



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS**  
**ESCOLA DE EDUCAÇÃO**  
**DEPARTAMENTO DE DIDÁTICA**

**A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS**  
**NA CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM NAS SÉRIES INICIAIS**

**JAQUELINE DE OLIVEIRA LEAL**

**RIO DE JANEIRO**  
**2017**

**A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS  
NA CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM NAS SÉRIES INICIAIS**

JAQUELINE DE OLIVEIRA LEAL

Trabalho de Conclusão de Curso Apresentado à Escola de Educação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro como requisito final para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

---

Marcio da Costa Berbat (Orientador)  
Universidade Federal do Estado Rio de Janeiro - UNIRIO

Rio de Janeiro  
Dezembro  
2017

**A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS  
NA CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM NAS SÉRIES INICIAIS**

JAQUELINE DE OLIVEIRA LEAL

Avaliada por:

---

Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Departamento de Didática – Escola de Educação  
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

*“O que é bom no jogo é que às vezes somos vencedores e às vezes perdedores. Então, na verdade, todos acabamos ganhando”*

*(FRIEDMANN, 1996, p. 119).*

## DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha amada família,  
pais, irmãos, filhos e tia, que juntos, me garantem uma convivência repleta de amor  
e cumplicidade, permitindo que eu cresça sobre bases sólidas  
e me transformasse na pessoa melhor que tento ser  
a cada dia...

Dedico ainda aos meus eternos alunos, alguns já adultos  
e outros começando agora a trilhar a estrada da vida, e que mais me ensinam  
do aprendem comigo, e os quais  
levarei por toda a vida, guardados bem no fundo  
do coração...

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço em primeiro lugar a Deus, que me amparou nas muitas vezes em que enfraqueci diante dos obstáculos que a vida nos apresenta, e quando eu achava que não teria mais forças para caminhar, Ele me tomava nos braços e fazia com que eu seguisse em frente.

Aos meus amigos e familiares pelas palavras de incentivo, em especial à tia Maria, essa mulher guerreira e incansável, que dedicou a vida aos alunos e professores com os quais trabalhou, e que nunca me deixou desistir, mesmo quando acreditei que não teria forças para continuar.

À inestimável amiga Felícia, que acreditou na minha capacidade de subir mais um degrau na longa escada do Magistério, e me inscreveu na Plataforma Freire para que eu pudesse cursar a faculdade que agora concluo com uma alegria ímpar!

À amiga Marize, que praticamente “estudou” junto comigo enquanto ajudava com materiais, pesquisas, trabalhos, e repetia com segurança que estaria na minha formatura, incentivando a cada semestre e mostrando em suas “brincas” que desistir não era opção, e que no final a vitória seria garantida!

Ao igualmente inestimável professor Marcio da Costa Berbat, pelo carinho, paciência, consideração... A ele eu mais do que agradeço! Dedico cada esforço que fiz na elaboração deste trabalho, pois sem a orientação dele e a fé que depositou em mim, não teria sido possível...

**JAQUELINE DE OLIVEIRA LEAL. A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM NAS SÉRIES INICIAIS.** Brasil, 2017, 30 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Escola de Educação, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

## **RESUMO**

Este trabalho monográfico tem como principal objetivo abordar a importância do uso de jogos e brincadeiras na construção da aprendizagem nas séries iniciais e do lúdico no processo de socialização das crianças, bem como as dificuldades que tenho encontrado como professora de Educação Infantil em uma creche que se localiza em uma comunidade no município de Magé. Analiso como o processo de construção da aprendizagem ocorre de forma mais prazerosa se conduzido de forma dinâmica, dando ênfase às vivências trazidas pelo educando e seus focos de interesses, conduzindo-os ao caminho do aprendizado através dos jogos e brincadeiras. Na Educação Infantil a criança começa a demonstrar aptidões para essa ou aquela área do conhecimento, e os jogos e brincadeiras podem auxiliá-lo de maneira eficaz nessa descoberta. Problematizo o ensino tradicionalista que enxerga as crianças apenas como receptores de conteúdos, procurando ressaltar os inúmeros pontos positivos da importância de dar-lhes voz na construção do próprio aprendizado. Para a elaboração do presente trabalho, me alicerço em autores como Piaget, Paulo Freire e Montessori, entre outros, e em documentos que norteiam a Educação Infantil no Brasil.

**Palavras-chave:** Educação Infantil; Brincadeiras; Jogos; Experiência Docente.

## **INDICE DE SIGLAS**

**DCNEI** – Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil

**LDB** – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

**PPP** – Projeto Político Pedagógico

**RCNEI** – Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil

**UNIRIO** – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

## Sumário

Resumo _____	07
Introdução _____	10
<b>Capítulo 1: O “BRINCAR” NAS SÉRIES INICIAIS</b>	
1.1: Brincando se constrói as bases culturais de uma sociedade _____	12
1.2: Jogos e brincadeiras como metodologia de ensino na aprendizagem _____	14
1.3: Os muitos olhares para o ato de brincar: Professores, pais e crianças _____	15
<b>Capítulo 2: BRINCAR NA ESCOLA E EM CASA: SIGNIFICADOS DIFERENTES NA VIDA DA CRIANÇA</b>	
2.1: Evolução histórica da brincadeira _____	17
2.2: O brincar na sala de aula _____	18
2.3: O brincar em casa _____	19
<b>Capítulo 3: ACELERANDO O PROCESSO DE APRENDIZAGEM POR MEIO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS</b>	
3.1: Relações entre Jogos e Brincadeiras e o Processo Ensino-Aprendizagem _____	21
3.2: A organização dos tempos e espaços dos jogos e brincadeiras na rotina escolar _____	22
3.3: Criança e tecnologia: jogando, brincando e aprendendo _____	24
Considerações Finais _____	27
Referências Bibliográficas _____	29

## Introdução

Através deste trabalho será mostrada a importância do lúdico no processo de socialização das crianças, bem como sua relevância para o ensino e aprendizagem através de jogos, dos brinquedos e das brincadeiras, tendo como tema central "O lúdico na construção do processo ensino aprendizagem na Educação Infantil".

É da natureza humana a busca de conhecimento e tal ação encontra-se presente em todas as fases da vida do ser humano.

Toda criança, para brincar desde os primeiros anos de vida, precisa de alguém disponível para brincar em conjunto, além de também ensiná-la a brincar.

Tais atividades devem ser levadas a sério pelos profissionais que atuam principalmente na educação infantil, pois se faz importante conhecer a função do lúdico no desenvolvimento da criança, uma vez que não se tem ali somente meras brincadeiras, pois estas educam e contribuem para o amadurecimento, mas sem a utilização de maneira mais adequada de tudo o que transforma em lúdico, segundo Santos (2010), em algo prazeroso e complexo e que não pode ser definido como simplesmente o ato de "brincar".

A motivação lúdica mostra-se investigativa e é algo muito importante para a aprendizagem das habilidades necessárias na vida adulta.

Esta ocorre em um período relativamente longo de desenvolvimento e na ausência de riscos para o indivíduo, devido à proteção oferecida pelo adulto.

Segundo Vygotsky (1990) "O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo e da brincadeira que a criança aprende a aguçar sua curiosidade, é estimulada e adquire iniciativa e autoconfiança, o que proporcionam o desenvolvimento da linguagem do pensamento e da concentração.

A ludicidade faz a criança criar uma situação ilusória e imaginária, como num mundo de faz de conta, e o faz como forma de satisfazer seus desejos não realizados.

A criança brinca pela necessidade de agir e interagir em relação a um universo mais amplo, e não apenas ao que ela tem acesso. Quando brinca, é como se ela fosse maior do que é na realidade.

Mesmo havendo uma significativa distância entre o comportamento que

apresenta quando brinca, sua atuação no mundo da imaginação e o estabelecimento de regras a serem seguidas criam uma zona de desenvolvimento proximal na medida em que impulsionam conceitos e processos em desenvolvimento (Vygotsky 1991.p.74).

O trabalho com os jogos variados e brincadeiras que estimulem a curiosidade apresentam ainda possibilidades de investigação pelos alunos sobre o modo como se dá o próprio processo de construção de conceitos. Portanto este trabalho propõe uma prática de ensino que estimula o aproveitamento do lúdico para melhor apropriação do aprendizado.

Freire (1991) enfatiza a opção do professor posicionando se favoravelmente á significação profunda. “O professor só ensina em termos verdadeiros na medida em que conhece o conteúdo que ensina, quer dizer, na medida em que se apropria dele, em que o aprende”.

O educador que trabalha com alfabetização, segundo diz Franco (1997), “precisa ser criativo, planejador, crítico, construtor de situações e de atividades, promovendo conflitos e confrontos entre o sujeito e o conceito, provocando intencionalmente a aprendizagem”.

A discussão em torno de quanto tempo um indivíduo leva para amadurecer a capacidade cognitiva para apreender novos conceitos é bastante polêmica. Não identificamos ainda em que idade a criança de fato se apropria do saber abstrato. A falta de conclusão acerca do assunto não pode ser usada como desculpa para negligenciar que a utilização de recursos lúdicos facilita a aprendizagem.

Assim sendo, após o convívio reiterado com crianças e adolescentes da Rede Municipal de Ensino do Município de Magé, crianças estas que carecem de apoio familiar, social, psicossocial, cultural, financeiro, entre outros, nos deparamos com a necessidade de discutir no âmbito acadêmico até que ponto as brincadeiras influenciam o indivíduo no processo de aquisição de conhecimentos, e como tais brincadeiras facilitam esse processo.

## Capítulo 1: O “BRINCAR” NAS SÉRIES INICIAIS

### 1.1 – Brincando se constrói as bases culturais de uma sociedade

O ato de brincar, desde o momento em que a mãe percebe no ventre os primeiros movimentos do bebê, depois quando balbucia palavras de afeto na tentativa de atrair sua atenção, e nas séries iniciais da vida acadêmica, é de fundamental importância para o desenvolvimento da criança e da aprendizagem. A criança pode, por meio da brincadeira, desenvolver habilidades importantes como: atenção ao que de fato é importante, memória das experiências vivenciadas, imaginação fértil e ilimitada e a imitação de movimentos, expressões, gestos, palavras, ações...

É na brincadeira e por meio de jogos que a criança tem a oportunidade de pensar e experimentar situações novas ou mesmo do seu dia a dia. Ela faz da brincadeira um meio de comunicação, de prazer e de recreação. Segundo a perspectiva de autores como Piaget (1973,15) e Vygotsky, (1989, 56) a criança, através das brincadeiras e jogos, está em mediação direta com o mundo. A brincadeira e os jogos constituem um dos meios que podem levar a criança a um crescimento global. O jogo, conforme a sua estrutura, é classificado em: de exercício (sensório-motor); simbólicos e de regras, sem esquecer suas variedades.

Para Vygotsky (1989) “o jogo é uma atividade muito importante, pois através dele a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal, funções que ainda não amadurecem, mas que se encontram em processo de maturação, o que a criança irá alcançar em um futuro próximo”. E não só a casa, mas também a escola, devem ser ricas em oferecer experiências que estimulem a exploração ativa, compartilhada por crianças e adultos, onde através das brincadeiras e jogos a criança exercita vários papéis com os quais interage no cotidiano.

A brincadeira, livre ou sob a forma de jogo com regras, desempenha na vida da criança um papel simbólico e funcional. É importante que desde cedo seja orientada sobre as regras dos jogos, inclusive o da vida, onde ganhar ou perder não é o mais importante, e sim, exercícios de convivência em sociedade. Vygotsky acredita “na atividade imaginária como critério de diferenciação do brincar em relação a outras

atividades realizadas pela criança”. Entende a cultura como “uma organização estrutural de normas sociais, rituais, regras de conduta e sistemas de significado compartilhados pelas pessoas que pertencem a certo grupo etnicamente homogêneo”. Nesse aspecto, podemos dizer que a cultura se apresenta como duas faces de uma mesma moeda, de forma complementar: a cultura como entidade coletiva (experiências compartilhadas coletivamente) e a cultura como entidade pessoal (versão pessoal de cada indivíduo, baseada nas próprias vivências).

As crianças entram em contato o tempo todo, enquanto brincam, com símbolos produzidos pela cultura à qual pertencem. Brincadeiras como: casinha, cabaninha, escolinha, brinquedos de guerra, heróis da televisão ou artigos de moda lançados pela mídia, são elementos que encerram em si significados e ideologias.

O jogo e o brincar supõem uma relação de dualidade, em que a criança pode brincar com as situações que se apresentam para fixar os elementos da cultura, o que promove saltos qualitativos no seu desenvolvimento. O adulto deve contribuir para o fortalecimento da consciência de si na criança, atribuindo um sentido externo ao ato de brincar, e na medida em que o jogo se torna uma referência na atividade simbólica da criança, o adulto deixa de ser necessário para sua plena satisfação. A apropriação da cultura, mediada pela brincadeira, possui uma função internalizada, em que a criança resgata, organiza e constitui sua subjetividade.

As brincadeiras tornam-se cada vez mais livres e acabam possuindo um fim em si mesmas. São organizadas com a finalidade de recreação e divertimento, embora também, as regras tenham de ser respeitadas. Podem ser organizadas com ou sem a utilização de um brinquedo, com ou sem a presença de um adulto. Podemos afirmar que a brincadeira não é o único modo de apreensão da cultura, mas é de grande importância para tal, assumindo uma ação recíproca dos efeitos sobre a criança durante o processo de socialização.

A atividade lúdica surge para resolver um contrassenso, ou seja, a inconexão entre o desejo de agir sobre o objeto e o domínio das operações necessárias para a execução desta ação. A relação da brincadeira com o seu representante material (brinquedo) e com a cultura são vistos vinculados à função da imaginação no desenvolvimento da criança, e na relação que cria com os brinquedos. Segundo

Vygotski (1989, 26): “A essência do brincar não está no 'fazer como se', mas um fazer sempre de novo, transferência da experiência mais comvente em hábito.”

## **1.2 – Jogos e brincadeiras como metodologia de ensino na aprendizagem**

Brincar para a criança não é um passa tempo, ou somente uma distração. Compreende bem mais do que simplesmente mera diversão. O aprendizado vai sendo construído por meio de jogos ou brincadeiras; o conhecimento do mundo que adquire reforça a socialização entre colegas da mesma faixa etária e adultos, bem como o equilíbrio do corpo, produzindo normas e valores, permitindo que a criança desempenhe sua autonomia estruturando-a e desestruturando-a frente às dificuldades. No momento em que a criança conquista sua autonomia, está inserida como sujeito da história. Para Freire (1996, p. 60, grifo do autor) [...] “presença no mundo não é a de quem a ele se adapta, mas a de quem nele se insere. É a posição de quem luta para não ser apenas objeto, mas sujeito também da História”.

Estudando sobre o assunto encontramos algumas pesquisas que abordavam a evolução das brincadeiras nas diversas fases da criança, ressaltando a importância do educador ter conhecimento de que os jogos e as brincadeiras consistem em ferramentas capazes de ajudar a desenvolver a imaginação, a criatividade cognitiva e a motricidade, dando oportunidade para a criança brincar, aprender, conhecer regras e interagir com outras crianças e adultos. Segundo Freire (1996, p.32) “Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino”. A criança, por si mesma, se esforça para encontrar as próprias respostas a partir de situações que vivencia, para depois confrontá-las com as que recebe dos educadores. Essa “curiosidade” nata faz com que a criança fique cada vez mais interessada em pesquisar, e pesquisar, e pesquisar... e só após encontrar as respostas que a satisfaça, parte para novas descobertas.

A aprendizagem por meio dos jogos e brincadeiras propicia essas descobertas, pois consegue prender com mais facilidade a atenção da criança enquanto esta é desafiada pelas regras de cada fase da atividade lúdica.

### 1.3 – Os muitos olhares para o ato de brincar: professores, pais e crianças

Constatamos que as brincadeiras e jogos são antigos, mas o modo de brincar é inovador. O modo como professor/aluno/pais interagem é o que dá êxito ao processo de ensino-aprendizagem. Neste relacionamento, a atividade e afetividade dos entes envolvidos são fundamentais. Adultos devem ser, antes de tudo, os facilitadores, os mediadores, criando condições para que a criança explore sua criatividade, criticidade, movimento corporal, manipule materiais, interaja com colegas e resolva situações problemas.

Com o objetivo de melhor ilustrar o que constatamos, utilizamos pesquisas realizadas com algumas pessoas<sup>1</sup>, de forma que seus depoimentos demonstram como veem a brincadeira no processo de aprendizagem da criança.

**(01) Professora Margarida:** Trabalho de uma forma que estimule o aprendizado, desenvolvendo jogos educativos que permitam à criança aprender brincando, por meio de atividades lúdicas que fazem parte de meu planejamento de aula. Posso citar como exemplo as atividades de desenhar e pintar, montar quebra-cabeça, jogo da memória, cantar musiquinhas e representar histórias com fantoches. Apresento as brincadeiras de forma que as crianças desenvolvam todas as etapas do aprendizado proposto no período, considerando as que possibilitam maior interação entre as crianças. São várias brincadeiras e jogos, mas a que as crianças mais gostam é de jogar “amarelinha”. Quando praticamos essa atividade, buscamos fixar as noções de espaço, lateralidade, sequência, desafios propiciados pelos graus de dificuldades que vão aumentando a cada nova fase...

**(02) Avó Jasmim:** Minha vida toda trabalhei na roça, e brincava muito pouco. O tempo que sobrava depois da lida era usado para ajudar meus pais a cuidar dos irmãos menores, que não eram poucos. Hoje em dia as crianças têm liberdade para isso, não podem trabalhar, e brincar podem! A professora diz

---

<sup>1</sup> Os nomes reais foram substituídos por nomes fictícios de flores a fim de preservar as identidades das pessoas entrevistadas.

que a brincadeira facilita o aprendizado... Acho que devem brincar mesmo, mas na escola é lugar de estudar, não de brincar. Não digo brincar no recreio, numa festa, mas na sala de aula eles devem estudar! Ler e escrever, fazer lição de casa, aprender tabuada. Senão cresce e vai brincar de puxar carroça!

Percebemos acima dois olhares diferentes para a mesma prática de aprendizagem. Os pais/responsáveis e a escola têm então um grande desafio: ajudar as crianças a reelaborarem essa cultura arcaica da qual dificilmente o senso comum possibilitará que se obtenha sucesso. A sociedade em si ainda espera que a escola seja um local de onde a criança vá sair lendo e escrevendo, e isso não é uma inverdade, pois realmente elas sairão, mas a construção do ensino vai além do ato de ler e escrever, e nossa proposta é a de que o maior número possível de educadores entenda que é possível aprender brincando sim!

## Capítulo 2: BRINCAR NA ESCOLA E EM CASA: SIGNIFICADOS DIFERENTES NA VIDA DA CRIANÇA

### 2.1 – Evolução histórica da brincadeira

Em pesquisa realizada no site Educação Pública, nos deparamos com a seguinte informação:

“a análise da evolução histórica das sociedades humanas organizadas permite identificar a brincadeira como elemento presente nelas desde sempre. Tanto que, para alguns pesquisadores do tema, o brincar é classificado como algo inerente ao ser humano, afirmando-o mesmo como aspecto intrínseco ao desenvolvimento, estando inscrito na base das relações sociais”<sup>2</sup>.

Daí percebemos que o ato de brincar não é contemporâneo. Ao contrário, aparece simultaneamente com o surgimento dos rudimentos de sociedade, permitindo ao indivíduo desenvolver-se utilizando como meio de aprendizagem os jogos e brincadeiras, ainda que bem diferentes da forma como conhecemos atualmente.

Lazaretti (2011)<sup>3</sup> realizou uma pesquisa teórico-conceitual da obra de Elkonin, pesquisador da psicologia histórico-cultural, que conduziu vários estudos a partir das contribuições de Vygotsky sobre o desenvolvimento da brincadeira infantil e seus efeitos no desenvolvimento humano. Os resultados encontrados por Elkonin permitem compreender que a brincadeira surgiu em uma determinada etapa do desenvolvimento da sociedade, no curso da mudança histórica do lugar que a criança ocupa nela.

A brincadeira é uma atividade social por sua origem, e por isso seu conteúdo é social e é uma forma de vida e atividade da criança para orientar-se no mundo das ações e relações humanas, dos problemas e motivos das ações dos indivíduos (LAZARETTI, 2011, p. 1).

---

<sup>2</sup> <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao/0369.html>

<sup>3</sup> LAZARETTI, L. M. A compreensão histórico-cultural da brincadeira no desenvolvimento infantil – das hipóteses de Vygotsky às elaborações de Elkonin. V Encontro Brasileiro de Educação e Marxismo – Marxismo, Educação e Emancipação Humana. 11, 12, 13 e 14 de abril de 2011 – UFSC – Florianópolis-SC. Disponível em: [http://www.5ebem.ufsc.br/trabalhos/eixo\\_04/e04c\\_t002.pdf](http://www.5ebem.ufsc.br/trabalhos/eixo_04/e04c_t002.pdf). Acesso em 30/12/2012.

Ainda de acordo com as análises de Lazaretti, para Elkonin “a brincadeira não constitui um ente inato nos seres humanos, como algo típico da infância, e não deve ser classificada como elemento de satisfação de desejos e/ou fuga da realidade”. Ao invés de ratificar tal afirmação, esse estudioso aponta que a ação da criança está diretamente relacionada ao papel que ela ocupa na sociedade.

As brincadeiras que conhecemos e que hoje configuram o rol do contexto cultural brasileiro, por exemplo, têm origem nas brincadeiras que chegaram até nós por meio dos muitos povos que participaram da formação da nossa identidade. Alves (2003), citando Kishimoto, discorre sobre a influência portuguesa<sup>4</sup>:

Os jogos tradicionais recebem forte influência do folclore, [...] os contos, lendas e histórias que alimentavam o imaginário português se fizeram presentes em brincadeiras e brinquedos brasileiros. Personagens como a *mula-sem-cabeça*, a *cuca* e o *bicho-papão*, trazidos pelos portugueses, foram incorporados em brincadeiras que vão desde a *bola de gude* até o *pique* ou *pega-pega* (ALVES, 2003, p. 5).

São consideráveis ainda as contribuições da cultura africana, por meio dos negros trazidos como escravos, e dos indígenas, que já povoavam estas terras quando da chegada dos portugueses ao Brasil.

Diante disso, podemos afirmar que a brincadeira e os jogos, pedagógicos ou não, constituem hoje um capital histórico, fornecendo material riquíssimo que o professor não pode deixar de utilizar tanto em sua sala de aula quanto fora dela.

## **2.2 – O brincar na sala de aula**

A sala de aula há muito, deixou de ser um local de cadeiras e mesas enfileiradas, ocupadas por aluno uniformizados de forma que parecessem todos idênticos, separados apenas por gênero. Num passado bem recente, a “uniformidade” das atividades em sala de aula não comportava o uso de jogos e brincadeiras na rotina. Com o passar dos anos, professores e demais profissionais da educação perceberam que a sala de aula pode e deve se transformar também em lugar de jogos e

---

<sup>4</sup> <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao/0369.html>

brincadeiras, desde que o professor consiga conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno, encontrando equilíbrio entre o cumprimento das funções pedagógicas.

Aprender de forma lúdica é uma forma tão agradável de aprender que as atividades consideradas “maçantes”, como usar a tabuada, por exemplo, tornam-se um desafio se realizadas por meio de jogos e brincadeiras.

### **2.3 – O brincar em casa**

Desde a infância mais tenra, aprendemos as regras de convivência com nossos pares, brincando. Quando nossas mães nos oferecem os primeiros alimentos, o fazem por meio de brincadeiras como aviãozinho, trenzinho, cantam músicas infantis, de forma que, por meio da brincadeira, aceitemos aquilo que nos é oferecido. Aprendemos também em casa a contar brincando, contando com nossos pais: “um, dois, feijão com arroz; três, quatro, feijão no prato!”. Até cantigas de roda como, por exemplo, “Um, dois, três indiozinhos...”, se bem trabalhadas, propiciam um aprendizado bastante amplo de diversos conteúdos, didáticos ou não.

Os pais, sem perceber, realizam diversas atividades com as crianças ainda quando estão no ventre materno, e passam a usar linguagens mais “infantis”, chegando mesmo a mudar o tom de voz para atingirem seus objetivos!

Fazem referências a personagens infantis em suas exortações, como, por exemplo: vamos passear no bosque enquanto o Seu Lobo (citando o Lobo Mal) não vem! Ou: cuidado com o Bicho Papão! Ainda que saibam que o Bicho Papão é fruto do imaginário popular! Cantam parlendas e contam histórias que ouviram dos pais, que por sua vez também ouviram dos ancestrais, perpetuando no tempo as brincadeiras de sua infância...

Ao educador cabe aproveitar essa bagagem cultural que a criança traz de casa, e com ela dar continuidade ao processo de aprendizagem por meio dos jogos e brincadeiras em sua rotina diária.

Vejamos o que diz o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

O educador não precisa ensinar a criança a brincar, pois este é um ato que acontece espontaneamente, mas sim planejar e organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada, propiciando às crianças a possibilidade de escolher os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar. Dessa maneira, poderão elaborar de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais (RCNEI, 1998, p. 29).

Dessa forma, o professor, bem como pais, responsáveis e a sociedade como um todo, atuam como meros mediadores entre a criança e os jogos e brincadeiras que facilitarão a apropriação do aprendizado de forma prazerosa.

## Capítulo 3: ACELERANDO O PROCESSO DE APRENDIZAGEM POR MEIO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

### 3.1– Relações entre os Jogos e Brincadeiras e o Processo Ensino-Aprendizagem

Já vimos até aqui que o jogo é uma fonte de aprendizado inesgotável, isto porque estabelece regras e combinados que não só contribuem para a formação ética do cidadão, mas o fazem de forma agradável, por isso é de extrema importância que os professores, principalmente os da educação infantil, levem para a sala de aula diferentes tipos de jogos e proponham brincadeiras, com o intuito de que a criança aprenda melhor por meio da ludicidade.

A aquisição e perpetuação do conhecimento por meio dos jogos e brincadeiras é acelerado na medida em que o aprendiz se interessa muito mais pelas atividades propostas, considerando ser a abordagem muito mais prazerosa para ambos, professor e aluno, e conseqüentemente, mais eficaz.

Especialmente desenvolvido e voltado para a educação pré-escolar, temos o Método Montessori, que tem como principais objetivos a realização de atividades motoras e sensoriais da criança, buscando um trabalho individual que abrange também o aspecto da socialização. Tal método parte da situação concreta para a abstrata, e está baseado no fato de que as crianças aprendem mais e melhor pela experiência direta de procura e descoberta do que pela imposição do conhecimento.

Para Maria Montessori<sup>5</sup>,

“o espírito da criança se forma a partir de estímulos externos que precisam ser determinados”. Em seu método de ensino a criança é livre, mas livre apenas para escolher os objetivos sobre os quais possa agir. Por isso, Montessori criou materiais didáticos simples e muito atraentes, projetados especialmente para provocar o raciocínio e auxiliar em todo tipo de aprendizado, do sistema decimal à estrutura da linguagem, tornando todo o processo muito mais rico e interessante. (MACHADO, 1986)

---

<sup>5</sup> MACHADO, Izaltina de Lourdes. **Educação Montessori: de um homem novo para um mundo novo.** 3ªed. São Paulo: Pioneira, 1986.

Quando uma criança se autoeduca e o próprio material indica possíveis erros que tenha cometido, resta à professora observar e conduzi-la a encontrar a solução utilizando seus próprios recursos cognitivos. Os objetivos individuais que o Método Montessoriano propõe são os de levar a criança a encontrar um lugar no mundo, desenvolver um trabalho gratificante e nutrir paz e densidade interiores, a fim de desenvolver a capacidade de amar.

Nesse contexto, o papel do educador é tão somente o de criar meios para que o educando alcance essas metas e desenvolva sua personalidade como um todo por intermédio do trabalho, do jogo, de atividades prazerosas e da formação artística e social.

Na visão do Método Montessoriano, a escola não é apenas um lugar de instrução e aquisição de conhecimento, mas também, e principalmente, de educação para a vida.

Está explícito até aqui que os professores já conhecem os benefícios que os jogos e brincadeiras podem proporcionar no aprendizado da criança, o que faz aumentar cada vez mais o número de adeptos da prática em seus projetos pedagógicos.

Diante do estudo realizado podemos afirmar que a criança pode sim aprender brincando, pois os jogos e brincadeiras, além de proporcionarem o desenvolvimento cognitivo e motor, auxiliam também no desenvolvimento afetivo.

Como Piaget sugere, o jogo pode contribuir para desenvolver formas mais complexas de pensamento, e leva o aprendiz a encontrar respostas por meio das descobertas que faz enquanto brinca, com mínima intervenção do educador.

### **3.2 – A organização dos tempos e espaços dos jogos e brincadeiras na rotina escolar**

Já vimos que o jogo pode e deve ser utilizado com frequência na sala de aula, ficando a critério de o professor fazer a distribuição deste na rotina escolar. Assim, é importante que o professor tenha afixado em local visível na sala os dias, horários e

tempo de duração, de forma que o aprendiz compreenda que para tudo existe o momento certo.

A organização deste espaço deve ser pensada tendo como princípio oferecer um lugar acolhedor e prazeroso para a criança, isto é, um lugar onde as crianças possam brincar, criar e recriar suas brincadeiras sentindo-se assim estimuladas e independentes.

Já sabemos que a criança é fortemente marcada pelo meio social em que se desenvolve, e que também, ao interagir com outros indivíduos, deixa suas próprias marcas neste meio. Encontra na família o seu principal referencial, apesar de todas as relações que vivencia em todos os níveis sociais. Cada espaço infantil deve priorizar remeter a história da criança para o seu contexto habitual, e através disso promover a troca de saberes entre outras crianças com as quais se relacione. Ainda segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998, vol 1, p. 21-22): “as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. O conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação”. As interações que acontecem dentro dos espaços influenciam sobremaneira no desenvolvimento e aprendizagem da criança.

É necessário que cada atividade seja muito bem elaborada antes de ser aplicada, pois quando falta organização, nem sempre dá tempo de aplicar os jogos, e muitas vezes o tempo que sobra é o tempinho do final da aula.

Vejamos o que diz Antunes<sup>6</sup> sobre o tema:

O limite do tempo de cada aula deve ser obtido junto ao aprendiz, avaliando-se com acuidade e critério a dimensão de seu interesse. Nenhuma lição, nenhuma “aula” pode exceder esse limite e é extremamente desejável que sempre fique um pouco aquém e que termine deixando “aquele certo gostinho de quero-mais” aquele insubstituível sabor de apetite não saciado. Experiências realizadas em inúmeros projetos implantados, coordenados ou supervisionados por este autor, revela que esse limite temporal, ainda que variando muito conforme a idade da criança deve situar-se entre seis a doze minutos, se possível, sempre no mesmo horário tal como se age para uma aula de piano, língua estrangeira ou prática esportiva. (ANTUNES, 2014, p. 73).

---

<sup>6</sup> ANTUNES. Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Fascículo 15.9 ed. Petrópolis, RJ. Vozes, 2014.

É evidente que não existe uma regra geral para calcular o tempo de duração da atividade que trabalhe com jogos e brincadeiras. Para isso o professor, como mediador, deve perceber quando este ou aquele jogo não está mais chamando a atenção das crianças.

### **3.3 – Criança e tecnologia: jogando, brincando e aprendendo**

Utilizando partes do recorte de uma pesquisa<sup>7</sup> de mestrado que teve como objetivo analisar a relação das crianças com as tecnologias móveis – laptop, smartphone e tablet - na educação infantil e os possíveis desdobramentos em relação à representação da criança na contemporaneidade, o item em pauta enfatizará a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, por meio do uso das tecnologias modernas, demonstrando sua contribuição para o modo de ser da criança e como ela vivencia a infância na contemporaneidade.

A criança contemporânea é bastante diferente da criança que fomos num passado não muito distante. Ela deseja fazer uso das tecnologias e manifesta esse desejo com a autonomia de quem domina equipamentos jamais vistos até então. Demonstrem poder de autoria e cocriação diante das inúmeras ferramentas de manipulação e uso de dados, imagens, vídeos, sons, etc, nas mais diversas linguagens, construindo conhecimentos que são compartilhados na velocidade da luz!.

Os artefatos que antes eram usados para os jogos e brincadeiras mudaram e, ainda que esse tema ainda seja bastante polêmico, para alguns estudiosos, o uso do computador por crianças menores de 3 anos é considerado positivo se houver experiência concreta por parte delas, possibilitando, assim, a liberdade da aprendizagem. (PAPERT, 1998).

Com o objetivo de contribuir sobremaneira para o desenvolvimento da criança, o computador, entre outras funções, atua como artefato tecnológico, e pode ser igualmente compreendido como uma manifestação cultural contemporânea. De acordo com Vigostski (2007, p. 108), “é impossível ignorar que a criança satisfaz certas

---

<sup>7</sup> <http://www.anped.org.br/sites/default/files/trabalho-gt07-4367.pdf>

necessidades no brinquedo”, e nessa linha de raciocínio, se os tempos mudaram, os brinquedos também, bem como as formas de satisfação com o brinquedo.

Dessa forma, a proposta pedagógica deve fazer uso da tecnologia de modo que olhe para a criança como sujeito de direitos: um ser criativo, participativo, produtor, reflexivo...

Entre os diversos artefatos usados para acesso aos jogos e brincadeiras, as crianças contemporâneas usam, entre outros: tablets, videogames, smartphones, computadores, internet, etc, e a preferência pelos jogos é a que mais se destaca, segundo pesquisas realizadas. Os meninos gostam de acessar jogos de Corrida, Lutas, Brincar com animais e palavras, Super Mário, Sonic, Minion Rush, Oceano, StackRabbit, Iron Man, Subway Surf, Plant Vs Zumbi, ...; e as meninas dão preferência aos jogos de vestir e maquiar, Corrida dos Minions, Sonic, Super Mario, Jogos de Pet, Jogo do Macaco e Pou.

O interesse pelos jogos em geral, segundo Vigostki (1984), é uma característica dessa faixa etária, e ajuda a compreender o desenvolvimento psíquico infantil.

Temos assim uma mudança nos paradigmas culturais, que na perspectiva da inclusão digital, ainda não é algo acompanhado por todos. Existe um grande número de pessoas que sequer conhecem o acesso ao mundo virtual da internet, e ainda veem as mídias com estranhamento, ainda que seja algo produzido por nós.

Dessa forma, com base no resultado de diversos estudos em torno do tema, o uso de ferramentas tecnológicas na educação infantil possibilita e facilita o trabalho do educador com as múltiplas linguagens de forma lúdica e prazerosa, o que culmina em resultados mais satisfatórios pelo uso de métodos mais eficazes.

Nesse processo, brincadeiras e jogos que visam estimular a imaginação, a representação, a criatividade, a fala, o gesto, o movimento corporal, expressão facial, dentre outras linguagens, demonstram que, ao interagir com as tecnologias existente a partir de uma mediação supervisionada, a criança desenvolverá outras muitas possibilidades de expressão e compreenderá outros modos de representação da realidade contemporânea.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se concluir que ensinar através do lúdico é ver como o brincar na escola pode ser uma ferramenta para criação de um ambiente criativo, pois é assim que se deve acreditar na metodologia lúdica, que possa transformar o mundo imaginário da criança e que possa ser utilizada como ingrediente que favoreça o desenvolvimento, a criatividade e a socialização.

Através de um mergulho no brincar, a criança vai construindo seu conhecimento de mundo de modo lúdico, transformando o real com os recursos da fantasia e da imaginação.

O papel do professor é imprescindível, pois cabe a ele selecionar as brincadeiras lúdicas que serão aplicadas, organizando o espaço, tempo e disponibilizando materiais, participando das brincadeiras, ou seja, fazendo a mediação da construção do conhecimento para que assim as crianças explorem diferentes formas de expressão e consigam adquirir o conhecimento que ainda não possuem.

Conclui-se, assim, que o processo de ensino-aprendizagem da educação infantil está relacionado com os jogos e brincadeiras, e é por meio deles que a criança aprende espontaneamente.

Ao longo desse trabalho buscou-se compreender a importância da utilização dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem de crianças na educação infantil e como os professores incluem os jogos e brincadeiras na rotina da sala de aula, para proporcionar um aprendizado mais prazeroso, unindo os jogos e brincadeiras com aprendizagem, criando um momento de conhecimento e diversão.

A presente pesquisa foi de grande valia para ampliar os conhecimentos acadêmicos sobre o tema pesquisado, e através dela pode-se concluir que professores, como mediadores de conhecimento, devem incluir os jogos e brincadeiras em seu planejamento, não utilizando-os apenas como um passa tempo na sala de aula, mas sim como ferramenta importante no auxílio do processo de ensino-aprendizagem infantil.

É importante utilizar que diversos materiais que propiciem jogos e brincadeiras na sala de aula e fora dela sejam explorados, pois quando se faz isso, são criadas

possibilidades de a criança aprender fazendo aquilo que ela mais gosta, ou seja, brincar ou jogar. Dessa forma, aprender se torna mais prazeroso, e por meio de jogos e brincadeiras as crianças aprendem regras, aprendem a se relacionar melhor com os colegas da classe, desenvolvem-se mais e melhor cognitivamente e afetivamente.

Brincando a criança está nutrindo sua vida interior, descobrindo sua vocação e buscando um sentido para a vida. Ao brincar com outras pessoas, a criança aprende a viver socialmente, respeitando regras, cumprindo normas, esperando a sua vez e interagindo de uma forma mais organizada.

As crianças precisam vivenciar suas ideias em nível simbólico, para poderem compreender seu significado na vida real.

Então é preciso brincar, brincar seriamente, brincar sempre e profundamente.

Brincar para aprender e para tornar a vida mais leve e gostosa de viver...

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBRECHT, Tatiana D'Ornellas. **Atividades lúdicas no ensino fundamental: uma intervenção pedagógica.** Universidade Católica Dom Bosco. Campo Grande – MS. Maio – 2009

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir.** Fascículo 15.9 ed. Petrópolis, RJ. Vozes, 2014.

ARIES, P. **História Social da Criança e da Família.** 2ª ed Rio de Janeiro; Guanabara 1986.

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artes Médicas 1998.

BELLONI, M. L. **Crianças e mídias no Brasil – Cenários de mudança.** Campinas, SP: Papyrus, 2010.

BOUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura.** 4 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é educação.** 33ªed. São Paulo: Brasiliense, 2006.

DUARTE, N. **Educação escolar, teoria do cotidiano e a escola de Vigotski.** Campinas, SP: Autores Associados, 1996.

FARIA, Anália Rodrigues de. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget.** Ed Ática 3ª edição, 1995

FERREIRO, Emilia. **Com todas as letras.** 6.ed. São Paulo: Cortez, 1997.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo e brincadeiras e a Educação Infantil**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

KRAMER, Sonia (coord.). **Com a pré-escola nas mãos: uma alternativa curricular para a educação infantil**. 6. ed. São Paulo: ática, 1993.

LAGOA, V. **Estudo do sistema Montessori: fundamentado na análise experimental do comportamento**. São Paulo: Loyola, 1981.

LAZARETTI, L. M. **A compreensão histórico-cultural da brincadeira no desenvolvimento infantil** – das hipóteses de Vygotsky às elaborações de Elkonin. V Encontro Brasileiro de Educação e Marxismo – Marxismo, Educação e Emancipação Humana. 11, 12, 13 e 14 de abril de 2011 – UFSC – Florianópolis-SC. Disponível em: [http://www.5ebem.ufsc.br/trabalhos/eixo\\_04/e04c\\_t002.pdf](http://www.5ebem.ufsc.br/trabalhos/eixo_04/e04c_t002.pdf). Acesso em 30/12/2012.

LIMA, E. C. A. S. A utilização do jogo na Pré-Escola. In: HUERT, Bernard (Org.). **O jogo e a construção do conhecimento na pré-escola**. São Paulo: FDE, 1991. p. 24-29.

MACHADO, Izaltina de Lourdes. **Educação Montessori: de um homem novo para um mundo novo**. 3ªed. São Paulo: Pioneira, 1986.

MONTESORI, Maria. **Montessori em Família**. Trad. de Leonora Figueiredo Corsino. 2. Ed. Rio de Janeiro, Portugália Ed., s.d.

MONTESORI, Jr., Mario M. **Educação para o Desenvolvimento Humano. Para entender Montessori**. Trad. de Leonora Figueiredo Corsino. Rio de Janeiro, OBRAPE Ed., s.d.

MOYLES, J. R. (2002). **Só brincar? O papel do brincar da educação infantil**. Porto Alegre: Artmed.

OLIVEIRA, Z. R. de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cotez, 2002.

ORTEGA, A. C., ROSSETTI, C. B.(2000). **A concepção de educadores sobre o lugar do jogo na escola**. Revista do Departamento de Psicologia, 12(2-3), 45-53.

PAPERT, Seymour. **Technology in schools**: to support the system or render it obsolete. Milken Exchange on Education Tecnology, 1998. Disponível: <http://www.mff.org> Acesso em: 20 jan. 2018.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1973.

PIAGET, Jean. **O Raciocínio na criança**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1973.

QUEIROZ, Norma Lucia Neris e BRANCO, Angela Uchôa 2006. **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista**. *Paidéia*, 2006, 16(34), 169-179

VIGOTSKY, L. S. **A formação Social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VIGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. Trad. M. Resende, Lisboa, Antídoto, 1979. A formação social da mente. Trad. José Cipolla Neto et alii. São Paulo, Livraria Martins Fontes, 1984.

WALLON, Henri. **Psicologia e educação da criança**. Lisboa: Veja/Universidade, 1979.