PlayTrain - O brincar e o jogo na formação e prática dos educadores de infância

Lino, Dalila[1], Hortas, Maria João[2], Nunes, Clarisse[3], Rocha, Carla[4], Vieira, Natália[5], Sá, Kátia[6], Fuertes, Marina[7]

[1]*Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa, dlino@eselx.ipl.pt*
[2] *Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa, mjhortas@eselx.ipl.pt*
[3] *Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa, clarisse@eselx.ipl.pt*
[4] *Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa, carlac@eselx.ipl.pt*
[5] *Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa, nataliav@eselx.ipl.pt*
[6] *Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa, ksa@eselx.ipl.pt*
[7] *Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa, marinaf@eselx.ipl.pt*

RESUMEN

Este projeto tem como principal objetivo compreender os lugares/espaços do brincar e do jogo na educação das crianças dos 0 aos 6 anos, promovendo a formação de profissionais capazes de desenvolver práticas que favoreçam a agência da criança, a experimentação no mundo físico e social e o desenvolvimento da imaginação e da criatividade. Os participantes são estudantes do Mestrado em Educação Pré-escolar da Escola Superior de Educação de Lisboa no ano 2018/2019. A metodologia é predominantemente qualitativa e integra a investigação e a intervenção. Através da aplicação de um questionário, da análise de propostas de intervenção e da observação das práticas, procura-se identificar as representações dos estudantes sobre o papel do brincar e do jogo na educação de infância e compreender como as integram na prática. A realização de workshops e grupos focais promove a reflexão e o desenvolvimento de competências dos futuros educadores para a construção de práticas desenvolvimentalmente adequadas. A análise dos resultados, ainda a decorrer, indicia que as estudantes valorizam as atividades estruturadas em detrimento dos tempos do brincar e do jogo.

PALABRAS CLAVE

Brincar e jogar, educação de infància, formação de educadores.

ABSTRACT

This project has as main objective to understand the places / spaces of play and games in the education of children from 0 to 6 years, promoting the formation of professionals able to develop practices that favor child's agency, experimentation in the physical and social world and the development of imagination and creativity. The participants are students of the Masters in Pre-school Education of the Higher Education School of Lisbon in the year 2018/2019. The methodology is predominantly qualitative and integrates research and intervention. Through the application of a questionnaire, analysis of intervention proposals and observation of practices, the aim is to identify the representations of students about the role of play and play in childhood education and to understand how they integrate them in practice. The realization of workshops and focus groups promotes the reflection and development of the skills of the future educators to construct developmentally appropriate practices. The data analysis, still in progress, shows that the students value the structured activities over the play and game moments.

KEYWORDS

Play and games, early childhood education, teacher education.

Revisão da Literatura

O brincar é uma atividade universal, partilhada por seres humanos e pelos animais e é, com frequência, perspetivada como necessária e vital para a vida. A centralidade do brincar na existência humana é expressa de forma clara pelo filósofo Huizinga (1971) ao descrever o homem como o *homo ludens* em vez de *homo sapiens*, argumentando que esta é a designação que melhor descreve a natureza do homem.

O brincar é objeto de estudo de diversos domínios científicos, da pedagogia (Froebel, 2005; Malaguzzi, 2001; Lino & Parente, 2018), da psicologia (Vygotsky, 1978; Bruner, 1972), da educação (Sutton-Smith, 1997; Kishimoto, 2003; Whitebread, 2012; Gómez, Lino, Molu, & Huertas, 2017), da antropologia (Huizinga, 1971), da sociologia (Sobkin & Skobeltsina, 2014), das neurociências (Panksepp, 2004) da pediatria (Ginsburg, 2007).

Deste modo, torna-se muito difícil, senão impossível, encontrar uma só definição do brincar. No entanto, há características que são comuns às várias definições apresentadas na literatura. Assim, podemos definir brincar como uma atividade da livre escolha da criança, intrinsecamente motivada e pessoalmente orientada, envolvendo uma combinação de corpo, objeto, uso de símbolos e relacionamentos (Sutton-Smith, 1997; Whitebread, 2012). É uma atividade que se coloca fora da vida "quotidiana", uma vez que ocorre num "espaço" distinto da "realidade" (Lester & Russell, 2010), a criança quando brinca sabe que a sua ação se situa na esfera do imaginário e que não é real, tem um carácter lúdico, absorve intensamente a pessoa que brinca e não tem outro objetivo específico além daquele que encerra em si mesmo, brincar. Brincar não é um comportamento específico, mas qualquer atividade realizada com um estado de espírito lúdico

O brincar é uma atividade fundamental na educação de infância uma vez que contribui para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças dos 0 aos 6 anos. Através do brincar, as crianças são capazes de explorar e criar um mundo que podem controlar, no qual podem imaginar e criar novas situações a partir das experiências que vivenciam no quotidiano, construindo assim aprendizagens essenciais ao seu desenvolvimento (Bruner 1972; Pellegrini 2009; Pellis & Pellis, 2009). Vygotsky (1978) argumenta que o brincar é a força motora do desenvolvimento da criança em idade pré-escolar.

Uma das características do brincar é a ludicidade, o prazer, o divertimento. O divertimento é um dos principais motivos para as crianças se envolverem na brincadeira, o que desperta emoções positivas, contribuindo significativamente para um sentimento de bem-estar ao reduzir o stress, o medo e a ansiedade. Quando brincam as crianças envolvem-se em experiências prazerosas, resolvem problemas e adaptam-se a novas situações, o que contribui para o desenvolvimento da resiliência, flexibilidade e abertura, competências essenciais para lidar com a mudança e a surpresa provocada por situações novas e inesperadas. Vários estudos (Berk, Mann & Ogan, 2006) mostram que o jogo socio dramático promove a autorregulação emocional e é benéfico nos tratamentos de crianças que sofreram severos traumas emocionais (Brown, 2012). O brincar promove ainda a empatia, a compaixão, a partilha, a inclusão, a aceitação da diferença, competências essenciais para a interação social positiva. Quando brincam as crianças aprendem a escutar os parceiros da brincadeira, crianças e adultos, lidam com diferentes pontos de vista, o que promove a capacidade de negociar, argumentar e agir de forma recíproca (Lester & Russel, 2010). Uma das funções da escola e da educação de infância é promover a discussão e o debate de ideias, de modo a apoiar o desenvolvimento de cidadãos capazes de lidar com diferentes perspetivas e de as integrar nas interações pessoais que estabelecem. Diversos estudos realizados por investigadores da esfera educacional concluem que existe uma relação entre a diminuição do tempo de brincar na escola e o aumento do comportamento agressivo extremo em crianças pequenas (Gilliam, 2015).

Várias investigações evidenciam o papel do brincar no desenvolvimento da linguagem oral e escrita. As crianças dos 0 aos 6 anos que têm muitas oportunidades de brincar evidenciam um maior desenvolvimento linguístico no final da educação pré-escolar (Suggate, 2010).

Através do brincar as crianças constroem vários conhecimentos matemáticos, como por exemplo aprender a contar quantos blocos são necessários para construir uma casa, usar símbolos nas brincadeiras de faz de conta, usar diferentes formas de medida para construir uma estrada, formar padrões ao fazer um colar com contas de diversas cores. De acordo com Fisher (2011) através da brincadeira a criança desenvolve uma compreensão informal necessária para a aprendizagem formal da matemática.

O neurocientista Jaak Panksepp (2004) descobriu que o brincar estimula a produção de uma proteína ("brain-derived neurotrophic factor") responsável pela capacidade de organização, monitorização e planificação para o futuro. Com base na pesquisa em neurociências, Brian Sutton-Smith (1997), um dos mais influentes teóricos do brincar, defende que a oportunidade de brincar e explorar o mundo estimula o funcionamento cerebral e o desenvolvimento neuronal.

A comunidade científica tem manifestado uma grande preocupação com a diminuição do tempo de brincar, especialmente nas áreas urbanas, resultando numa vida sedentária que afeta o crescimento e o desenvolvimento motor das crianças dos 0 aos 6 anos e provoca graves problemas de saúde de que são exemplo a diabetes e a obesidade infantil (Almon & Miller, 2009; Singer, Singer, D'Agostino, & DeLong, 2009). Torna-se assim urgente desenvolver ações que reabilitem o papel do brincar e do jogo na educação de infância.

Plano da investigação: objetivos e métodos

Este projeto decorre da experiência que tem sido vivenciada em contextos de creche e jardim de infância (JI) por estudantes e docentes do Mestrado em Educação Pré-escolar e que permitiu identificar práticas que não são desenvolvimentalmente adequadas para as crianças dos 0 aos 6 anos. Destacam-se em particular: (i) a pouca/escassa valorização do brincar e do jogo nas estratégias e atividades desenvolvidas em creche e jardim de infância; e (ii) a valorização de estratégias e atividades de natureza escolarizante.

De acordo com a revisão da literatura anteriormente apresentada, o brincar e o jogo são fundamentais na aprendizagem e desenvolvimento global da criança dos 0 aos 6 anos e neste sentido é urgente a formação de profissionais que sejam capazes de compreender o processo de desenvolvimento da criança e integrar nas suas práticas o papel central do brincar e do jogo.

Objetivos

O objetivo geral deste projeto é compreender os lugares/espaços do brincar e do jogo na educação das crianças dos 0 aos 6 anos, promovendo a formação de profissionais capazes de desenvolver práticas que favoreçam a agência da criança, a experimentação no mundo físico e social e o desenvolvimento da imaginação e criatividade.

Os objetivos do projeto são:

(i) Compreender as representações dos estudantes do mestrado em educação pré-escolar sobre o papel do brincar e do jogo na educação de infância.

(ii) Identificar práticas dos estudantes em creche e jardim de infância que valorizem e promovam o brincar e o jogo para a aprendizagem e o desenvolvimento global da criança.

(iii) Promover a aquisição de conhecimentos e o desenvolvimento de competências dos futuros educadores de infância para desenvolver práticas educacionais que privilegiam o brincar e o jogo como elementos centrais para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças dos 0 aos 6 anos.

Metodologia

O presente projeto, de natureza qualitativa, integra duas dimensões: a investigação e a intervenção. Optou-se pela adoção da abordagem *Design-Based-Research (DBR)* por se considerar ser a metodologia que melhor se adequa aos objetivos identificados para o projeto. O *Design-Based-Research* caracteriza-se por ser uma investigação de natureza pragmática, tendo por base uma abordagem iterativa centrada no desenvolvimento e na implementação de uma intervenção educativa em contexto real (Rawson & Hughes-Hassell, 2015). Sendo uma abordagem alternativa à investigação tradicional, enquadra-se no paradigma construtivista e integra diferentes modalidades de investigação, permitindo estudar a aprendizagem em contexto, recorrendo a um desenho e estudo sistemático de estratégias e ferramentas instrucionais (The Design-based Research Collective, 2003). O objetivo desta metodologia passa pela compreensão de um dado fenómeno educativo existente num contexto real, de modo a dar contributos práticos e científicos para o conhecimento ou para a teoria, no domínio da investigação, analisando e prevendo novas soluções para a problemática identificada (Rawson & Hughes-Hassell, 2015). Este tipo de abordagem investigativa promove ainda a colaboração dos participantes, no caso futuros educadores de infância, ou seja, estes tomam parte ativa no estudo e não se reduzem a meros observadores, o que nos parece adequar-se ao presente projeto. Para Plomp (2010), as funções principais desta metodologia passam por avaliar, planear, desenvolver, descrever, comparar e explicar/predizer, sendo que podem ser utilizadas mais que uma função, não sendo obrigatório usar todas. A principal aspiração deste tipo de estudos é que a investigação tenha impacto nas práticas educativas, melhorando-as, preocupa-se portanto com a utilidade da investigação (Rawson & Hughes-Hassell, 2015).

O processo de recolha dos dados e intervenção foi planeado de acordo com os objetivos definidos para o projeto e orienta-se pelos procedimentos que a seguir se apresentam.

Para o primeiro objetivo foi aplicado um questionário aos estudantes do primeiro e segundo ano do MEPE inscritos no ano letivo de 2018/2019. A análise dos dados do questionário permitirá identificar as representações que os estudantes têm do brincar e do jogo assim como as suas práticas e necessidades de formação. Ainda para este objetivo, foi já realizado um grupo focal com os estudantes envolvidos, e será realizado outro no final do projeto, de modo a aprofundar algumas temáticas e problemas identificados nos dados resultantes da aplicação do questionário e relacionados com as conceções do brincar e do jogo, com as práticas e as necessidades de formação.

Para o segundo objetivo está a ser realizada a análise das propostas/projetos de intervenção dos estudantes em creche e JI no sentido de identificar as estratégias e as atividades promotoras do brincar e do jogo. Para este objetivo realizou-se também a observação da implementação das propostas/projetos em creche e JI com recurso à *Play Observation Scale* (*POS*), (Rubin, 2001). Ainda neste objetivo realizaram-se grupos focais para reflexão sobre as práticas em creche e em JI.

Para a concretização do terceiro objetivo, de natureza mais interventiva, foram realizados três workshops, um realizado no Museu do Brincar e dois na ESELx, com convidados externos, especialistas nas matérias abordadas. A realização de grupos focais (dois grupos de 10 estudantes) no final do primeiro e do terceiro workshop permite, após a análise dos resultados, aferir o contributo dos mesmos para o desenvolvimento de conhecimentos e competências no âmbito do brincar e do jogo dos futuros profissionais.

Os dados recolhidos a partir das técnicas e instrumentos anteriormente apresentados são essencialmente de natureza qualitativa, com recurso à análise de conteúdo através do *software* NVIVO 11.

Os participantes são os estudantes do primeiro e segundo ano do Mestrado em Educação Pré-escolar (MEPE) da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa (ESELx): Os participantes foram organizados em dois grupos, um grupo (Grupo A) constituído pelos 120 estudantes do MEPE que frequentam no ano letivo de 2018/2019 o primeiro e o

segundo ano do curso; um outro grupo (Grupo B) com 20 estudantes (10 do primeiro ano e 10 do segundo ano).

São ainda participantes do estudo as 7 docentes de diferentes domínios científicos.

Neste projeto têm sido seguidas as três fases propostas por Plomp (2010) para a metodologia *Design-Based-Research*, nomeadamente: (i) análise das necessidades do contexto da intervenção e revisão da literatura; (ii) pesquisa e processo interativo/interventivo, o que permite desenhar a investigação mais a pormenor e (iii) avaliar e concluir se a solução/intervenção serviu os objetivos identificados para o estudo/projeto.

Fase 1

Nesta fase tratou-se da constituição dos grupos da investigação e intervenção, contactos com os participantes, construção e aplicação do questionário para identificar as representações e as necessidades de formação dos estudantes do MEPE sobre a integração do brincar e do jogo na educação das crianças dos 0 aos 6 anos. Num segundo momento, foram tratados e analisados os dados obtidos com a aplicação do questionário, o que permitiu identificar as necessidades de formação dos estudantes às quais se procurou dar resposta com a realização dos workshops. Nesta fase foi ainda atualizada a revisão da literatura que sustenta a análise dos dados nesta e nas fases seguintes do projeto.

Fase 2

Na segunda fase, a pesquisa incidiu em aspetos específicos da inclusão do brincar e do jogo nas propostas e práticas dos estudantes e promoveu-se, ainda, o desenvolvimento de competências e saberes dos futuros profissionais. Assim, nesta fase, são analisadas as propostas/projetos de intervenção dos 20 estudantes do Grupo B e foram ainda realizadas as observações aos contextos de creche e JI onde se encontram a realizar a Prática Profissional Supervisionada I e II (PPS I e PPS II).

Da análise dos dados obtidos com a aplicação do questionário, propostas/projetos de intervenção e observação das práticas, emergiram os tópicos a trabalhar no âmbito dos workshops. Nesta fase realizaram-se três workshops, um workshop foi realizado no Museu do Brincar, localizado em Vagos, com o apoio do pessoal técnico do museu e dois foram realizados na ESELx e dinamizados por convidados externos e especialistas no brincar e no jogo. Nos três workshops participaram os 20 estudantes que integram o Grupo B. Participaram ainda nos workshops docentes da ESELx que integram a equipa do projeto. A participação nos workshops possibilitou a aprendizagem da integração do brincar e do jogo nos currículos de educação de infância e fomentou a reflexão sobre os contributos do brincar para o desenvolvimento das crianças de 0 a 6 anos. Ao longo dos workshops os participantes foram, ainda convidados a construir brinquedos e objetos lúdicos, usando materiais naturais e de desperdício.

Após a realização do primeiro e do segundo workshops foi realizado um grupo focal com o objetivo de promover a reflexão e a discussão sobre o papel do brincar e do jogo na educação das crianças dos 0 aos 6 anos.

Fase 3

A avaliação do projeto está a ser realizada nesta terceira fase. Nesta fase estão a ser tratados os dados obtidos com a aplicação do questionário e os resultantes da realização do primeirogrupo focal. A análise destes dados vai sustentar a organização do segundo grupo focal que se realiza no final do projeto. A discussão dos resultados possibilitará a indentificação de áreas de intervenção na formação dos educadores de infância e ainda a avaliação global do projeto.

Considerações Finais

O Projeto PlayTrain contribuiu para o desenvolvimento de um *corpus* de conhecimentos sobre o papel do brincar e do jogo na educação de infância. Possibilitou a identificação de necessidades da formação inicial dos educadores de infância e fomentou a discussão na comunidade científica sobre a importância de aprofundar o papel do jogo e do brincar nos planos de estudo dos mestrados em educação pré-escolar em Portugal.

O envolvimento dos estudantes nas várias atividades do projeto promoveu a reflexão, o debate e o aprofundamento dos conhecimentos teóricos e práticos sobre o papel do brincar e do jogo para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças dos 0 aos 6 anos. Possibilitou ainda o desenvolvimento de um conjunto de competências e saberes para promover práticas que reconhecem o brincar e a escolha da criança como elementos centrais dos currículos de educação de infância.

A participação dos estudantes nos contextos de prática onde se encontravam a realizar a PPS I e PPS II, possibilitou uma ação/efeito indireto deste projeto quer junto das crianças, quer junto dos educadores e outros profissionais (auxiliares de ação educativa, coordenadores e diretores), quer ainda junto dos pais das crianças. Espera-se ainda que os futuros educadores se tornem profissionais capazes de sensibilizar e mobilizar a comunidade educativa, os pais e a sociedade para o papel vital do brincar e do jogo no bem-estar, saúde, aprendizagem e desenvolvimento das crianças dos 0 aos 6 anos.

A análise dos resultados, ainda a decorrer, indicia que as estudantes valorizam as atividades estruturadas em detrimento dos tempos do brincar e do jogo, apontando assim para a necessidade de aprofundar as questões relacionadas com o brincar e o jogo, aprofundamento esse que deverá ser concertado entre diferentes áreas curriculares da Licenciatura em Educação Básica e do Mestrado em Educação Pré-escolar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Berk, L.E., Mann, T.D., and Ogan, A.T. (2006). Make-believe play: Wellspring for development of self-regulation. In D.G. Singer, R.M. Golinkoff & K. Hirsh-Pasek (eds.), *Play=Learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*. (pp. 74-100). Oxford: Oxford University Press

Brown, F. (2012). The play behaviors of Roma children in Transylvania. *International Journal of Play,* 1(1) 64-74.

Bruner, J.S. (1972). Nature and uses of immaturity. *American Psychologist*, 27, 687-708.

Fisher, A. (2011).*Critical thinking: An introduction.* Cambridge: Cambridge University Press.

Froebel, F. (2005). *The education of Man*. New York, NY, US: D Appleton & Company.

Gilliam, J. E. (2015). The Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder Test: A method for Identifying ADHD. Austin, TX: Pro-Ed.

Ginsburg, K. R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. Retrieved May, 2017, from*:* http://pediatrics.aappublications.org/content/119/1.

Gómez. E., Lino, D., Molu, F.E. & Huertas, C. (2017). *Play, Education, Toys and Languages (PETaL): an international master's programme for the education of 21st century early childhood teachers*. In J. Balachowicz, K. Nowak-Fabrykowski & Z. Zbróg (eds.)

Huizinga, J. (1971). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Boston: The Beacon Press.

International trends in preparation of early childhood teachers in a changing world. (pp.121-133). Warsaw: Maria Grzegorzewska University in Warsaw.

Kishimoto, T. (2003). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.* São Paulo: Cortez.

Lester, S. & Russell, W. (2010). Children's right to play: An examination of the importance of play in the lives of children worldwide. The Hague: Bernard Van Leer Foundation

Lino, D. & Parente, C. (2018). Play and learning in early childhood education: The contribution of High Scope, Reggio Emilia, and Montessori Pedagogical approaches. In, C. Huertas & E. Gómez (ed.) *Early childhood education from an intercultural and bilingual perspective*. (pp. 147-163) Pennsylvania: IGI GLOBAL.

Malaguzzi, L. (2001). *La educación infantil en Reggio Emília*. Barcelona: Rosa Sensat-Octaedro

Miller, E., & Almon, J. (2009). *Crisis in the Kindergarten: Why children need to play in school*. College Park, MD: Alliance for Childhood.

Panksepp, J. (2004). *Affective Neuroscience: The Foundations of Human and Animal Emotions (Series in Affective Science)*. New York: Oxford University Press.

Pellegrini, A. (2009). *The role of play in human development.* Oxford: Oxford University Press.

Pellis, S. & Pellis, V. (2009). *The Playful Brain. Venturing to the Limits of Neuroscience.* Oneworld Press: Oxford, UK.

Plomp, T. (2010). Educational design research: An Introduction. In Plomp, T. & Nieveen, N. (Ed.), *An introduction to educational design research* (pp. 9-35). Netherlands: SLO – Netherlands Institute for Curriculum Development. Retirado de: http://www.slo.nl/downloads/2009/Introduction_20to_20education_20design_20resear ch.pdf

Rawson, C., & Hughes-Hassell, S. (2015). Research by design: The promise of Design-Based Research for school library research. *School Libraries Worldwide*, 21(2), 11-25.

Rubin, K. (2001). *The Play Observation Scale (POS)*. Washington DC: University of Maryland.

Singer, D.G., Singer, J.L., D'Agostino, H. & DeLong, R. (2009). Children's pastimes and play in sixteen nations: Is free-lay declining? *American Journal of Play*, 1 (3), 283-312.

Sobkin, V.S. &. Skobeltsina, K. N. (2014). Sociology of preschool childhood: Age dynamics of the child's play. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 146, 450 – 455

Suggate, S. (2010). Children learning to read later catch up to children reading earlier. *Early Childhood Research Quaterly, 28*(1), 33-48.

Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

The Design-based Research Collective (2003). Design-Based Research: An emerging Paradigm for Educational Inquiry. *Educational Researcher*, 32, 1, 5-8. Retirado de http://www.designbasedresearch.org/reppubs/DBRC2003.pdf

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Whitebread, D. (2012). *Developmental psychology and early childhood education.* London: Sage.