



AS BRINCADEIRAS E O PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM: CONFIGURAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES NA ESCOLA E NA FAMÍLIA

BELUSSO, Cristina¹

GARLET, Clediane²

BATISTA, Keila Cristina³

RESUMO

Os jogos, brinquedo e brincadeiras surgiram há vários anos, tendo primeiramente um aspecto de preparação para a vida, pois desde os primeiros anos de vida, há estímulos, para desenvolver a interação com o mundo ao seu redor, e também as funções cognitivas, motoras, sociais, intelectuais e culturais. Os jogos, brinquedos e brincadeiras são ferramentas presentes e usadas de forma ativa pelos profissionais da educação para ampliar os conceitos, conhecimentos e proporcionar a aprendizagem sobre regras e convívio em grupo. Este artigo foi desenvolvido através de pesquisas bibliográficas de livros, artigos, monografias, entre outros, tendo como principal objetivo compreender a brincadeira, a sua concepção e surgimento e relacionar este período com a atualidade, no caso, o século XXI. Como método de pesquisa utilizou-se a pesquisa quantitativa, realizado questionário via plataforma on-line Google Forms, com a finalidade de conhecer a realidade dos estudantes acerca das brincadeiras interativas tradicionais.

Palavras-chave: Brincadeira. Criança. Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

Durante vários séculos a brincadeira foi vista como um ato desprezioso, de simples socialização, diversão e uma forma de entretenimento para as crianças, mas com o passar do tempo, especialmente dentre os séculos XX e XXI começou a estar envolta cada vez mais ao âmbito educacional como forma de aprendizagem.

¹Acadêmica do Curso de Pedagogia da Faculdade de Ampère – FAMPER. E-mail: clediane.reichert@aluno.famper.edu.br

²Acadêmica do Curso de Pedagogia da Faculdade de Ampère – FAMPER. E-mail: cristina.belusso@aluno.famper.edu.br

³ Pedagoga e Mestra em Educação pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná - UNIOESTE. Docente da Rede Municipal e Estadual de Ensino da Faculdade de Ampère – FAMPER. E-mail: keila_bat@yahoo.com.br.

O desenvolvimento de tais atividades traz sobretudo inúmeros benefícios para o aluno como aumento da sociabilidade, capacidade cognitiva e motora, além de desenvolver a psicomotricidade, estimulando o movimento, o raciocínio lógico e a trabalhar também com as novas tecnologias.

Tecnologias as quais o educador pode fazer uso ao criar conteúdos educativos e compartilhar através das redes para com os seus alunos, recomendando aplicativos para que os pais façam uso e entreguem aos filhos para que realizem atividades interativas. De toda forma, cuidando sempre sobre quais conteúdos estão sendo acessados e estipulando certo período de tempo para que estejam inseridos no mundo virtual.

O estudo em questão trata sobre o conceito de brincar, brinquedo e a brincadeira demonstrando o contexto que estão inseridas, refletindo as principais diferenciações entre estes.

Dessa forma, os conteúdos deste trabalho referem-se a história da brincadeira, desde seu surgimento até os dias atuais, relatando juntamente quais são as atuais concepções de brincadeira, segundo os documentos educacionais e ainda, será tratado a importância do brincar em sala de aula e o desenvolvimento que pode proporcionar às crianças.

2 CONSIDERAÇÕES A RESPEITO DOS ELEMENTOS HISTÓRICOS SOBRE O BRINCAR

Para iniciar o estudo é primordial compreender que os primeiros estudos relacionados aos jogos e brincadeiras ocorreram no século XVI na Roma e na Grécia, com o propósito de ensinar letras, considerada como algo que levava os indivíduos ao mal caminho e não os disciplinava, representando uma ofensa à educação.

Brougère (2004, s/p) nos relata que: “Antigamente, a brincadeira era considerada, quase sempre como fútil, ou melhor, tendo como única utilidade a distração, o recreio, e na pior das hipóteses, julgavam-na nefasta”.

Neste período, por volta do século XV não havia também uma concepção de criança, eram ocupadas com afazeres, não necessitando de mais cuidados, e sim, tratados como adultos, representando cópias destes em tudo o que faziam, desde a vestimenta até comportamentos. Por conta disso a criança perdia sua infância, não

brincava e nem jogava, em nenhuma sociedade havia esta prática, como forma de entretenimento e simples diversão.

Nallin (2005) ressalta que após o Renascimento (1453 a 1789) os jogos e as brincadeiras começaram a ter outra concepção, representados como algo bom, ajudando no processo de desenvolvimento dos indivíduos, inserindo-se assim no cotidiano das crianças, jovens, e até adultos como diversão, passatempo e distração. Nesse período, a concepção também foi modificada, notaram que a criança necessitava de um tratamento diferente, podendo assim aproveitar sua infância com jogos e brincadeiras inseridas no seu dia a dia. Lopes (2006, s/p) relata que:

Adolescentes Gregos Distraíam-se lançando uma bola cheia de ar na parede, construída de bexiga de animais, coberta por uma capa de couro. O moderno "cabo de guerra" já era utilizado pelos adolescentes de Atenas, o jogo de pique pega conhecido como "pegador", é um jogo presente nas diversas culturas.

A partir disso as mais diversas brincadeiras foram surgindo pelos diferentes lugares do mundo. Souza (2005) revela que as cantigas de roda antigamente eram o lugar onde as pessoas demonstravam seus desejos e emoções através das danças e canto. Pensavam que, em círculo, todos eram iguais sem um ser maior que o outro.

Diante da evolução que ocorreu na sociedade até atualmente no século XXI percebe-se a grande necessidade da inserção destas brincadeiras no contexto educacional. Muitos docentes encontram dificuldades para transmitir os conteúdos básicos para seus alunos, são cobrados em relação às atividades e técnicas utilizadas em sala de aula.

Segundo Canário (2006, p. 59-60) “Nas últimas décadas e em todo o mundo, face os problemas enfrentados pelos contextos escolares, a mudança e a inovação educativa ganharam um papel central nas preocupações daqueles que ensinam ou gerem tais sistemas [...]”.

Neste mesmo âmbito, entende-se como a tecnologia contribui para o ensino aprendizagem, dado que diante deste período pandêmico da Covid-19 quando a socialização entre os indivíduos se tornou escassa por conta da alta contaminação pelo vírus, os meios tecnológicos tornaram-se aliados da educação, proporcionando conhecimentos mesmo que a distância.

Dentro dessa perspectiva, os jogos e as brincadeiras foram mais introduzidos em sala de aula, muitos docentes criaram jogos educativos, como o Classcraft, que

trata-se de uma plataforma online em que os alunos fazem login como estudantes, e escolhem seus personagens, cada personagem tem propriedades e poderes únicos. Estes são personalizáveis à medida que o jogo avança e podendo ser acompanhado por animais de estimação.

O Classcraft é jogado em equipes de cinco ou seis alunos, através das equipes há o encorajamento dos alunos, que normalmente não se socializam, para trabalhar juntos e ganharem o jogo. Os membros da equipe se beneficiam através dos esforços entre todos, aprendendo a considerar as necessidades dos outros antes de tomarem ações no jogo.

Ainda sobre o jogo, cada nível tem uma série de perguntas que os alunos devem responder, na medida em que vão respondendo passam de nível e consequentemente ganhando pontos com os acertos. Neste jogo, pode-se trabalhar os mais diversos conteúdos apresentados em sala de aula.

Desta forma, tal atividade tecnológica pode colaborar com a aprendizagem dos estudantes, complementando as atividades diárias propostas pelos educadores, tornando o processo de ensino sobretudo dinâmico, inovando as estratégias, chamando a atenção dos alunos.

3 CONCEITOS DE BRINCAR, BRINQUEDO E BRINCADEIRA

Para que se possa compreender os conceitos relacionados ao brincar, brinquedo e brincadeira é essencial defini-los a partir da perspectiva teórica e prática, percebendo que são partes integrantes das atividades familiares e pedagógicas.

Estes conceitos estão interligados, não dissociando entre si, dado que para que a brincadeira ocorra é necessário de um brinquedo, algo que esteja fazendo uma interação, conjugando com isto o ato de brincar, individualmente ou com a participação de demais indivíduos.

Dentro então de tais conceitos o brincar, segundo o dicionário Aurélio (2003), trata-se de "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar", também pode ser "entretê-lo com jogos infantis", ou seja, brincar é algo muito presente nas nossas vidas, ou pelo menos deveria ser.

Completando tal definição Kishimoto (1993, p. 45), afirma que:

Brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Desde muito cedo as crianças se comunicam por gestos, sons e mais tarde a imaginação. Podemos dizer que brincar é uma atividade natural, espontânea e necessária para sua formação.

Através do brincar é que a criança consegue interagir com o mundo a sua volta, o processo de interação com as demais pessoas fica mais afluído, sendo que desde muito pequenos já estão brincando de faz de conta, imitando, imaginando, representando através de desenhos ou até mesmo com os amigos imaginários, o quão vasto e imaginário se torna o processo de brincar.

Quando o ato de brincar é realizado toda a parte de ludicidade, de criação de entretenimento em um novo mundo é empregado, ela se vê envolta em um momento prazeroso do qual não quer abandonar, por isso que quando nossos pais nos chamavam a noite para que a brincadeira terminasse era tão doloroso, uma vez que brincando nos deixa feliz e nos inclui em momentos contagiantes.

Na perspectiva de Santos (1999, p.108), “para a criança, brincar é viver.” Brincar vai fazer parte da vida da criança desde bebês, utilizando de qualquer objeto como uma forma de brincadeira e distração, um exemplo disso são os chocalhos, utilizados para a criação de sons dados para que o bebê faça barulho ou seja estimulado pelos pais antes de desenvolverem o tato, a atenção que é empregada na criança quando este brinquedo é minimamente chacoalhado nos mostra que será relacionado tudo ao brincar especialmente na primeira infância.

Vygotsky (2007, p. 117-118), evidencia dois motivos que são importantes na relação da criança com o brinquedo:

No brinquedo a criança consegue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e, ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se às regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer.

O brinquedo é a matéria prima física do ato de brincar, utilizado para o divertimento, interação e socialização de um indivíduo com o outro, ou de forma individualizada. Tem como objetivo a diversão da criança, daquele que está brincando fazendo uso de tal objeto visando a distração e imersão em um outro mundo, utilizando por vezes o faz de conta.

Por vezes se mostra interessante esta fase do brinquedo, a qual não necessariamente é fundamental haver fisicamente um objeto para que a brincadeira

ocorra, já que é uma forma livre de expressão, de sentimentos, sobretudo de criatividade.

Oliveira (2000) aponta o ato de brincar, como sendo um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos duradouros. Desse modo, as crianças desenvolvem sua capacidade de pensar, argumentar, de como resolver um problema, enfim, reconhecendo o quanto isso é importante para si.

Como a tão conhecida frase “É brincando que se aprende”, isso significa que as capacidades da criança são a floradas através do brincar, em cada fase da infância habilidades diferenciadas serão desenvolvidas, novas perspectivas de conhecimento também, como por exemplo, quanto menor a criança, maior é a imaginação acerca da brincadeira com os colegas, contato físico, entre outros aspectos.

Pode ser observado na primeira infância mais ou menos aos três anos, a criação dos amigos imaginários, sendo uma forma de brincadeira também. Os amigos imaginários são importantes, à medida que a criança irá sentir que tem sempre uma companhia, compartilhando os seus afazeres, brincando de casinha, pique esconde, lendo livros, dentre outras brincadeiras.

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é a realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1989, p.117).

Por meio do brinquedo e da interação, haverá uma evolução até mesmo da idade que a criança demonstra ter, se tornando mais propensa a aprender novas atividades. Considerando o brincar um momento de prazer e satisfação, toda tarefa realizada posteriormente será ministrada de uma forma diferenciada, com mais felicidade, especialmente se for envolvida junto com a brincadeira, chamando a atenção da criança.

Dessa forma, aos poucos poderá ser perceptível o quanto a brincadeira irá auxiliar o desenvolvimento dos pequenos, sendo que nas brincadeiras que parecem menos relevantes e interessantes para nós adultos, as melhores para eles, dado que poderão criar, imaginar, compreender as regras impostas, entendendo a importância da colaboração do trabalho em grupo, e de haver um líder, sobretudo como pode-se

ser brincado ainda de maneira individual, entendendo que de todas as formas brincar é prazeroso.

3.1 A importância do brincar no desenvolvimento infantil

Através da brincadeira percebe-se o desenvolvimento cognitivo, intelectual, mental e físico das crianças, onde que estes jogos e brincadeiras são recursos para uma vida saudável e mais prazerosa em vários os períodos, em todas as fases que uma criança passa.

Segundo afirmação de Kishimoto (2005) o jogo caracteriza conduta livre, prazer, satisfação, expressão de vontade, exploração, descoberta, divertimento e que o elemento lúdico deve estar presente durante o desenvolvimento dos mais variados tipos de atividades.

A partir da experimentação dos jogos e brincadeiras a criança conhece um mundo novo, sentindo-se mais livre, podendo expressar-se como citado acima, e havendo uma aprendizagem de forma efetiva.

Como propunha a educadora Maria Montessori, ao criar um ensino diversificado, com novos materiais e métodos, considerava sempre a realidade do aluno, uma vez que o ambiente em que a criança está inserida, influencia em seu desenvolvimento, devendo este local corresponder de acordo com a sua idade.

No século XX, o estudioso Brougère afirma que a brincadeira aparece como um meio de sair no mundo real para descobrir outros mundos, para se proteger num universo inexistente. Assim, utilizando-se da brincadeira a criança pode criar seu próprio mundo, a criatividade, a imaginação auxilia em seu desenvolvimento cognitivo, social e afetivo como citado anteriormente.

Através dos jogos e brincadeiras o indivíduo poderá manifestar algo que o incomoda, talvez algum maltrato que sofra dentro do âmbito familiar ou até mesmo fora dele.

De acordo com Vygotsky (1989, p. 130):

[...] a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é a outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de um problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro mais capaz.

O brincar torna-se muito importante para o desenvolvimento e para a interação da criança com o mundo ao seu redor, como citado anteriormente, desde os primeiros meses de vida estes são estimulados a sorrir, falar, ouvir, gritar, imaginar coisas ou objetos a nossa volta, ou seja, interagir com as pessoas e com o meio.

Segundo as ideias de Wallon, a emoção representa a expressão principal, o sujeito reflete com ela o que sente, sendo assim, a primeira demonstração da criança ao chorar ou rir.

É perceptível essa representação da emoção desde os primeiros dias de vida da criança, quando os pais e aqueles que estão à sua volta, serão os grandes influenciadores das suas fases do desenvolvimento, no qual contribuirão ao longo do tempo para sua aprendizagem, lhe mostrando e desenvolvendo brincadeiras através de práticas diárias.

Se desde pequenos, forem incentivados a brincar, conseqüentemente haverá avanços notáveis na sua evolução, como iniciar a fala, o ato de caminhar, além de haver percepções que aqueles que não interagem com os pais têm dificuldade, como encaixar pecinhas, ou seja, toda a parte cognitiva irá ser benéfica.

Muitos pais não consideram esses hábitos lúdicos como algo simbólico, veem como algo de entretenimento, ocupando o tempo da criança. Há ainda aqueles que não brincam e não propõem jogos, por estarem cansados da rotina de serviço diária. E por estarem exaustos, os responsáveis preferem deixar que tablets, celulares e computadores ocupem o tempo livre das crianças, tornando-se mais prático e rápido, deixar que fiquem conectados ao aparelho tecnológico.

Sem o controle e intervenção dos pais as crianças estão expostas a inúmeros perigos nas redes sociais.

O campo virtual, sem dúvidas, é fértil para a ocorrência de crimes como furto, estelionato, calúnia, injúria, difamação, ameaça, dano, aliciamento, assédio, corrupção de menores, como tantos outros, ressaltando que tais crimes, são cometidos por meio da internet, e que por isso, os seus autores pensam ser uma forma de infringir a lei com maior facilidade e com dificuldades de uma posterior punição (DUNCK; BARBOSA, 2014, p. 89)

Por conta das problemáticas expostas acima relacionada ao mundo virtual, a vigilância dos responsáveis deve ser rigorosa e o mais constante possível, restringindo sites que não cabem a idade dos filhos, orientando sobre os perigos da

internet e demonstrando apoio para que sob qualquer suspeita de algo perigoso eles devem imediatamente contar aos pais o que está acontecendo.

Segundo pesquisa do Portal R7 notícias, nas famílias consultadas, 84% das crianças brincam no máximo duas horas por dia, 40% brincam menos de uma hora, e 6% nunca brincam ao ar livre em um dia normal. O tempo destinado ao ato de brincar está sendo cada vez menor.

Muitos fatores podem ser percebidos com essa pesquisa, como a superproteção dos pais que moram nos grandes centros principalmente, que preferem deixar os filhos dentro de casa protegidos, do que sair ao ar livre, como já foi mencionado, entregar um celular ou tablet é mais prático, visto que assim os sujeitos ficam hipnotizados, calmos e a própria falta de interesse das crianças em querer brincar com um objeto simples, se for comparado a um aparelho tecnológico moderno.

Porém, se tais aparelhos tecnológicos forem utilizados para benefício dos alunos, uma nova forma de aprendizagem dentro do ambiente familiar estará instaurada. Cabe aos educadores orientarem os pais, para que utilizem o celular para uso de aplicativos educativos, orientação essa que pode ser feita através dos grupos escolares, se não for possível presencialmente.

4 AS BRINCADEIRAS E O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM: ELEMENTOS DA PESQUISA DE CAMPO

Diante do tema proposto “A modificação das brincadeiras ao longo do tempo e sua influência no ensino aprendizagem”, foi-se utilizado como forma de levantamento de dados para pesquisa prática, a pesquisa quantitativa, que tem por finalidade a utilização de números para representar determinada quantidade de pessoas ou situações, para que assim seja identificada a proporção exata dentre aqueles que foram entrevistados, com relação a perguntas e temas pré-estabelecidos.

Dessa forma, optou-se por realizar tal tipo de pesquisa para especificar como os educadores estão observando e levando para dentro de sala as brincadeiras como metodologia de ensino aprendizagem e de que forma os pais veem as novas tecnologias e como as brincadeiras se manifestavam antigamente quando estes, estavam no lugar dos filhos.

Diante disso foi proposto a elaboração de dois questionários, por meio do Google Forms e aplicados a uma Escola Municipal de Ampére, contemplando um questionário aos docentes da instituição, contendo oito questões e outro questionário destinado aos pais dos alunos com seis questões.

Os professores entrevistados atuam do pré-escolar até o quinto ano do ensino fundamental anos iniciais. Assim sendo, a primeira pergunta elaborada foi se estes consideravam a brincadeira como aliada à aprendizagem trazia resultados significativos.

4.1 As brincadeiras no espaço escolar: perspectivas docentes

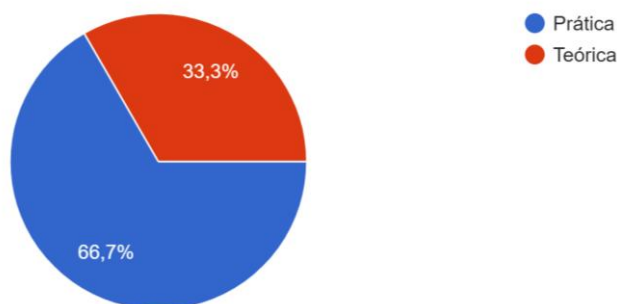
Segundo os seis docentes que responderam à pesquisa as brincadeiras na educação trazem resultados significativos para o ensino aprendizagem. Considerando o que foi discutido anteriormente, a brincadeira desenvolve os aspectos cognitivo, físico, intelectual e mental das crianças.

Zanluchi (2005, p. 89) nos afirma que “Quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.”

Através disso, percebe-se que a brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento, na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Nas situações em que a criança é estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento.

Foi questionado se os professores trabalham mais com brincadeiras na prática ou na teoria, 66,7% dos Professores utilizam a prática em sua sala de aula para apresentar e desenvolver as brincadeiras.

Gráfico 1 - Utilização da brincadeira como prática em sala de aula



Fonte: Arquivo das autoras, 2021.

Através de tais respostas, fica perceptível a porcentagem de educadores que utilizam a atividade prática, com relação a quantidade menor de professores que não utilizam demonstrando um terço do total. Para Ronqui (2009, s/p):

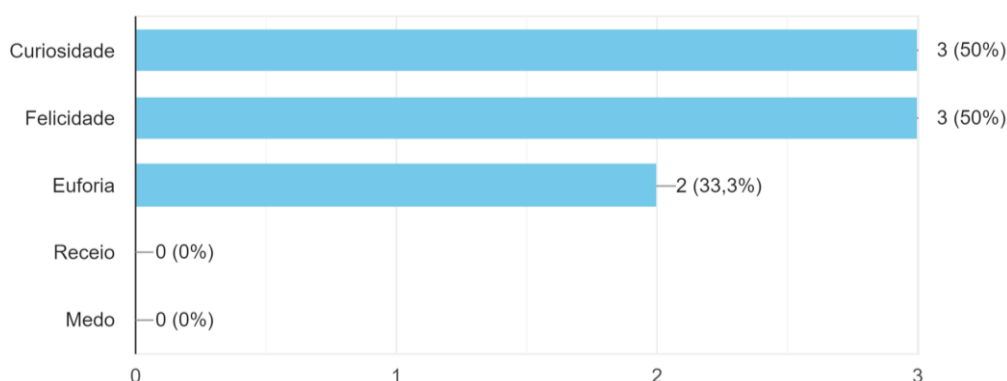
As aulas práticas têm seu valor reconhecido. Elas estimulam a curiosidade e o interesse de alunos, permitindo que se envolvam em investigações científicas, ampliem a capacidade de resolver problemas, compreender conceitos básicos e desenvolver habilidades. Além disso, quando os alunos se deparam com resultados não previstos, desafiam sua imaginação e seu raciocínio. As atividades experimentais, quando bem planejadas, são recursos importantíssimos no ensino.

Ao trabalhar as atividades na prática, os alunos são desafiados a procurarem soluções para o que foi imposto pelo professor, devendo trabalhar por vezes, em grupos exercitando a socialização e o trabalho em grupo, além de estimular a curiosidade, o interesse, a memória e o raciocínio dos estudantes, demonstrando com isso inúmeros benefícios de trabalhar tais tarefas.

Na terceira questão foi perguntado aos Professores quais brincadeiras já desenvolveram em sala de aula ao longo de sua regência. Alguns responderam que trabalham com jogos envolvendo leitura (forca, bingo de palavras, entre muitos outros), cantigas de rodas, dança das cadeiras, stop, amarelinha, telefone sem fio, coelho sai da toca.

A quarta pergunta foi referente a reação do aluno quando o professor propõe uma prática (atividade lúdica, envolvendo jogos e brincadeiras). 50% respondeu que estes ficam muito curiosos, 50% felizes, apresentando um pouco de euforia 33,3%.

Gráfico 2 - Reação dos alunos diante uma atividade prática em sala de aula



Fonte: Arquivo das autoras, 2021.

Através da análise do questionário é possível perceber a importância que essas brincadeiras e jogos têm em sala de aula, auxiliam no desenvolvimento do aluno, e também é possível tornar a aula mais dinâmica e interativa, com jogos e brincadeiras práticas. Macedo (2005, p.15) diz que é preciso,

(...) cuidar da dimensão lúdica das tarefas escolares e possibilitar que as crianças pudessem ser protagonistas, isto é, responsáveis por suas ações, nos limites de suas possibilidades de desenvolvimento e dos recursos mobilizados pelos processos de aprendizagem.

Através das brincadeiras em sala de aula o aluno interage mais com os colegas, professores e principalmente com o conteúdo, auxiliando no processo de cidadão crítico uma vez que se sente mais à vontade de manifestar sua opinião e pensamentos.

4.2 As brincadeiras no tempo e espaço familiar: a percepção das famílias

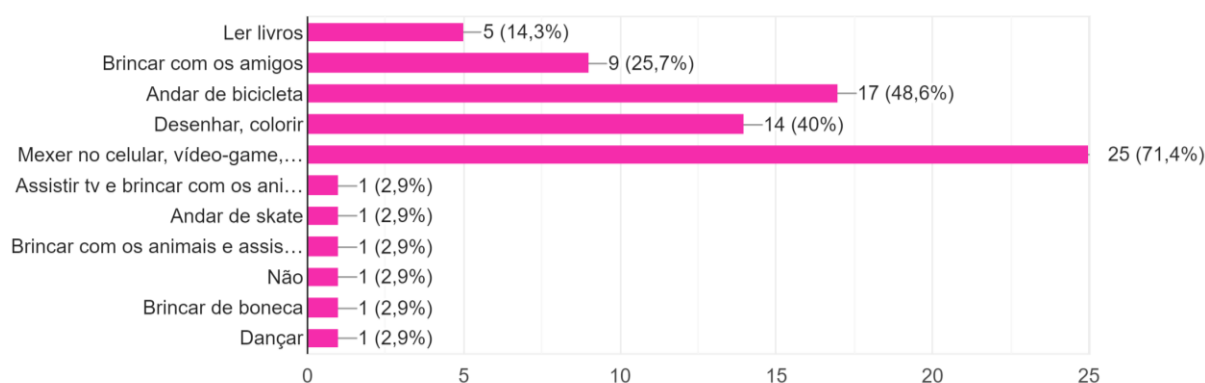
Com o objetivo de identificar as brincadeiras realizadas pelas crianças em casa com a família, o tempo de uso diário de aparelhos eletrônicos e as brincadeiras que os pais faziam antigamente, foi aplicado aos responsáveis um questionário com perguntas objetivas e descritivas.

Visando este mesmo aspecto dos jogos e brincadeiras foi enviado ao grupo de pais um outro formulário, no qual a primeira pergunta serviu para que relatassem quais eram as brincadeiras preferidas dos filhos.

Como respostas 11,4% destes 35 pais que responderam o Google Forms relataram que seus filhos mais gostam de brincar de pega -pega, 8,6% gostam de jogar bola, 5,7% andar de bicicleta, o restante prefere brincar de esconde - esconde, pular corda, brincar no pátio com os animais, brincar de casinha, boneca, polícia e ladrão e corrida. Ficou assim perceptível a variedade de brincadeiras que estes gostam de brincar no seu dia a dia na maior parte do tempo.

Dentro desse contexto, foi questionado aos pais sobre quando os filhos ficam em casa, quais atividades gostam de realizar.

Gráfico 3 - Atividades realizadas pelos alunos em casa

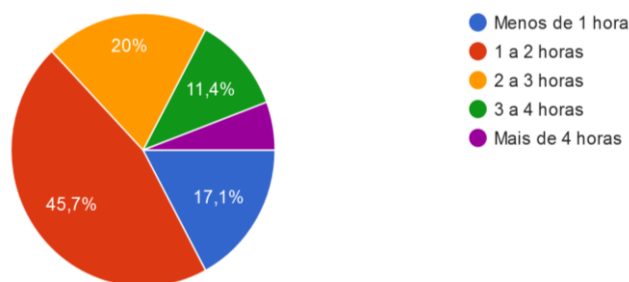


Fonte: Arquivo das autoras, 2021.

Pode ser analisado com esta questão, que a grande maioria 71,4% preferem estar conectados com os meios eletrônicos, como celular e videogame, 48,6% preferem andar de bicicleta, 40% preferem desenhar ou colorir, 25,7% gostam de brincar com os amigos, 14,3% gostam de ler livros e o restante em porcentagem bem menor realiza outras atividades.

Neste mesmo aspecto foi indagado em média quanto tempo (horas diárias) as crianças ficam em frente aos aparelhos eletrônicos (TV, celular, tablet, videogame, etc).

Gráfico 4 - Tempo que as crianças ficam em frente aos aparelhos eletrônicos

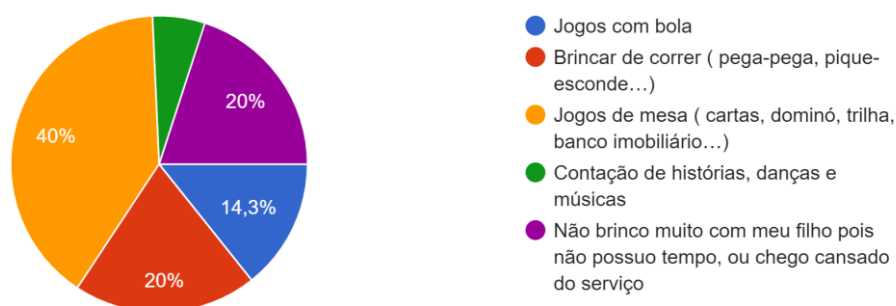


Fonte: Arquivo das autoras, 2021.

Como respostas obtidas 45,7% dos pais responderam que ficam de 1 a 2 horas, 20% de 2 a 3 horas, 17,1% menos de 1 hora, 11,4% de 3 a 4 horas e 5,7% responderam que seus filhos ficam mais de 4 horas diárias em frente aos aparelhos eletrônicos.

A quarta questão indagou sobre quais as brincadeiras que os pais brincam com seus filhos em seu tempo livre.

Gráfico 5 - Brincadeiras realizadas pelos pais com seus filhos em casa



Fonte: Arquivo pessoal das autoras, 2021.

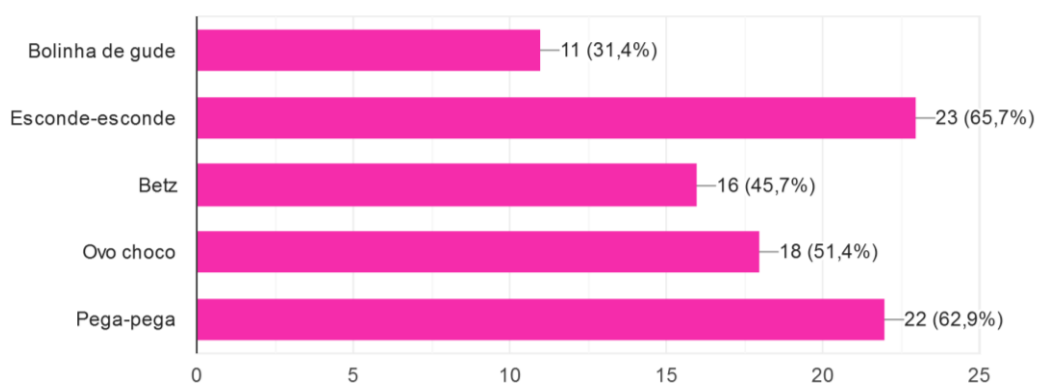
Como é perceptível a maioria 40%, respondeu brincar de jogos de mesa como cartas, dominó, trilha, banco imobiliário, etc. 20% respondeu que brinca de correr como pega-pega, pique-esconde, 20% relatou não brincar muito porque não tem tempo, ou chega cansado do serviço. 14,3% brinca com jogos de bola e 5,7 fazem contação de histórias, dançam ou cantam.

Acerca de tais fatos percebe-se que no passado os pais participavam mais ativamente da vida de seus filhos, seja em suas brincadeiras, festas ou no próprio lazer delas, mas esta participação ao longo do tempo foi sofrendo mudanças.

Dado que a ampla jornada de trabalho ou a vida profissional dos adultos ganhou uma propensão maior, utilizando maior período de tempo no dia a dia, o que modificou a sua participação e envolvimento nos jogos e nas brincadeiras dos seus filhos.

Na quinta questão, os pais relataram quais eram as brincadeiras que brincavam durante seu tempo de infância para que seja feito um comparativo com as brincadeiras realizadas atualmente pelos filhos. Podendo ser vistas as respostas no gráfico a seguir:

Gráfico 6 - Brincadeiras realizadas pelos pais durante sua infância



Fonte: Arquivo das autoras, 2021.

Das respostas 65,7% responderam que brincavam de esconde-esconde, 62% brincavam de pega-pega, 51,4% ovo choco, 45,7% jogavam betz, 31,4% brincavam com bolinhas de gude.

Visto que antigamente as brincadeiras não eram muito utilizadas na educação, na sexta pergunta indagou-se aos pais se em sua opinião as brincadeiras se relacionavam com a educação.

Como pode-se perceber todos os pais relataram que as brincadeiras se relacionam a educação, tendo visto que por trás de cada atividade lúdica tem um objetivo a ser alcançado, portanto como exposto durante o artigo, muitos pais mesmo sabendo da grande importância do brincar acabam deixando seus filhos na frente de aparelhos eletrônicos, muitas vezes como uma forma para descansarem após um dia longo de trabalho.

Segundo uma pesquisa feita pela empresa AVG Technologies sobre o uso de celulares realizada com pais e crianças (de oito a treze anos). Foram entrevistadas

mais de 6 mil pessoas, em nove países. Os dados mais alarmantes foram registrados no Brasil.

Diante do resultado 25% dos pais desejam que seus filhos usem menos os aparelhos eletrônicos, porém no Brasil 59% dos pais concordam que conferem os aparelhos com muita frequência onde que destes 28% acreditam que o uso que fazem dos aparelhos não passa um bom exemplo.

Podemos observar, que muitas vezes os filhos ficam nos celulares não somente por seus pais não poderem brincar com eles, mas porque veem que seus pais usam com grande frequência esses aparelhos.

Diante desta pesquisa ficou perceptível o quanto a tecnologia está invadindo cada vez mais os lares, ocupando um tempo razoável na vida das crianças, que apesar de ainda serem realizadas atividades práticas, com brincadeiras interativas até mesmo pelos responsáveis, seja por praticidade ou falta de tempo para outras interações, os aparelhos tecnológicos estão em evidência, por isso faz-se necessário que ocorra um certo controle para o uso destes aparelhos.

6 CONCLUSÃO

Este estudo possibilitou compreender a importância das brincadeiras ao longo da história, havendo no decorrer das décadas modificações, que foram incluídas na educação, e no ensino e aprendizagem. Através destas brincadeiras os alunos em sala de aula se sentem mais livres, interagindo melhor com os professores, colegas e os conteúdos apresentados, desenvolvendo uma maior facilidade em aprender.

A brincadeira tornou-se um meio para o desenvolvimento cognitivo, intelectual, mental e físico das crianças, ao estar jogando um jogo de mesa por exemplo, este estará utilizando seu raciocínio lógico, propondo hipóteses, desafios, buscando uma solução para tal problemática, assim como outros jogos e brincadeiras.

Demonstrando ainda através da pesquisa quantitativa a utilização dos meios tecnológicos como forma de distração, especificamente enquanto estão em casa. O tempo de uso dos aparelhos digitais é grande se assim for comparado ao tempo que ficam em casa, e ainda o tempo no qual é destinado para brincarem com os amigos ao ar livre.

Diante disto foi observado o quanto a tecnologia tomou conta da vida destes, onde que deixam de brincar para estarem em frente aos aparelhos eletrônicos,

mesmo tendo conhecimento da importância do brincar para o desenvolvimento desses indivíduos.

Dado o exposto foi perceptível que toda brincadeira possui um cunho pedagógico ou didático que visa de toda forma que as brincadeiras possuem algo por trás, desenvolver alguma habilidade da criança, não brincando somente por brincar, mas sim, trabalhando em seu progresso diariamente, além de estar se divertindo.

REFERÊNCIAS

BRINCAR promove diversos benefícios para o desenvolvimento infantil. **Notícias**, 26 de nov. de 2017. Disponível em: <https://ppagina.com/brincar-promove-diversos-beneficios-para-o-desenvolvimento-infantil-6883>. Acesso em: 31 out. 2021.

CONCEPÇÃO do Brincar e Aprender na Visão de Piaget e Vygotsky. **Portal e Educação**. Disponível em: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/concepcao-do-brincar-e-aprender-na-visao-de-piaget-e-vygotsky/32223>. Acesso em: 31 out. 2021.
CONHEÇA os benefícios dos principais jogos e brincadeiras. **Alto Astral**, 2016. Disponível em: <https://www.altoastral.com.br/beneficios-jogos-brincadeiras/>. Acesso em: 31 out. 2021.

DALMOLIN, M. S.; PIOVANI, V. G. S. **Jogos e Brincadeiras: Um resgate Histórico-Cultural para as Aulas de Educação Física. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor Pde. Versão Online, Dia a Dia Educação, vol.1, 2014.** Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unioeste_edfis_artigo_maique_solange_dalmolin.pdf. Acesso em: 31 out. 2021.

DAR atenção para aparelhos eletrônicos ou filhos. **Almanaque Literário**, 2017. Disponível em: <https://mosqueteirasliterarias.comunidades.net/dar-atencao-para-aparelhos-eletronicos-ou-filhos>. Acesso em: 20 dez. 2021.

FRANCO, M. **Brincar com os filhos por 15 minutos ao dia ajuda no desenvolvimento cerebral das crianças.** R7 Notícias, 2016. Disponível em: <https://noticias.r7.com/saude/brincar-com-os-filhos-por-15-minutos-ao-dia-ajuda-no-desenvolvimento-cerebral-das-criancas-13042016>. Acesso em: 31 out. 2021.

GONÇALVES, C. A. P. **O brinquedo: as perspectivas de Walter Benjamin e Vygotsky para o desenvolvimento social da criança.** Disponível em: <https://sites.pucgoias.edu.br/pos-graduacao/mestrado-doutorado-educacao/wp-content/uploads/sites/61/2018/05/Carlos-Augusto-Pereira-Gon%C3%A7alves.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2021.

GONÇALVES, J. E. **7 Benefícios dos jogos para as crianças e adolescentes.** *Edup: Educação e Psicopedagogia*, 23 de jan. de 2018. Disponível em:

<http://www.edupp.com.br/2018/01/7-beneficios-dos-jogos-para-as-criancas-e-adolescentes/>. Acesso em: 31 out. 2021.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LIMA, S. D. M.; KRUG, M. D. R. **Jogos e brinquedos e brincadeiras**: História dos jogos e a Constituição da cultura lúdica. Revista Gestão Universitária. Disponível em: <http://gestaouniversitaria.com.br/artigos/jogos-e-brinquedos-e-brincadeiras-historia-dos-jogos-e-a-constituicao-da-cultura-ludica>. Acesso em: 31 out. 2021.

NASCIMENTO, K. D. D. S. **A brincadeira como prática de liberdade**. RJ, 2008, P. 1-47. Disponível em: <http://www2.unirio.br/unirio/cchs/educacao/graduacao/pedagogia-presencial/KeilaDainadaSilvaNascimento.PDF>. Acesso em: 10 nov. 2021.

OLIVEIRA, V. B. D. (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

ORIGEM dos Jogos e Brincadeiras. **Portal Educação**. Disponível em: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/origem-dos-jogos-e-brincadeiras/32269>. Acesso em: 31 out. 2021.

PERANZONI, V. C; ZANETTI, A; NEUBAUER, V. S. **Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras**: recursos necessários na prática educacional cotidiana. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires - Ano 18 - Nº 182 - Julio de 2013. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd182/os-jogos-recursos-na-pratica-educacional.htm>. Acesso em: 12 nov. 2021.

QUEIROZ, L. **Origem dos Jogos e Brincadeiras**. Canal educação. Disponível em: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiP8uHkt4PwAhVAHbkGHWWbAlsQFjANegQIFxAD&url=https%3A%2F%2Fwww.canaleducacao.tv%2Fimages%2Fslides%2F34102_3675db706bdf92ea43c9c2037fe881c.pdf&usq=AOvVaw0sWoQhW5wTurmOZsSvDI9t. Acesso em: 31 out. 2021.

RONQUI, L.; SOUZA, M. R. D.; FREITAS, F. J. C. D. **A importância das atividades práticas na área de biologia**. Revista científica da Faculdade de Ciências Biomédicas de Cacoal – FACIMED. 2009. Cacoal - RO. Disponível em: <http://www.facimed.edu.br/site/revista/pdfs/8ffe7dd07b3dd05b4628519d0e554f12.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2021.

SILVA, E. V. R. D. **O professor PDE e os desafios da Escola Pública paranaense**. Volume 1, Paraná, 2010.

SOUSA, P. A. R. **A importância do brincar**: brincar e jogar na infância. Disponível em: <https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/21557/1/Tese%20Patr%C3%ADcia%20Sousa%20-ref..pdf>. Acesso em: 10 nov. 2021.

SOUZA, D. A. D.; OLIVEIRA, J. A. D. M. **Uso de tecnologias digitais por crianças e adolescentes:** potenciais ameaças em seus inter-relacionamentos. Disponível em: <https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos16/952473.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2021.