

# III SEMANA DO CONHECIMENTO

Universidade e comunidade em transformação

**3 A 7** DE OUTUBRO DE 2016

Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo

Relato de Caso

**A Influência do Meio na Cultura do Brincar**

**AUTOR PRINCIPAL:** Jéssica Campos de Andrade

**CO-AUTORES:**

**ORIENTADOR:** Luisa Cadorim Facenda.

**UNIVERSIDADE:** Universidade de Passo Fundo, Campus Lagoa Vermelha

## INTRODUÇÃO:

Ao brincar, a criança cria uma situação imaginária, assume papéis, cria suas próprias regras e imita algumas situações cotidianas, estabelece falas e diálogos fiéis às situações adultas por ela presenciada. Mas em meio a todos os avanços científicos, em meio a tanta tecnologia, o brincar ainda existe?

É nítido que nos dias atuais as brincadeiras e o verdadeiro "espírito" do brincar, passaram por transformações, tendo neles inseridos os personagens mais famosos dos desenhos animados da atualidade e, também, aparelhos tecnológicos. Mas e as atividades ao ar livre, o contato com a natureza, o correr, pular, sujar-se, estão presentes no cotidiano de nossas crianças?

Para isso, pretende-se RELATAR UMA EXPERIÊNCIA com base em leituras realizadas a partir dos pressupostos Vygotskyanos.

## DESENVOLVIMENTO:

Não há como negar que a sociedade em que se vive não é a mesma de 40 anos atrás, onde nossos pais com tamanha saudade nos relatam a liberdade e o prazer de poder brincar nas ruas sem receio algum. A medida em que a sociedade foi "evoluindo", as necessidades referentes à segurança se transformaram junto a ela.

Hoje há uma parcela significativa de crianças que o cotidiano é restringido às telas da televisão e dos aparelhos digitais, alheias as atividades à céu aberto e da interação social, sendo que o único lugar que encontram para desenvolver as mesmas, acaba por ser a escola, a qual precisa reforçar estes laços, fazendo com que toda a cultura do

# III SEMANA DO CONHECIMENTO

3 a 7 DE OUTUBRO  
2016

brincar, do Interagir com o meio, apareça como necessidade, não perdendo-a para os avanços dessa nova era.

Na experiência vivenciada no dia 12 de agosto de 2016, quando recebemos nossa primeira visita na Brinquedoteca da UPF - Campus Lagoa Vermelha, os sinais referentes as mudanças no brincar ficaram claros. A atividade desenvolvida a céu aberto, encantou as crianças. Não dispúnhamos dos brinquedos que lhes são oferecidos no pátio da escola, como escorregador, balanço, entre outros. Tínhamos então estofados com velcro (que vieram a possibilitar a criação de novos brinquedos, como o barco por eles construído), bambolês, cordas, bolas, teatro de fantoches, livros, espadas e escudos, bonecas, e utensílios referentes ao brincar de casinha.

De imediato o que notamos foi o poder exercido pelos personagens de desenhos animados, tínhamos destemidos heróis que lutavam bravamente com suas espadas por todo o lado. Quando presentes no espaço em que brincavam de casinha, tínhamos nitidamente a imagem de um relato do que é presenciado e observado pelas crianças. Atribuíram-se papéis de seu cotidiano, formando então uma família, deram função de equipamentos digitais a objetos com formas e características semelhantes a tais. Enquanto a mãe cozinhava e reprendia seus filhos quando estes apresentavam um mau comportamento, o pai ficava encarregado de fazer as compras do mês, a riqueza das falas e a inversão de papéis de um grupo de criança à outro nos surpreendia, pois logo depois tínhamos meninos que faziam questão de estar na cozinha mostrando que ela não é apenas o lugar da mãe.

Sobre este comportamento de imitar cenas de seu cotidiano, Vygotsky nos diz que a criança estará desenvolvendo uma habilidade que poderá ser útil à vida adulta. A fala, presente em todas as etapas da brincadeira, tendo aumento em sua intensidade e entonação sempre que a situação representada exigia, aparece como auxílio às ações desenvolvidas, como uma narração das atividades que estão sendo executadas.

Em relação à esta apropriação, Karrara (2004), no livro "Introdução à Psicologia da Educação: Seis abordagens", afirma que: "(...) à medida em que se aprende a utilizar a cultura, a criança vai acumulando experiências em conjunto com as outras pessoas com que vive e vai criando sua inteligência e sua personalidade".

## CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Após realizar-se leituras e vivenciar experiência, considera-se que o brincar além de ser uma atividade espontânea e prazerosa, também apresenta-se como um relato do que é vivido pela criança, estas que além de recriarem as cenas de seu cotidiano, o mesmo faz com o que assiste, reafirmando a influência tecnológica e dos meios de comunicação. É preciso fortalecer a relação BRINCAR x NATUREZA, assim permitindo a criança possibilidades de inovar, criar e não limitar-se ao que lhe é dado pronto.

## REFERÊNCIAS:

CARRARA, Kester. Introdução à psicologia da educação: seis abordagens. São Paulo: Avercamp, 2004.

Universidade e comunidade  
em transformação

# III SEMANA DO CONHECIMENTO

GOULART, Íris Barbosa. Psicologia da educação: fundamentos teóricos e aplicações à prática pedagógica. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.  
FALANGANA, Isilda Campaner. Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky: a relevância do social. São Paulo: Summus, 2001.

3 a 7 DE OUTUBRO  
DE 2016

**NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa):.**

**ANEXOS:**