiveram a função de acompanhar as crianças, observando as reações das mesmas enquanto brincavam.

A seleção dos professores participantes da pesquisa foi intencional, através de convite individual, considerando como critério de escolha professores em serviço e em formação.

Apresentamos no quadro abaixo, a denominação dada aos professores participantes da pesquisa e a faixa etária de seus alunos.

Foram entrevistados 11 professores. Para preservar em sigilo a identidade

<b>Denominação</b>	<b>Faixa etária dos alunos</b>
1	3,5 a 4,5 anos
2	6 a 8 anos
3	9 a 10 anos
4	4 a 6 anos
5	2,5 a 3,5 anos
6	2,5 a 3,5 anos
7	6 anos
8	1,6 a 2,5 anos
9	1,6 a 2,5 anos
10	3 meses a 1,6 anos
11	3 meses a 1,6 anos

destes professores, demos uma denominação para cada um dos participantes. Optamos

por identificá-los através de números. Já as turmas de crianças, receberam o mesmo número atribuído ao seu professor.

Estes professores, após o acompanhamento das crianças nas três visitas à Brinquedoteca, foram entrevistados pela equipe da pesquisa, em data previamente definida. Organizamos uma entrevista semi-estruturada, a partir das seguintes questões norteadoras: De que modo o banco de atividades lúdicas, com materiais de baixo custo, subsidiou a tua prática em sala de aula?

Qual a validade do uso destes materiais nas atividades desenvolvidas junto às crianças?

As entrevistas foram gravadas, transcritas e digitadas, para uma posterior análise. Inicialmente, realizamos a leitura de todas as entrevistas, constatando aspectos comuns e significativos em cada uma das falas dos professores. Após, realizamos uma nova leitura, onde estes aspectos foram sublinhados com canetas de diferentes cores e posteriormente organizados em cinco categorias:

- 1º Categoria: Preferência de jogos por idade;
- 2º Categoria: Interesse das crianças na construção dos jogos;
- 3º Categoria: Visão do professor em relação ao lúdico;
- 4º Categoria: Escola em relação ao lúdico;
- 5º Categoria: Desencadeamento de atividades lúdicas na escola.

Após a categorização das entrevistas, realizamos a análise das mesmas, embasando-nos em fundamentos teóricos a respeito do tema em estudo.

A análise dos dados e das informações coletadas foram realizadas por meio da metodologia análise de conteúdo, que é conceituada por Bardin (1977:42), como:

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações, visando obter, por procedimentos, sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (...)



que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/reprodução (...) destas mensagens.

Neste sentido, procuramos descrever com muito cuidado o conteúdo das mensagens, procurando ser fiel aos dados coletados e à essência do tema em análise, bem como desvelar os fatores interferentes no fenômeno.

Este trabalho pretendeu considerar dois pontos importantes da análise de conteúdo:

- ✓ a leitura das descrições procurou ultrapassar a descrição manifesta no conteúdo da mensagem, relacionando-a ao contexto em que foi produzida, através de uma interpretação mais profunda;
- ✓ tanto a descrição analítica como a interpretação inferencial seguiram a estratégia metodológica dentro do paradigma da análise qualitativa. Por esta razão procuramos dar a devida atenção ao conteúdo manifesto nos depoimentos e nas ações observadas.

Diferentes autores propõem descrições do processo de análise de conteúdo de diferentes formas. Bardin (1977) apresenta a metodologia de análise de conteúdo, basicamente em três etapas, as quais seguimos no presente estudo:

1- pré-análise: consiste na organização do material coletado. Faz-se uma leitura geral, que ele denomina “flutuante”, de todo o material pesquisado identificando quais aspectos efetivamente estão de acordo com os objetivos da pesquisa;

2- descrição analítica (exploração do material): constitui-se de procedimentos com a codificação, a classificação e a categorização a partir de unidades de registro.

A codificação constitui-se em estabelecer códigos que possibilitem identificar cada elemento da amostra de depoimentos a serem analisados.

A classificação é um procedimento de agrupar dados considerando a parte comum existente entre eles.

A categorização é uma operação de classificação de elementos de uma mensagem seguindo determinados critérios como validade (adequada), objetividade, consistência e fidedignidade, entre outros;

3- interpretação e tratamento dos resultados: nesta fase realiza-se o reagrupamento dos elementos classificados nas etapas anteriores. É o momento de expressar todos os significados captados e lidos nas mensagens analisadas, procurando atingir uma compreensão mais profunda do conteúdo das mensagens através da interpretação.

### **Considerações a partir das categorias emergidas nesta investigação**

Durante as observações realizadas com as crianças da faixa etária de 0 a 2 anos, percebemos a necessidade da interação de um adulto junto a elas na exploração do banco de atividades lúdicas. A participação deste adulto teve como objetivos estimular as potencialidades das crianças e disponibilizar a elas estes materiais, possibilitando a exploração de diferentes atributos como: textura, forma, tamanho, cor, entre outros.

Sobre a preferência dos jogos, envolvendo crianças de 0 a 2 anos, a professora 10 colabora dizendo: *“Principalmente nesta fase, as crianças precisam explorar tudo ao seu redor. Tudo para elas é válido. Até mesmo uma caixinha vazia faz sentido para o trabalho com os bebês. Cada movimento, cada coisa nova que eles pegam na mão, é mais uma coisa para explorarem”*.

A interação das pesquisadoras também aguçou o interesse das crianças em participarem das brincadeiras, de modo a colaborar com o grupo, realizando pequenas

construções. A descoberta da possibilidade de criar a partir do material proposto, proporcionou um momento de alegria e diversão às crianças.

Percebemos que nas crianças da faixa etária de 2 a 4 anos, a ludicidade está sempre presente no seu comportamento, manifestada através de jogos de representação. As crianças puderam representar papéis, de acordo com suas experiências anteriores, dando um significado simbólico aos materiais que manipulavam. Outro fator importante que pode ser analisado nas observações é que estas crianças não estavam preocupadas diretamente com as regras dos jogos. Cada uma criava regras particulares de acordo com os seus interesses.

Segundo Santos (1999:90):

Dos dois anos em diante ela é capaz de representar. Isso significa que adquiriu a capacidade de recordar os acontecimentos do passado e apresentá-los do seu jeito e de acordo com a sua compreensão. Para isso ela se utiliza dos mecanismos da imitação, do jogo simbólico, dos desenhos e da linguagem, usando como pano de fundo as atividades lúdicas, que são suas formas de manifestação.

Já com as crianças da faixa etária de 4 a 6 anos, percebemos que o material utilizado por elas era uma ponte entre o real e o imaginário. De acordo com Negrine (1994), quando as crianças dominam determinadas técnicas, ou encontram algum obstáculo em relação às mesmas, logo tratam de inventar outra brincadeira experimentando diferentes formas de realizá-la ou trocam de jogo.

Quanto às crianças de 6 a 8 anos, observamos que demonstraram interesse pelos jogos com regras. Entendemos que o jogo é o vínculo que une a vontade da

criança e o prazer que sente durante a realização de uma atividade. O jogo é modificado pelas próprias crianças na medida em que passam a dominar as regras propostas, criando, a partir do seu interesse, novos desafios que motivem a continuidade da exploração.

Kishimoto (1994:40), refere-se a Piaget dizendo “Para Piaget a regra pressupõe a interação de dois indivíduos e sua função é regular e integrar o grupo social. Piaget distingue dois tipos de regras: as que vem de fora e as que são construídas espontaneamente”.

Já com as crianças da faixa etária de 8 a 10 anos, percebemos o interesse das mesmas quase que exclusivamente por jogos com regras pré-estabelecidas. Segundo Lebovici (1985, p. 17):

Dos 6 até os 10 anos, é comum que os grupos de jogos sejam competitivos. Possuem um caráter heterogêneo, no qual os pequenos podem somente admirar os maiores, para só depois serem aceitos nesse mesmo grupo. Finalmente, os grupos de jovens adolescentes estão regulamentados por normas muito estudadas na psicologia dinâmica dos pequenos grupos. Ocorrem neles fenômenos de identificação redutiva, de identificação com o condutor ou líder.

Confirmando a idéia do autor, observamos no grupo de crianças menores que, enquanto brincavam explorando todos os materiais, algumas vezes aproximavam-se das crianças maiores, que brincavam organizadas conforme as regras dos jogos, passando a observarem seus gestos, suas atitudes e suas reações. Deste modo, acreditamos que a integração entre as faixas etárias, permite às crianças entrarem em contato com diferentes desafios, favorecendo, assim, o interesse por novas aprendizagens.

Todas as turmas de crianças que visitaram a Brinquedoteca demonstraram gostar de brincar com os jogos e brinquedos que ali se encontravam. Durante a visita, as crianças questionaram suas professoras quanto à possibilidade de construir os mesmos jogos em suas escolas. Perguntaram à Equipe da Pesquisa sobre como eram feitos, o que havia dentro deles e o tipo de materiais utilizados em sua confecção.

Acreditamos que o banco de atividades lúdicas chama a atenção das crianças por ter sido construído com materiais alternativos, que na sua forma original nem sempre são atrativos para elas. O trabalho com sucatas permite às crianças uma vivência pessoal, pois é preciso transformar, construir, criar, imaginar... interferindo nas formas do objeto. Também, a manipulação de materiais alternativos disponibiliza às crianças grandes possibilidades de brincar, não havendo formas restritas de usar o material lúdico.

Por outro lado, a utilização dos materiais alternativos na escola, permite a conscientização dos docentes e discentes em relação à necessidade da preservação ambiental e ecológica, surgindo assim, uma nova tarefa para a escola, ou seja, educar para o reaproveitamento do lixo. Cabe então, desmistificar de que sucata seja lixo, uma vez que esta pode ser reaproveitada se envolver técnica, criatividade e arte.

A análise das entrevistas realizadas com os professores nos permitiu evidenciar, através de suas falas, a concepção que eles têm a respeito do brincar, que espaço destinam para ele dentro das suas rotinas de sala de aula, bem como os tipos de brinquedos que oferecem às crianças. Constatamos que, dos 11 professores, 7 acreditavam que através do brincar as crianças se desenvolvem de maneira integral e prazerosa. Deste modo, afirmavam permitirem, em suas rotinas diárias, espaços para desenvolvimento de atividades lúdicas, valorizando a construção de brinquedos.

Os demais professores afirmavam que o brincar é importante para as crianças, no entanto, apresentavam diferentes obstáculos para o desenvolvimento desta prática em sala de aula. Obstáculos estes como: a falta de espaço físico, a carência de recursos, o grande número de alunos e a durabilidade dos brinquedos construídos com a sucata. Constatamos aqui, a existência de uma contradição entre o discurso e a prática, ou seja, os professores apresentam uma concepção sobre o brincar como sendo muito importante para o desenvolvimento da criança, mas não articulam esta importância com a prática desenvolvida em sala de aula. Parece existir uma barreira entre o aprender e o brincar, pois o ato lúdico é relegado em segundo plano, dando-lhe o espaço de momento não produtivo, ou como recompensa pela tarefa cumprida.

Outro fato importante é que muitos professores dirigem os momentos lúdicos, a fim de alcançarem determinados objetivos. Deste modo, não permitem às crianças explorarem e criarem a sua própria maneira de brincar. Assim, as crianças acabam brincando, não pelo prazer e a alegria que o ato lúdico lhes dá, mas para alcançar e cumprir os objetivos e as regras estabelecidas pelo professor. Sabemos que uma das características fundamentais do ato de brincar é a espontaneidade, porém, se esse ato é conduzido pelo professor, com fins didáticos específicos, esta característica fica de lado.

Se o professor busca a formação de indivíduos dinâmicos, criativos, reflexivos e capazes de enfrentar desafios, deve proporcionar condições para que as crianças desenvolvam estas capacidades nas atividades lúdicas, e que, também participem da construção dos instrumentos desta ludicidade. Além disso, o professor, ao elaborar a sua proposta de trabalho, deve refletir sobre a importância atribuída ao ato de brincar e qual o espaço reservado para esta atividade relevante.

Através desta pesquisa, foi possível perceber que a grande maioria das escolas valoriza, o brincar dentro das suas rotinas de sala de aula. Segundo alguns professores, a

escola incentiva-os para a realização de atividades lúdicas, apoiando-os na construção de jogos e brinquedos confeccionados com materiais alternativos. Já em outras escolas, a falta de recursos e espaços disponíveis para a realização deste trabalho é considerada um grande entrave para a aplicação desta proposta em suas práticas pedagógicas.

Outro aspecto importante a ser considerado é a visão da escola em relação à “hora do trabalho”. Parece-nos que a escola transformou o seu objetivo central, a atividade lúdica, em dois momentos distintos dentro da sua rotina diária: a hora do trabalho e a do brincar. Para o primeiro momento é reservado tempo e valor muito maior do que para o segundo. Acreditamos que a escola deve preocupar-se com o objetivo central do seu trabalho, ensinar e aprender através da ludicidade e, também, ter clareza da metodologia de trabalho que irá seguir, embasando-se em parâmetros teóricos coerentes e bem definidos. Para a criança tudo é brincar; brincar é trabalhar, é “coisa séria”.

O entusiasmo das crianças após sua passagem pela Brinquedoteca, foi de vital importância para o desencadeamento de atividades semelhantes em suas escolas. Podemos observar também que a motivação dos professores acabou por desestabilizar posições já estruturadas na escola, como por exemplo, a ênfase atribuída ao desenvolvimento cognitivo. Percebemos que, muitas vezes, a pressão exercida sobre os professores em relação ao desenvolvimento cognitivo é transformada em angústia e isto acaba prejudicando as crianças, pois o professor não leva em consideração o interesse e as necessidades delas e sim, o cumprimento do programas pré-estabelecidos. Privar a criança de viver intensamente em favor de um treinamento mecânico é reprimir sua energia, é não aproveitar suas capacidades, é podar-lhe a curiosidade, sua abertura para explorar o meio em que vive; é substituir a aprendizagem significativa pelo condicionamento, enfim, impedi-la de ser criança, enquanto criança.

Ao término deste trabalho, percebemos que, quando o brincar alcançar um maior espaço nas atividades desenvolvidas em sala de aula ou as atividades apoiarem-se no brincar livremente, não será necessária a preocupação exaustiva do professor no desenvolvimento da parte intelectual das crianças. O brincar será pano de fundo desta rotina e isto também será suficiente e satisfatório para o desenvolvimento de qualquer atividade. No entanto, acreditamos que não basta “dar” às crianças o direito de brincar. Para ser uma atividade significativa, é preciso despertar e manter seu desejo pelo brincar. Não basta apenas ampliar o tempo no pátio ou aumentar os estoques de brinquedos na sala, pois isso implicará, principalmente, numa nova postura do professor diante da brincadeira e diante do espaço em que ela acontece.

## **PLAYING IN THE CHILDHOOD: CONSIDERATIONS THROUGH A RESEARCH**

### **Abstract**

Playing in the Childhood: Considerations through a Research – The present work was developed at the Laboratory of Teaching –Toy library (Brinquedoteca) of the Univates Academical Center, Lajeado/RS/Brazil. Children in the age group from 0 to 10 years old and their teachers took part on the research. We aimed to investigate in which way a series of ludic activities, organized with materials of low cost, can contribute to the child's development and to subsidize teachers in service and in formation for an innovative pedagogic proposal. The investigation has qualitative character and the used methodology is Analysis of Content, proposed by Bardin, 1977. We intended to make



possible to the subjects involved in the research the discussion about the value of some games and toys, analyzing their relationship with the child. Initially we studied, through the theoretical referential and direct observations close to the children, which were their interests in relation to the games and toys, and based on that it was possible to build 20 games with low cost materials. For those games, we determined, with the children, the objectives, function, theme, age group and rules. This collection of activities was tested with 150 children and 11 teachers, in order to verify the validity of such proposals. The data were collected through semi-structured interviews, which were recorded and transcribed for later analysis. At the end of this work, we have concluded that, when playing reaches a larger space in the activities developed in classroom or when the activities base themselves in playing freely, it will not be necessary the teacher's concern in the development of the children's intellectual part. We believed that it is not enough to "give" to the children the right of playing. To be a significant activity, it is necessary to awake and to maintain awaken their desire for playing.

**Key words:** Education, Childhood, Ludicity.

### **Referências**

Bardin, Laurence (1997). **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70.

Khishimoto, T.M. (1994). **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira.

Lebovici, S. & Diatrine, R. (1985). **Significado e função do brinquedo na criança**. Porto Alegre: Artes Médicas.

Negrine, Airton (1994). **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**: simbolismo e jogo. Porto Alegre: PRODIL.

\_\_\_\_\_. (1994) **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**: perspectivas psicopedagógicas. Porto Alegre: PRODIL.

Santos, Santa Marli Pires dos. (1999). **Brinquedo e infância**: um guia para pais e educadores em creche. Petrópolis, RJ: Vozes.

Sarmento, Manuel J. As culturas da infância nas encruzilhadas da Segunda Modernidade. In: MANUEL, M. J. ; CERISARA, A.B. **Crianças e miúdos**: perspectivas sócio pedagógicas da infância e educação. Porto, Portugal: Asa Editores, 2004.

Sarmento, Manuel J. Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância. In: **Dossiê Sociologia da Infância**: Pesquisas com crianças. Educação e Sociedade. Campinas. v.26, n.91, Maio/Ago. 2005.

Soares, Natália Fernandes. **Outras Infâncias** ... A situação social das crianças atendidas numa Comissão de Proteção de Menores. Braga, Portugal: Centros de Estudos da Criança, Universidade do Minho, 2001.