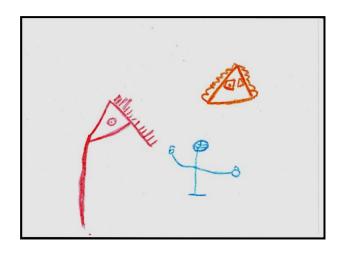
NOTA EXPLICATIVA 1: Esse desenho foi a produção de Marcelly, uma criança de 4 anos de uma Escola Municipal de Educação Infantil de Juiz de Fora. Foi solicitado pela pesquisadora que a criança desenhasse o que ela mais gostava de brincar na escola. A pesquisa realizada, no âmbito de um mestrado em educação, buscou analisar o lugar do brincar em uma instituição de educação infantil em tempo integral a partir da perspectiva das



Desenho –

Representação de Marcelly do que mais gosta de brincar na escola

O desenho rosa representa o escorregador do parquinho.

O desenho vermelho representa a casinha de plástico que fica no parquinho

O desenho azul representa o gira gira, um brinquedo do parque

No Desenho 4 Marcelly relatou que é no parquinho o lugar onde ela mais gosta de brincar na escola. Desenhou o escorregador do parquinho na cor rosa dizendo ser este o lugar onde ela e os colegas fazem "malhação". Indagada sobre como essa atividade era realizada, a criança respondeu: "a gente põe a mão, coloca o pé, aí solta o pé e vai para trás. É malhação! Igual eu vi lá na academia da minha avó. Lá tem um moço fortão..."

Ao brincar de faz-de-conta, Marcelly trouxe como conteúdo para suas brincadeiras elementos reais, presentes em seu contexto histórico-cultural. É importante destacar que as suas experiências, que são trazidas para o momento da brincadeira, ganham uma amplitude ao dialogar com as experiências das outras crianças. Como a própria criança descreveu, ao brincar de "malhação" utilizando o escorregador como um objeto-pivô, ela não brincou sozinha. Ali é o

lugar onde ela e os demais colegas brincam de "malhação". Dessa forma, uma experiência que foi trazida pela criança adquire novos sentidos ao ser também vivenciada por outras crianças da turma, sendo, portanto, uma atividade que envolve a interação do grupo de crianças. Da necessidade de operar nesse mundo ainda inacessível para elas, as crianças recriam a realidade, simbolizando a partir do contexto que lhes é disposto, no caso os objetos do parquinho.

Na brincadeira de faz-de-conta, as crianças muitas vezes alteram a lógica formal, o que não significa que tenha um pensamento ilógico. Ao brincar, as crianças deslocam-se de uma temporalidade cronológica e vivem um tempo potencial. Nesse tempo enquanto experiência, vivido pela situação imaginária, as crianças permitem-se viver intensamente.

Ao se apresentar como uma atividade cooperante das crianças, a brincadeira opera como uma atividade que possibilita seu descentramento cognitivo e emocional, abrindo caminho para que o pensamento passe a um nível mais elevado e constitua novas operações intelectuais. A ação da criança na situação imaginária não a orienta somente pela percepção imediata do mundo a sua volta, mas pelo significado que tal situação produziu em sua consciência.