

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO-UEMA  
*CAMPUS SANTA INÊS*  
DEPARTAMENTO DE LETRAS E PEDAGOGIA  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

**ANA PAULA DA CONCEIÇÃO CELESTINO**  
**KERVILENE PASSOS DA SILVA LIMA**  
**LUCIANA SOARES SILVA**

**BRINCANDO EU APRENDO:** Sugestões de estratégias pedagógicas de jogos e brincadeiras para o 1º ano do Ensino Fundamental

Santa Inês – MA  
2024

**ANA PAULA DA CONCEIÇÃO CELESTINO  
KERVILENE PASSOS DA SILVA LIMA  
LUCIANA SOARES SILVA**

**BRINCANDO EU APRENDO:** Sugestões pedagógicas de jogos e brincadeiras para o 1º ano do Ensino Fundamental

Projeto de pesquisa apresentado ao Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, do Campus Santa Inês, como requisito para a elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Ma. Mirian Santos Chagas de Souza.

Santa Inês – MA  
2024

## ERRATA

Celestino, Ana Paula da Conceição.

Brincando eu aprendo: sugestões de estratégias pedagógicas de jogos e brincadeiras para o 1º ano do Ensino Fundamental. / Ana Paula da Conceição Celestino, Kervilene Passos da Silva Lima e Luciana Soares Silva – Santa Inês - MA, 2024.

64 f.

Monografia (Graduação) – Curso de Pedagogia Licenciatura, Campus de Santa Inês, Universidade Estadual do Maranhão, 2024.

Orientadora: Profa. Ma. Mirian Santos Chagas de Souza.

1. Estratégias Pedagógicas. 2. Jogos. 3. Educação. 4. Lúdico. I. Título.

CDU 373.2

Celestino, Ana Paula da Conceição.

Brincando eu aprendo: sugestões pedagógicas de jogos e brincadeiras na Educação Infantil. / Ana Paula da Conceição Celestino, Kervilene Passos da Silva Lima e Luciana Soares Silva – Santa Inês - MA, 2024.

64 f.

Monografia (Graduação) – Curso de Pedagogia Licenciatura, Campus de Santa Inês, Universidade Estadual do Maranhão, 2024.

Orientadora: Profa. Ma. Mirian Santos Chagas de Souza.

2. Brincadeiras. 2. Jogos. 3. Educação. 4. Lúdico. I. Título.

CDU 373.2

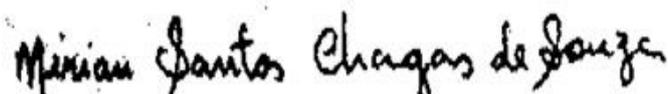
**ANA PAULA DA CONCEIÇÃO CELESTINO  
KERVILENE PASSOS DA SILVA LIMA  
LUCIANA SOARES SILVA**

BRINCANDO EU APRENDO: Sugestões pedagógicas de jogos e brincadeiras para o 1º ano  
do Ensino Fundamental

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
ao Curso de Pedagogia da Universidade  
Estadual do Maranhão para o grau de  
licenciatura em Pedagogia.

Aprovada em:     /     /

BANCA EXAMINADORA



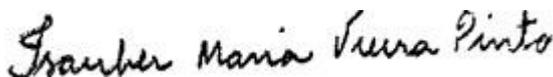
---

**Profa. Ma. Mirian Santos Chagas de Sousa (Orientadora)**  
Mestre em Literatura e Crítica Literária  
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo



---

1º Examinador (a)  
Universidade Estadual do Maranhão



---

2º Examinador (a)  
Universidade Estadual do Maranhão

Com gratidão, dedico este trabalho a Deus e,  
com amor, aos meus avós.

A Deus o autor da minha história, aos meus pais e meu esposo, que sempre estiveram ao meu lado, apoiando e incentivando nos meus estudos. A Profa. Ma. Mirian Santos que contribuiu para minha jornada acadêmica e construção desse projeto. Este trabalho é dedicado a vocês, com todo o meu carinho e gratidão.

A Deus, à minha mãe, à memória do meu pai, e  
a toda a minha família, com eterna gratidão.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus por ter me dado a força, a coragem e a sabedoria necessária para enfrentar cada desafio ao longo desta jornada acadêmica. Sem Sua graça e bênção, eu não teria conseguido chegar até aqui.

Dedico este trabalho à minha avó, Maria Lúcia, minha maior incentivadora. Sua paciência, amor e sabedoria foram fundamentais para que eu chegasse até aqui. Obrigada por sempre acreditar em mim e por ser a luz que guia meus passos. Sem você, eu não teria tido a força necessária para superar os desafios encontrados, e este TCC é tanto seu quanto meu.

Agradeço também às minhas amigas e companheiras de estudos Kervilene e Luciana, cuja parceria e amizade foram essenciais ao longo desta jornada, obrigada por cada momento de cooperação, cada estudo em grupo e cada palavra de encorajamento. Vocês tornaram esta experiência mais rica e significativa.

Por fim, dedico este trabalho à minha orientadora, professora Mirian. Sou grata por todo o conhecimento compartilhado, pelas orientações e pelo apoio constante ao longo desta jornada. Você foi uma parte essencial desta conquista e este TCC é uma prova do impacto positivo que fizeste em minha vida.

Ana Paula da Conceição Celestino

## AGRADECIMENTOS

Quero expressar a minha mais profunda gratidão a Deus, por guiar os meus passos e iluminar o meu caminho durante toda essa jornada. Sem Sua graça e misericórdia, eu não teria alcançado este momento tão especial. A Ele toda a glória e honra.

Agradeço também aos meus pais, em especial à minha mãe Marilene, que foi e é minha maior inspiração, e que sempre me apoiaram e incentivaram em todos os momentos.

Ao meu esposo George, por todo o amor, compreensão e paciência ao longo dessa jornada, sempre me apoiando e encorajando nos momentos difíceis.

À minha dedicada professora e orientadora Mirian Santos, cuja dedicação, conhecimento e orientação foram fundamentais para o desenvolvimento e a qualidade deste trabalho. Gratidão!

Agradeço às minhas amigas Ana Paula e Luciana, que, juntas, fizeram parte dessa conquista e por estarmos unidas em cada etapa do nosso TCC. Que Deus as abençoe ricamente.

E não posso deixar de agradecer aos meus colegas de curso, por compartilharem conhecimentos, experiências e apoio mútuo ao longo desta jornada. Juntos, enfrentamos desafios, superamos dificuldades e celebramos vitórias, construindo laços de amizade e solidariedade.

A todos vocês, a minha eterna gratidão. Que Deus abençoe cada um com muita saúde, felicidade e sucesso em suas vidas. Juntos, somos mais fortes e capazes de alcançar grandes feitos. Obrigada por fazerem parte da minha trajetória acadêmica e por tornarem este momento ainda mais especial.

Kervilene Passos da Silva Lima

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus, por me conceder saúde, força e sabedoria ao longo desta jornada. Pois, sem Ele, eu não teria chegado até aqui.

À minha mãe, pelo amor incondicional, apoio e incentivo em todos os momentos. Sua força e dedicação sempre foram minha inspiração.

Ao meu querido pai (in memoriam), que, embora não esteja mais fisicamente presente, continua vivo em meu coração. Ele costumava dizer que, para um filho de origem humilde, alcançar a universidade era uma tarefa difícil. É uma pena que ele não esteja aqui para ver sua “Pretinha” realizar essa conquista. Sou eternamente grata por todo o amor e pelos ensinamentos que ele me deixou, os quais têm me guiado até este momento. Sinto sua presença em cada vitória que alcanço.

Ao meu avô Raimundo e ao meu padrinho Luzeilto, por toda a ajuda, carinho e por acreditarem em mim.

Às minhas amigas Ana Paula e Kervilene, pela amizade sincera e pelo apoio durante essa caminhada.

E, finalmente, a toda a minha família, que sempre esteve presente com amor, compreensão e apoio. Cada um de vocês tem um lugar especial nesta vitória.

Luciana Soares Silva

## RESUMO

O presente estudo tem por objetivo investigar os fundamentos teóricos e metodológicos dos jogos e brincadeiras, visando propor sugestões de estratégias pedagógicas integradoras entre o brincar e o aprender. Parte-se do pressuposto de que jogos e brincadeiras integram o lúdico e o educativo e potencializam a aprendizagem, porém, na prática escolar faz-se necessário sistematizar estratégias pedagógicas para ressignificar essas atividades. Fundamenta-se nos estudos de Cória-Sabini e Lucena (2012), Kishimoto (2011; 2017), Macedo (2005), Moyles (2002), os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI), as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNEI) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Emprega como procedimentos metodológicos a pesquisa bibliográfica e de campo, tendo como método de abordagem a pesquisa qualitativa. Apresenta os resultados e as discussões das coletas de dados levantados na Escola Municipal Júlia Sabbak e, por conseguinte, relata as atividades de jogos e brincadeiras desenvolvidas na prática escolar embasada em estratégias pedagógicas sistematizadas. O principal resultado da pesquisa é que o trabalho dos jogos e das brincadeiras integradas às estratégias pedagógicas fundamentadas nas modalidades organizativas dos jogos tradicionais, faz de conta e de construção, potencializam as aprendizagens do educando, haja vista a confluência entre o brincar e o aprender.

**Palavras-chave:** Estratégias Pedagógicas. Jogos. Educação. Lúdico

## **ABSTRACT**

The present study aims to investigate the theoretical and methodological foundations of games and games, aiming to propose suggestions for pedagogical strategies that integrate playing and learning. It is assumed that games and games integrate the playful and educational aspects and enhance learning, however, in school practice, it is necessary to systematize pedagogical strategies to give new meaning to these activities. It is based on the studies of Cória-Sabini and Lucena (2012), Kishimoto (2011); (2017); Macedo (2005), Moyles (2002), the National Curricular References for Early Childhood Education (RCNEI), the National Curricular Guidelines (DCNEI) and the National Common Curricular Base (BNCC). It employs bibliographic and field research as methodological procedures, using qualitative research as its approach. It presents the results and discussions of data collection collected at Escola Municipal Júlia Sabbak and, therefore, reports on the games and activities developed in school practice based on systematized pedagogical strategies. The main result of the research is that the work of games and games integrated with pedagogical strategies based on the organizational modalities of traditional games, pretend play and construction enhance the student's learning, given the confluence between playing and learning.

**Keywords:** Pedagogical strategies. Games. Education. Playful.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>12</b>
<b>2</b>	<b>JOGOS, BRINCADEIRAS E EDUCAÇÃO</b> .....	<b>15</b>
2.1	Fundamentos conceituais e teóricos.....	<b>16</b>
2.2	Concepções de jogos e brincadeiras no âmbito da aprendizagem .....	<b>20</b>
2.3	Estratégias pedagógicas de jogos e brincadeiras.....	<b>24</b>
<b>3</b>	<b>MATERIAL E MÉTODOS</b> .....	<b>30</b>
<b>4</b>	<b>RESULTADOS E DISCUSSÕES</b> .....	<b>34</b>
4.1	Universo pesquisado .....	<b>35</b>
4.2	Visão dos professores.....	<b>35</b>
<b>4.3</b>	<b>Sugestões de jogos e brincadeiras viabilizando a aprendizagem pelos jogos e brincadeiras</b> .....	<b>40</b>
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>54</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>56</b>
	<b>ANEXO A – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM</b> .....	<b>59</b>
	<b>APÊNDICE A – QUESTIONARIO APLICADO AO PROFESSOR “A”</b> .....	<b>61</b>
	<b>APÊNDICE B – QUESTIONARIO APLICADO AO PROFESSOR “B”</b> .....	<b>62</b>
	<b>APÊNDICE C – QUESTIONARIO APLICADO AO PROFESSOR “C”</b> .....	<b>63</b>
	<b>APÊNDICE D – QUESTIONARIO APLICADO AO PROFESSOR “D”</b> .....	<b>64</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente, os jogos e as brincadeiras fazem parte das políticas educacionais para a Educação Infantil, como eixos pedagógicos. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil e as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) orientam que, na elaboração, planejamento, execução e avaliação de propostas pedagógicas e curriculares da educação infantil, sejam resguardados os eixos do cuidar, do brincar e do aprender.

A escolha do título “Brincando eu aprendo: Sugestões de estratégias pedagógicas de jogos e brincadeiras para o 1º ano do Ensino Fundamental” advém do convívio com os jogos e brincadeiras na realidade educacional, não apenas no âmbito das atividades desenvolvidas nas disciplinas do Estágio Curricular Supervisionado e da Prática Curricular na Dimensão Escolar, como também na atuação profissional. Percebe-se que as controvérsias entre o brincar e o aprender que são analisadas sob o enfoque teórico permeiam as práticas escolares. De um lado, para alguns professores essa tarefa é tida como livre, cujo aprender é espontâneo. De outro lado, há professores que utilizam os jogos e as brincadeiras para instituir e empregar estratégias para ensinar um determinado conteúdo, o que, na maioria das vezes, não integra o lúdico. Ambas as situações geram incertezas e, até mesmo, a descrença de que os jogos e as brincadeiras educam.

Considerando-se esse contexto, a questão problematizadora desta pesquisa concentrou-se no seguinte questionamento: Como as estratégias pedagógicas dos jogos e das brincadeiras fundamentadas nas modalidades organizativas propiciam aprendizagem? Parte-se do pressuposto de que em jogos e brincadeiras permeiam o lúdico e o educativo, os quais potencializam a aprendizagem, porém faz-se necessário sistematizar estratégias pedagógicas para ressignificar essas atividades na prática escolar.

A pesquisa se justifica, pois, além de fomentar o banco de estudos da UEMA/Campus Santa Inês, relacionado ao tema, irá beneficiar as crianças da escola pesquisada com o desenvolvimento de atividades de jogos e brincadeiras. Acredita-se que os resultados obtidos poderão fornecer subsídios à ação docente, haja vista que a proposta apresenta as atividades dos jogos e das brincadeiras como processo ação-reflexão-ação. O objetivo geral deste trabalho foi investigar os fundamentos teóricos e metodológicos dos jogos e brincadeiras, visando propor sugestões de estratégias pedagógicas integradoras do brincar e aprender. Os objetivos específicos foram os seguintes:

- Analisar a relação entre jogos, brincadeiras e educação à luz dos fundamentos conceituais e teóricos, das abordagens pedagógicas e estratégias;
- Verificar quais são as estratégias pedagógicas dos jogos e das brincadeiras empregadas na Escola Municipal Júlia Sabbak;
- Sugerir atividades de jogos e brincadeiras, com vistas a contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem.

Este estudo fundamenta-se nos estudos de Cória-Sabini e Lucena (2012), Kishimoto (2011); (2017), Macedo (2000); (2005), Moyles (2002), os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI), as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNEI) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Trata-se de um trabalho que contempla os procedimentos da pesquisa bibliográfica e da pesquisa de campo e está organizado, além da introdução, em três seções: a relação dos jogos, brincadeiras e educação, os materiais e métodos e os resultados e discussões.

A primeira seção dedica-se aos estudos dos jogos e das brincadeiras no âmbito da educação. Parte da análise conceitual e de uma breve abordagem teórica sobre a finalidade dos jogos e das brincadeiras, cujo debate centra-se em duas vertentes: enquanto para a teoria socioantropológica os jogos e brincadeiras promovem o enriquecimento da cultura lúdica, a psicológica contribui para os estudos dos jogos e brincadeiras à luz da educação, promovendo reflexão sobre a linha do equilíbrio entre o jogar e o brincar e a educação. Em seguida, aborda-se os jogos e as brincadeiras sob as teorias das aprendizagens: a romântica, o construtivismo e o sociointeracionismo. Por fim, adentramos no campo dos jogos e das brincadeiras sob o enfoque das estratégias pedagógicas. A linha condutora da análise é que as estratégias são os meios que se elege para atingir um determinado fim. Desse modo, segue-se o caminho da separação entre as fronteiras do jogar e do brincar e as suas características para, em seguida, detalhar as modalidades organizativas dos jogos e das brincadeiras (tradicional, faz de conta e de construção) e a sistematização.

Na segunda seção descrevem-se os materiais e os métodos empregados na pesquisa. A fim de atingir os objetivos propostos, seguiram-se os procedimentos da pesquisa bibliográfica e da pesquisa de campo. Dado o fenômeno estudado, segue o tipo de pesquisa qualitativa e elege como universo e amostra a Escola Municipal Júlia Sabbak. Com efeito, os instrumentos de coletas de dados foram a entrevista semiestruturada e a observação participante. Em face dos dados coletados, desenvolveu-se atividades de jogos e brincadeiras na escola campo, a fim de

verificar como ocorre a aprendizagem a partir do norteamento das estratégias pedagógicas pesquisadas.

Na terceira e última seção, apresentam-se os resultados e discussões. Além da análise da entrevista realizada com os docentes da Escola Municipal Júlia Sabbak, descrevem-se as atividades de jogos e brincadeiras desenvolvidas, cujo processo requer delineamento das estratégias pedagógicas. As atividades apresentadas visam demonstrar situações de aprendizagem enquanto as crianças jogam e brincam, portanto, são apenas sugestões que abrem possibilidades para a construção e desenvolvimento de outras propostas de atividades.

Por último, à guisa da conclusão, retoma-se as principais ideias analisadas no trabalho e infere-se que os jogos e as brincadeiras fazem parte do trabalho pedagógico e são relevantes para potencializar a aprendizagem do educando. Todavia, para não cair na espontaneidade, faz-se necessário construir estratégias pedagógicas direcionadas para o brincar e o aprender. Nesse processo, sugere-se que o emprego de jogos e brincadeiras no espaço escolar, alicerçado pelas modalidades organizativas e sua sistematização, ganham relevo e potencializam as aprendizagens do educando.

## 2 JOGOS, BRINCADEIRAS E EDUCAÇÃO

O estudo acerca dos jogos e brincadeiras no campo educacional ganhou expressividade nos últimos anos, muito embora, essas atividades façam parte do trabalho pedagógico dos jardins de infância no contexto europeu, desde o século XVIII. No Brasil, as primeiras iniciativas remetem ao período do Império, cujas ações não tiveram continuidade. As consequências disso foram a prevalência das políticas assistencialistas e higienistas.

Somente nos anos de 1980, os estudos para a infância ganham notoriedade no cenário educacional e, graças aos movimentos da sociedade civil, à Educação Infantil torna-se obrigatória na Constituição Federal. A partir de então, floresceram os estudos dos jogos e brincadeiras como atividades interativas da aprendizagem infantil. Trabalhos como os de Kishimoto (2011), Macedo (2005), Moyles (2002), dentre outros, despontam em referências de estudos.

Nesta pesquisa, investiga-se os fundamentos teóricos e metodológicos dos jogos e das brincadeiras na educação, visando propor sugestões de estratégias pedagógicas integradoras do brincar e do aprender. Esta seção destina-se à fundamentação teórica, cujo processo percorreu a pesquisa bibliográfica a fim de obter subsídios para investigar como as estratégias pedagógicas dos jogos e brincadeiras fundamentadas nas modalidades organizativas propiciam a aprendizagem.

Esta seção aborda uma breve análise de como são concebidos os jogos e as brincadeiras à luz da educação. Inicia-se pelas frutíferas discussões dos fundamentos conceituais e teóricos. Enquanto nos conceituais destaca-se a complexidade de definição, nas concepções teóricas trazem-se, de forma breve, as proposições socioantropológicas e psicológicas. A primeira atém-se à premissa dos jogos e brincadeiras como enriquecimento da cultura e a segunda eleva as discussões dessas atividades à luz da educação.

A seguir, sob o ponto de vista histórico, examinamos as concepções de jogos e brincadeiras no âmbito da aprendizagem destinada à infância. Se na concepção romântica os jogos e brincadeiras são recursos para a promoção do autoconhecimento por meio do exercício da exteriorização e interiorização, no construtivismo, o uso dos jogos e das brincadeiras são processos ativos de assimilação, que propiciam a apreensão das realidades exteriores e no sociointeracionismo os jogos e as brincadeiras são fontes de desenvolvimento infantil, cujas interações mediadoras propiciam evolução nas aprendizagens.

Finalizamos a seção, abordando algumas proposições para a consecução das estratégias pedagógicas dos jogos e das brincadeiras. Parte-se da premissa de que as estratégias

são os meios traçados para se atingir o fim, sendo os jogos e as brincadeiras instrumentos empregados pelo educador para potencializar a aprendizagem do infante. Nesse processo, faz-se necessário levar em conta as fronteiras entre jogos e brincadeiras, a organização e a sistematização.

## **2.1 Fundamentos conceituais e teóricos**

O estudo dos jogos e brincadeiras e seus efeitos no desenvolvimento pleno infantil, embora proveniente do século XIX, com as abordagens teóricas de Pestalozzi e Froebel, as questões conceituais e teóricas permeiam os séculos seguintes.

No âmbito conceitual, a definição da palavra jogo ganha uma variedade de expressões, cuja designação varia no tempo de acordo com as diferentes culturas. O jogo pode estar associado ao significado de brincadeira, competição, divertimento, passatempo, seriedade, entre outros. Etimologicamente, a palavra jogo vem do latim “jocus”, que significa gracejo, zombaria e que foi empregada no lugar de ludus: brinquedo, jogo, divertimento e passatempo. Note-se que, no sentido originário, a palavra jogo associa-se ao divertir, ao brincar, daí a razão do caráter espontâneo.

Entretanto, a complexidade conceitual do termo jogo amplia-se sob o ponto de vista do fenômeno cultural, pois ultrapassa os limites das atividades puramente físicas e biológicas, bem como as necessidades imediatas da vida. De acordo com Huizinga (2007, p.10), “O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida social e espiritual. Teremos, portanto, de limitar-nos a descrever suas principais características.” Logo, dada a amplitude das relações do jogo com a cultura, torna-se impossível defini-lo. Porém, de maneira ampla, o jogo pode ser descrito como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo certas regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (Huizinga, 2007, p. 33).

O jogo é identificado através das suas características. A primeira é ser uma atividade livre, ou seja, é do próprio jogo o atributo de liberdade. A criança brinca porque gosta, portanto, é nisso que reside a sua liberdade. Se isso passa a ser uma obrigação, deixa de ser jogo. A segunda é que o jogo pode evadir-se da vida real para um contexto com orientações próprias e, por fim, que possui regras, embora com espaço e duração limitados.

Uma outra questão que os teóricos observam é que, comumente, empregamos os jogos e brinquedos como sinônimos. Essa associação se justifica porque, no sentido conceitual, identificamos jogo como ação de brincar. Kishimoto (2011) reconhece essa complexidade ao designar os materiais lúdicos, razão sobre a qual busca à luz das leituras de Brougère (1981,1993) e Henriot (1983,1989) fundamentos para esclarecer a distinção entre jogos e brincadeiras. Segundo a autora, esses teóricos atribuem três níveis de diferenciações do termo jogo: o primeiro é que o jogo pode ser visto como o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, o segundo é que o jogo compreende um sistema de regras e, por último, o jogo é visto como objeto.

Os três aspectos citados permitem uma primeira compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam.

Brinquedo é outro termo indispensável para compreender esse campo. Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. (Kishimoto, 2011, p. 20).

Desse modo, enquanto no jogo há a predominância de regras, no brincar não existe sistema de regras, mas são capazes de incorporar situações reais, tais como naves espaciais, robôs, bonecos de personagens de desenhos animados, etc. Nas brincadeiras, as crianças são capazes de empregar o imaginário para dar vida aos personagens enquanto brincam. Nesse caso, a criança ocupa uma área que não pode ser facilmente abandonada e que também não admite intrusões com facilidade.

Não obstante, Dantas (2017) postula que o brincar e o jogar são termos distintos em português, porém são fundidos nas línguas inglesa (play) e francesa (jouer). Por causa disso, comumente, tratamos como ações diferentes com base na ordem da psicogenética que a nossa língua permite: “Brincar é anterior ao jogar, conduta social que supõe regras. Brincar é a forma mais livre e individual, que designa as formas mais primitivas de exercício funcional, como a lalação”. (Dantas, 2017, p.111). Donde resulta a discussão se o brincar, sendo uma atividade livre, ela pode ser imposta. Veremos essa questão mais à frente.

Macedo (2005) explicita que, tanto o jogar quanto o brincar são atividades lúdicas, porém, há distinção. “O jogar é um dos sucedâneos mais importante do brincar. O jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido. [...]. O brincar é o jogar com ideias, sentimentos, pessoas, situações e objetos em que as regulações e objetivos não estão necessariamente predeterminado.” (Macedo, 2005, p.14). Desse modo, como o lúdico está presente nas atividades do jogar e brincar, pôde-se inferir que as brincadeiras, embora tenham

caráter espontâneo, não deixam de ter atenção e concentração, porém, diferenciam-se do jogo por não ter regra predefinida.

À luz das teorias, o brincar e o jogar abarcam outras discussões, entre as quais se essas atividades favorecem o enriquecimento da cultura e se o brincar opõe-se ao trabalho. Na perspectiva das teorias sócioantropológicas, Brougère (1995, apud Kishimoto 2011), as brincadeiras são vistas como atividades lúdicas e compreendem um conjunto de procedimentos os quais favorecem o enriquecimento da cultura. Nesse caso, os jogos são descritos como atividades que possuem regras não necessariamente fixas, uma vez que elas poderão ser modificadas; já as brincadeiras são compostas de regras vagas e imprecisas, o que as torna mais complexas.

Por exemplo, os jogos de tabuleiro podem possuir regras criadas por uma determinada sociedade, porém, essas regras poderão sofrer alterações num determinado grupo. Já as brincadeiras de imitação ou ficção, as crianças dispõem de esquemas os quais são combinações complexas da observação da realidade social. A produção da cultura lúdica provém do desenvolvimento dos jogos e das brincadeiras, cujo processo ocorre através da interação.

O desenvolvimento da criança determina as experiências possíveis, mas não produz por si mesmo a cultura lúdica. Esta origina-se das interações sociais, do contacto direto ou indireto (manipulação do brinquedo: quem o concebeu não está presente, mas trata-se realmente de uma interação social (Kishimoto, 2011, p.27).

Note-se que a interação constitui a fonte de enriquecimento da cultura lúdica, cujo processo ocorre como co-construtor e não como transferência de indivíduo para indivíduo. Nesse caso, a criança não recebe passivamente os conhecimentos herdados, uma vez que ela age em função da significação dos objetos lúdicos e suas ações.

Contudo, o jogo, enquanto processo de construção da cultura, requer uma análise mais aprofundada, haja vista o aspecto estrutural e complexo existentes dos processos culturais mais amplos. Por ora, podemos concordar que “através do jogo a criança faz a experiência do processo cultural, da interação simbólica em toda a sua complexidade”. (Kishimoto, 2011, p.32). Logo, a contribuição da teoria sócioantropológica para a educação são as interações que, no processo ensino-aprendizagem, são importantes e devem ser potencializadas.

Do ponto de vista psicológico, Dantas (2017) infere que o brincar e o jogar são lúdicos e compreendem uma atividade livre, individual, coletiva e regrada. Porém, curiosamente, alguns profissionais da educação consideram como processo prazeroso e não

livre. Ora, o prazer é resultado do caráter livre e pode estar associado a qualquer atividade e, havendo uma imposição, pode retirar o prazer também. Contudo, por conta da característica livre e de levar ao pé da letra o caráter não utilitário, alguns educadores concebem os jogos e brincadeiras como lazer, uma ação espontânea, motivo pelo qual não se sistematizam pedagogicamente.

Ora, o brincar assume sutilmente a natureza do trabalho, tal como já remetiam os gregos e os renascentistas e, posteriormente, os precursores da educação para a infância, Freinet e Froebel. Porém, com o advento dos fantasmas da exploração infantil, conforme observa Dantas (2017), temos deixado de lado o caráter do trabalho existente nas brincadeiras. “Parece, pois, necessário, ao pensar na educação pelo jogo, refletir simultaneamente sobre a educação pelo trabalho, enfrentando o preconceito que, entre nós, por graves razões sociais, separa a ideia de infância da de trabalho”. (Dantas, 2017, p.112). Logo, faz-se necessário encontrar um equilíbrio entre o lúdico e o educativo.

No contexto escolar, o brincar, na concepção dos grandes educadores como Froebel e Freinet, assume a tarefa educativa sem, contudo, evadir-se do caráter livre. Todavia, encontrar o equilíbrio nesse processo não tem sido uma tarefa fácil. Conforme Macedo (2005), o brincar é uma atividade séria, pois supõe-se haver concentração, no sentido de requerer um foco para a brincadeira acontecer e atenção porque envolve vários aspectos inter-relacionados. Na prática escolar, implica levar em conta os indicadores os quais favorecem a aprendizagem, tais como: o prazer funcional, os desafios, a dimensão simbólica, dentre outros. Já Kishimoto (2011) acredita haver a confluência entre o jogar e o brincar e que ambos apresentam indissociabilidade com o educativo.

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. (Kishimoto, 2011, p. 41)

Portanto, a linha de equilíbrio entre o brincar e o jogar (atividades lúdicas) e o educativo (atividade intencional) está na confluência das situações lúdicas criadas para os fins educativos. Isso não significa cair no espontâneo e nem no utilitarismo, mas banhar-se nas águas do lúdico e extrair desse processo a evolução das aprendizagens a cada brincadeira trabalhada.

Com efeito, a criança sempre será o protagonista e o professor é o mediador, ou seja, aquele que transporta a aprendizagem para o campo do lúdico.

## **2.2 Concepções de jogos e brincadeiras no âmbito da aprendizagem**

O estudo acerca dos jogos e brincadeiras no contexto das aprendizagens desde as suas origens é ambíguo, pois nelas transitam no lúdico, entretenimento, recreio, gracejo, zombaria, etc. Para teóricos contemporâneos como Huizinga (2007), os jogos e brincadeiras são classificados como atividades culturais de natureza lúdica e livre, nas quais também se encontram aprendizagens significativas.

Ao que indica, os debates acerca das relações entre o lúdico e a aprendizagem, nas quais os jogos e brincadeiras transitam, não são recentes. Na Antiguidade, os filósofos gregos explicitaram a relação dos jogos e das brincadeiras com a educação. Enquanto para Platão (1999) os jogos e brincadeiras seriam os meios para dirigir os gostos e desejos das crianças para a direção do objeto que constitui seu objetivo principal relativamente à idade adulta, Aristóteles (2019) faz a distinção entre as atividades dos jogos e do trabalho e os classifica como atividades para o descanso. A partir de então, construiu-se o entendimento de que os jogos e brincadeiras ficaram limitados à recreação.

Segundo Kishimoto (2011), a concepção aristotélica do jogo como atividade de recreio percorre a Idade Média, sobretudo, nos postulados de Tomás de Aquino. Para esse teórico, os jogos são atributos divinos que orientam o homem ao trabalho e à especulação contemplativa com a finalidade de repouso. É a partir do Renascimento que os jogos e brincadeiras são vistos como conduta livre, recreativa, a qual propicia o desenvolvimento da inteligência.

Contudo, conforme Brougère (1998), deve-se a Rousseau a entrada dos jogos e brincadeiras nas práticas educativas, cujos postulados servem como referência para a formulação da primeira concepção pedagógica destinada à infância proferida por Froebel que, dado os tratados pedagógicos vinculados aos princípios da natureza, foi denominado de pedagogia romântica.

Segundo Kishimoto (2011), Froebel, em seus tratados pedagógicos, preconiza o jogo como objeto e ação do brincar, cuja característica é a liberdade, a qual propicia o desenvolvimento do infante. Esse processo ocorre através da representação do auto-ativo do interno, ou seja, da necessidade e do impulso interno presente na própria ação do brincar. Em outras palavras, Froebel acreditava que os jogos, assim como os brinquedos, seriam os

instrumentos para a promoção do autoconhecimento por meio do exercício da exteriorização e interiorização.

O brincar, o jogo – o mais puro e espiritual produto dessa fase de crescimento humano – constitui o mais alto grau de desenvolvimento do menino durante esse período, porque é a manifestação espontânea do interno, imediatamente provocada por uma necessidade do interior mesmo. É, ao mesmo tempo, modelo e reprodução da vida total, da íntima e misteriosa vida da natureza no homem e em todas as coisas. Por isso, engendra alegria, liberdade, satisfação e paz, harmonia com o mundo. Do jogo, emanam as fontes de tudo que é bom. O menino que joga com tranquilidade, com atividade espontânea, resistindo à fadiga, chegará seguramente a ser um homem também ativo, resistente, capaz de sacrificar-se pelo seu próprio bem e pelos demais. Esse período não é, pois, a mais bela manifestação da vida infantil em que a criança joga e se entrega inteiramente ao seu jogo? (Heiland, 2010, p. 62).

Desse modo, o jogar e o brincar não são concebidos apenas como um passatempo ou um divertimento, mas como instrumentos que engrenam alegria, que levam as crianças ao conhecimento de si mesmas. Contudo, esse entendimento na prática pedagógica gera dúvida entre os adeptos da corrente froebeliana.

Kishimoto (2011) explica que, embora haja consenso de que os jogos livres e espontâneos devem constituir-se no eixo da Educação Infantil, os froebelianos divergem quanto à sua prática no trabalho pedagógico. Enquanto Kergomard (1906 apud Kishimoto, 2011) defende a incompatibilidade lógica entre o jogo e a educação, pois acredita que os jogos, enquanto atividades livres, deverão ser escolhidos pela criança, Girard (1908 apud Kishimoto, 2011) e outros teóricos defendem a tarefa de educar com a necessidade irresistível de brincar, razão sobre a qual o jogo educativo representa um meio de instrução, um recurso de ensino para o professor e, ao mesmo tempo, um fim em si mesmo para a criança que só quer brincar.

Porém, o próprio Froebel (1826, apud Heiland, 2010) admite que não se devem considerar os jogos infantis como coisa frívola e sem interesse. Os jogos propiciam a aprendizagem num processo que vai do exterior ao interior, ou seja, ao jogar, a criança exterioriza o que já está no seu interior, cabendo ao adulto a observação do desenvolvimento da criança frente a essas atividades.

No âmbito escolar, as aprendizagens de jogos e brincadeiras na teorização froebeliana devem ser estimuladas e não forçar conteúdos exteriores ao jogo, mas seguir as leis e matérias contidas no próprio jogo. O adulto deve observar os jogos como meio de descobrimento da faculdade vital, do impulso da vida, produtos da plenitude da vida, da alegria de viver que existe nos meninos. Nesse caso, os jogos supõem vida interna, vitalidade e vida real, exterior (Heiland, 2010).

Na contemporaneidade, os fundamentos teóricos e metodológicos do uso dos jogos e das brincadeiras são construtivistas ou cognitivistas. Trata-se de uma abordagem que abriu espaço para o debate de como a criança aprende, apesar de seus defensores refutarem a ideia de classificação de teoria. O principal expoente dessa linha é Piaget, cujas pesquisas fundamentaram a psicologia da aprendizagem. Piaget acredita que a criança se desenvolve conforme as fases que foram classificadas em quatro: sensório-motor (0 a 2 anos), pré-operatório (2 a 7 anos), operatório-concreto (7 a 11 anos) e operatório-formal (a partir de 12 anos). A partir dessa classificação, Piaget formulou como a criança evolui cognitivamente.

Segundo Munari (2010), considerando o prisma biológico, Piaget postula que a inteligência é uma adaptação e um equilíbrio entre assimilação e acomodação. Na assimilação, o indivíduo incorpora um novo objeto ou esquema nas suas ideias já existentes, ou seja, isso acontece quando nos deparamos com coisas que podem ser facilmente compreendidas, pois elas nos são familiares; já a acomodação consiste na capacidade do indivíduo de alterar um esquema já existente para se adequar ao novo objeto recém-assimilado. Por meio desses dois processos ocorre a compreensão sobre o mundo.

Com efeito, o uso dos jogos e das brincadeiras é um processo ativo de assimilação, que propicia a apreensão das realidades exteriores. A síntese desse processo é a acomodação que, por sua vez, não é estanque, mas uma nova retomada da assimilação, que ocorrerá através do desequilíbrio. Nesse processo, a ação do brincar e do jogar são atividades essenciais para a evolução contínua da inteligência infantil, pois propiciam às crianças a iniciação à leitura e ao cálculo, desde que se leve em conta as fases do desenvolvimento.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do “eu”. Por isso os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças todos os materiais convenientes, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (Piaget, 1964 apud Munari 2010, p. 99).

Note-se que os jogos e brincadeiras, tanto na visão cognitivista quanto na visão romântica, valorizam o desenvolvimento humano, porém trata-se de um processo no qual ocorre através de etapas. Por exemplo, os exercícios motores simples ocorrem na fase do maternal, por volta de 2 anos de idade. Nessa etapa, os jogos praticados consistem em repetição de gestos e movimentos simples. Já o simbolismo compreende um período maior, de 2 a 6 anos de idade, e tem como função assimilar a realidade. Um exemplo disso é o jogo de faz-de-conta. Ressalta-

se que, nesse processo, o estímulo vem a partir da exploração dos conhecimentos prévios da criança pelo professor, de modo que ela seja protagonista do seu próprio aprendizado.

O sociointeracionismo representa outra linha pedagógica para a infância que influenciou vários educadores contemporâneos, cujos postulados se apoiam na teoria de Vygotsky. Para esse teórico, o desenvolvimento infantil ocorre através de um processo evolutivo por meio das funções psicológicas superiores, as quais se originam nas relações entre indivíduos humanos e se desenvolvem ao longo da internalização de formas culturais de comportamento. Nesse sentido, Rego (1995) explica que, para Vygotsky, o desenvolvimento infantil decorre das interações com o meio social mediado pelo adulto.

O desenvolvimento do sujeito humano se dá a partir das constantes interações com o meio social em que vive, já que as formas psicológicas mais sofisticadas emergem da vida social. Assim o desenvolvimento do psiquismo humano é sempre mediado pelo outro (outras pessoas do grupo cultural), que indica, delimita e atribui significados à realidade. (Rego, 1995, p.61).

Como se pode observar, o desenvolvimento humano não decorre de fatores isolados, tal como propõem os inatistas, mas do papel da interação social, pois a estrutura fisiológica humana não é suficiente para a humanização. Nesse caso, as características individuais, como pensar, sentir, e conhecimentos, dependem da interação do ser humano com o meio físico e social.

Sob essa perspectiva, o papel do professor no âmbito do ensino-aprendizagem é de suma importância, porque ele terá como tarefa a mediação, tal como infere Rego (1995). Para a autora, o papel da mediação do professor implica intervir nas zonas de desenvolvimento proximal, ou seja, na distância entre o que a criança é capaz de fazer de forma autônoma (nível de desenvolvimento real) e aquilo que ela realiza em colaboração com as outras pessoas (nível de desenvolvimento potencial ou proximal), que são os conhecimentos que estão em vias de maturação.

O aprendizado é o responsável por criar zona de desenvolvimento proximal, na medida em que, em interação com outras pessoas, a criança é capaz de colocar em movimento vários processos de desenvolvimento que, sem ajuda externa, seriam impossíveis de ocorrer. (Rego, 1995, p. 74).

Desse modo, pode-se dizer que, no âmbito do processo dos jogos e brincadeiras, a teoria do sociointeracionismo exerce grande influência, uma vez que essas atividades alargam os horizontes da zona de desenvolvimento proximal. É o que se observa nos escritos de Vygotsky sobre as relações entre os brinquedos e a educação.

Para Vygotsky (2007), o ato de brincar é uma atividade característica da infância e que propicia o seu desenvolvimento.

Apesar da relação brinquedo-desenvolvimento poder ser comparada à relação instrução-desenvolvimento, o brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas - tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade de brinquedo. Somente neste sentido o brinquedo pode ser considerado uma atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança. (Vygotsky, 2007, p. 122).

Note-se que o brinquedo exerce uma estrutura de desenvolvimento de maneira evolutiva. A princípio, a criança, quando brinca, exerce uma situação imaginária próxima a uma situação real. Quando ela brinca de boneca, por exemplo, a tendência é imitar o que a mãe faz. Nesse momento, as regras estão mais restritas às situações imediatas impostas pelo ambiente. Contudo, à medida em que a criança entra na fase pré-escolar, o pensamento, que antes era determinado pelo ambiente, pelo objeto exterior, passa a ser regido pelas ideias e, com isso, leva a criança a imaginar e abstrair as regras presentes nos jogos e brincadeiras.

Em síntese, as abordagens pedagógicas romântica, construtivista e sociointeracionista parecem equiparar os jogos e as brincadeiras espontâneas ao recreio, mas reivindicam o lado sério e associam à utilidade educativa. Contudo, os estudos dos fundamentos teóricos e metodológicos dos jogos e das brincadeiras vão além das abordagens pedagógicas, as quais são relevantes para a compreensão de como ocorre a aprendizagem e ganham maior sentido no campo prático, o que nos leva ao entendimento de como brincar, jogar e aprender. Conforme Kishimoto (2011), a compreensão dessas atividades é complexa, a começar pela definição, razão pela qual busca-se o seu entendimento nas características, nas tipologias, etc.

### **2.3 Estratégias pedagógicas de jogos e brincadeiras**

A palavra estratégia vem do grego antigo "stratègò" (de "stratos," "exército," e "ago," "liderança" ou "comando"), tendo o significado de um conjunto de meios e planos para atingir um determinado fim.

No âmbito didático, os jogos e as brincadeiras são concebidos como metodologias ativas, pois permitem que os alunos aprendam por descobertas de forma autônoma. São tidos como estratégias. Tal como observa Moyles (2002), as brincadeiras estão organizadas no currículo e fazem parte do processo pedagógico. Envolvem estudo, planejamento e aplicação.

Neste trabalho, empregamos os jogos e brincadeiras como estratégias, no sentido de meio para alcançar os objetivos pretendidos. Porquanto, o objetivo é potencializar a construção da aprendizagem. Conforme Kishimoto (2011, p.41), “utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.” Desse modo, para maior aproveitamento do jogar e do brincar, estabeleceremos, nesse processo, três dimensões: as fronteiras do jogar e do brincar, suas características e a organização e sistematização.

Conforme já dito, comumente, alguns educadores consideram não haver distinções por serem atividades lúdicas. Os estudiosos dizem que existe uma fronteira entre as duas ações. Por conta dessa ambiguidade, houve a necessidade de estabelecer fronteiras entre brincar e jogar. O jogo é entendido como um resultado de um sistema linguístico, que funciona dentro de um contexto particular, ou seja, um sistema de regras e um objeto, no caso, o próprio jogo. Por exemplo: o jogo de xadrez se materializa no tabuleiro e nas peças. Já no brincar, há ausência de regras na organização das atividades.

O brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de regras que organizam sua utilização [...]. O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário jogos, como xadrez e jogos de construção, exigem de modo explícito ou implícito, o desempenho de certas habilidades por estrutura existentes no próprio objeto e suas regras. (Kishimoto, 2011, p. 20).

Como se pode observar, o brinquedo abre possibilidades para a criança representar, imaginar e desenvolver a memória durante a ação do brincar. Tanto o brinquedo quanto a brincadeira se relacionam diretamente com a criança; já o jogo não possui essa atribuição, mas está integrado tanto ao objeto (brinquedo) quanto à brincadeira. Para Huizinga (2007), o jogo é uma atividade estruturada e estabelecida por regras mais explícitas, integradas ao ludismo. Na brincadeira, por outro lado, a presença das regras não limita o processo lúdico. A criança pode se ausentar ou incluir outros participantes quando bem desejar. Além disso, ela pode adotar suas próprias regras, como no caso da brincadeira de faz de conta.

É fundamental que as crianças brinquem ao ar livre e se conectem com a natureza, além de terem acesso a espaços culturais variados. Isso é importante para que desenvolvam um senso de pertencimento, respeito e valorização da natureza e da cultura. De acordo com o Documento Curricular do Território Maranhense (2019), as crianças precisam brincar em pátios, quintais, praças, bosques, jardins, praias, e viver experiências de semear, plantar e colher

os frutos da terra, permitindo a construção de uma relação de identidade, reverência e respeito para com a natureza. Elas necessitam também ter acesso a espaços culturais diversificados, e etc.

Desse modo é enfatizado a importância de proporcionar às crianças oportunidades de interação com a natureza e a cultura, como forma de promover um desenvolvimento integral. A menção a brincadeiras em espaços abertos como quintais, bosques e praias sugere que o contato com o meio ambiente é fundamental para a construção de uma relação de respeito e conexão com o mundo natural. Ao semear, plantar e colher, as crianças podem vivenciar o ciclo da vida e entender de maneira prática os processos naturais, o que pode incentivar uma consciência ambiental desde cedo.

Por outro lado, também destaca a necessidade de oferecer às crianças acesso a experiências culturais variadas. O envolvimento em práticas comunitárias e artísticas, como música, teatro e artes visuais, assim como visitas a museus e bibliotecas, é essencial para o desenvolvimento de sua sensibilidade estética, conhecimento histórico e social. Essas experiências ampliam sua compreensão do mundo, além de promoverem o senso de pertencimento à comunidade e à sociedade em que vivem.

O equilíbrio entre o contato com a natureza e o acesso a bens culturais cria um ambiente de aprendizado rico e diversificado, que estimula tanto o corpo quanto a mente, contribuindo para a formação de cidadãos mais conscientes e integrados à realidade ao seu redor.

Uma vez compreendidas as fronteiras entre o jogar e o brincar, faz-se necessário entender suas características e como elas influenciam o trabalho pedagógico. Huizinga (2007) assinala que os jogos apresentam as seguintes características: o prazer, o caráter "não sério", a liberdade, a separação dos fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício ou representativo e sua limitação no tempo e no espaço. Já Caillois (1958 apud Kishimoto, 2011), seguindo os passos de Huizinga, define as seguintes características do jogo: a liberdade de ação do jogador, a separação do jogo em limites de espaço e tempo, a incerteza que predomina, o caráter improdutivo de não criar nem bens nem riqueza, suas regras, e, por conseguinte, acrescenta uma nova característica: a natureza improdutivo do jogo. "Entende-se que o jogo, por ser uma ação voluntária da criança, um fim em si mesmo, não pode criar nada, não visa a um resultado final. O que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe." (Caillois 1958 apud Kishimoto, 2011, p. 20).

Ainda sobre as características dos jogos, Kishimoto (2011) lista os pontos comuns que interligam a família do jogo: liberdade ou caráter voluntário, regras, relevância do caráter

do brincar, não literalidade, reflexão de segundo grau, representação da realidade, imaginação e contextualização no tempo e no espaço. O entendimento dessas características nos faz avançar nos múltiplos sentidos dos jogos e brincadeiras na educação. Portanto, na sistematização, é essencial entendermos as características dos jogos para não cairmos no utilitarismo. Com efeito, o desenvolvimento da aprendizagem está imbricado nesse processo.

Com relação à organização e sistematização, primeiramente, é necessário destacar que a criança aprende enquanto brinca e joga, pois nessas atividades permeiam a indissociabilidade do lúdico e do educativo. Para Kishimoto (2011), os jogos e as brincadeiras possuem um lado lúdico, que propicia diversão, prazer e, na maioria das vezes, desprazer, quando não escolhido voluntariamente. Enquanto o aspecto educativo do jogo pode explorar qualquer coisa que complemente o indivíduo em seu saber, conhecimentos e visão de mundo. Por exemplo: se no jogo de quebra-cabeça a criança está diferenciando cores ao manipular de forma livre e prazerosa, a função educativa e lúdica está presente. Na prática escolar, isso implica um trabalho pedagógico que potencializa o desenvolvimento das habilidades da criança enquanto brinca.

Nesse sentido, sugere-se um planejamento que inclua modalidades de jogos e, por conseguinte, planos de atividades. Kishimoto (2011) enumera três modalidades de jogos e brincadeiras na Educação Infantil: tradicionais, faz de conta e construção. Tais modalidades estão direcionadas para o ensino-aprendizagem. Por exemplo, no quebra-cabeça é possível ensinar as cores; nos de encaixe, as noções de sequência, tamanho, forma, etc. Já no faz de conta, a linguagem e o imaginário são explorados.

As brincadeiras tradicionais têm uma forte ligação com o folclore e se enraízam na cultura popular, refletindo a história e os costumes de um povo ao longo do tempo. Exemplos dessas brincadeiras incluem brincar de roda, pião, pipa, amarelinha e peteca, cujas origens muitas vezes estão envoltas em mistério, sendo algumas delas possivelmente associadas a narrativas religiosas ou mitos folclóricos. Além das brincadeiras tradicionais, as brincadeiras musicais desempenham um papel significativo na cultura popular infantil, constituindo um recurso valioso que desperta, estimula e promove o interesse pela música desde tenra idade. Essas atividades não apenas desenvolvem habilidades musicais, mas também estimulam a expressão emocional, estética e cognitiva das crianças. Entre as trilhas sonoras que acompanham a infância de muitos estão músicas como "O Cravo e a Rosa," "Fui no Tororó," "Terezinha de Jesus," "Peixe Vivo," "O Meu Galinho" e "Meu Limão, Meu Limoeiro," que se tornam parte integrante das memórias e experiências de diversas gerações.

Nas brincadeiras de faz de conta, a criança se engaja na representação e na construção de papéis, explorando tanto aspectos do mundo real quanto do imaginário. Diversos autores destacam que o faz de conta é uma atividade prazerosa e recreativa para a criança, permitindo-lhe também interagir com adultos e figuras parentais. É fundamental ressaltar que o conteúdo do faz de conta nem sempre é estritamente imaginário; muitas vezes, reflete situações vivenciadas pela criança e suas interações sociais. As ações e comportamentos representados durante as brincadeiras são influenciados pelas experiências reais e pelas dinâmicas sociais enfrentadas pela criança em sua vida cotidiana.

As brincadeiras de construção desempenham um papel fundamental ao fortalecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades essenciais nas crianças. Nesse tipo de atividade, os pequenos entram em contato com o mundo social e aprimoram sua inteligência ao prever situações, planejar movimentos e explorar possibilidades, seja concretizando-as ou apenas imaginando-as. Essas brincadeiras também promovem oportunidades valiosas de cooperação entre as crianças.

Entre os exemplos de brincadeiras de construção estão os brinquedos artesanais, como carrinhos de rolimã, bonecas de pano, casinhas de madeira e pipas. Esses objetos, carregados de identidade e significado cultural, não devem ser substituídos por brinquedos eletrônicos, pois é essencial que estejam presentes no dia a dia da criança, envolvendo-a inclusive em seu processo de produção. Essas atividades desafiam, estimulam a coordenação motora e a concentração. Através das brincadeiras de construção, muitos psicopedagogos conseguem identificar e diagnosticar problemas como dificuldades de aprendizagem e adaptação ao ambiente escolar. Esses jogos permitem estimular a imaginação da criança, desenvolver sua afetividade e intelecto, à medida que ela representa em suas brincadeiras o que imagina, além de aprimorar outras habilidades por meio da manipulação dos objetos.

Além das brincadeiras de construção, temos os jogos de regras, que combinam aspectos motores e intelectuais. Exemplos incluem xadrez, damas e dominó, contribuindo também para o desenvolvimento das regras sociais. Os jogos pedagógicos ou educativos, por sua vez, geralmente possuem temas específicos e objetivos educacionais, proporcionando aprendizado de conceitos como tamanhos, formas e cores.

No campo da sistematização, leva-se em conta os procedimentos que compreendem a descrição de atividades que serão desenvolvidas. Mas, também são considerados os eixos pedagógicos, tal como descrito nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI), ao preconizar que as práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da

Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira. Não obstante, a BNCC (2018) aponta que:

os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização (Brasil, 2018, p. 37).

Note-se que as interações e brincadeiras ganham na BNCC a denominação de experiências, pelas quais as crianças podem desenvolver conhecimentos, habilidades, valores e atitudes. Dessa forma, a BNCC considera seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento que asseguram as condições para que as crianças aprendam e desempenhem um papel ativo juntamente com seus pares. São eles: conviver, brincar, participar, expressar, explorar e conhecer-se. Tais direitos devem ser vivenciados em conjunto com seus pares e adultos de todas as idades, na escola ou fora dela, no seio da sua família ou na comunidade. Além disso, a BNCC ressalta que:

[...] o processo de ensino-aprendizagem das crianças deve ser natural, espontâneo e intencional e que “parte do trabalho do educador é refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças” (Brasil, 2018, p. 39).

Porquanto, o processo de ensino-aprendizagem da criança é espontâneo, mas também intencional. Logo, compete ao educador planejar o conjunto das práticas das interações e brincadeiras. O objetivo das estratégias com o uso de jogos e brincadeiras é a aprendizagem, cujo movimento transita de forma lúdica e educativa simultaneamente. Sob essa perspectiva, Cória-Sabini e Lucena (2012) sistematizam as atividades de jogos e brincadeiras da seguinte forma: nome do jogo, objetivos, conteúdos e descrição dos procedimentos.

Em síntese, as estratégias de jogos e brincadeiras empregam meios para alcançar o objetivo de potencializar as condições para a criança desenvolver seu aprendizado. Para tanto, leva-se em conta as fronteiras entre o jogar e o brincar; as características, organização e sistematização das atividades.

### 3 MATERIAL E MÉTODOS

Esta seção destina-se à abordagem da metodologia empregada na construção deste estudo. Após a definição do título e dos objetivos, a presente pesquisa empreendeu um conjunto de procedimentos, conforme detalhado a seguir. Quanto ao método de abordagem adotado, foi a pesquisa qualitativa. A pesquisa qualitativa é escolhida quando o objetivo é entender fenômenos complexos e contextuais, explorar percepções e experiências subjetivas e gerar uma compreensão profunda e detalhada sobre um determinado assunto. Segundo Minayo (2009), a pesquisa qualitativa:

[...] se ocupa, nas Ciências Sociais, com um nível de realidade que não pode ou não deveria ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. (MINAYO, 2009, p.21).

Na pesquisa qualitativa, o foco está nas relações, fenômenos e processos que fazem parte da realidade social dos indivíduos. Isso ocorre porque os seres humanos não apenas agem, mas também refletem sobre suas ações e interpretam essas ações dentro do contexto vivido e compartilhado com os outros. Nesse sentido, a pesquisa qualitativa busca compreender as nuances e complexidades das interações sociais, levando em consideração a subjetividade e as interpretações individuais dos participantes.

Desse modo, trabalhou-se com a construção não estruturada dos dados e sem hipóteses previamente definidas, haja vista que se buscou o significado dos jogos e das brincadeiras segundo a ótica dos autores arrolados para este estudo, tais como Cória-Sabini e Lucena (2012), Huizinga (2007), Kishimoto (2011), Macedo (2005), Minayo (2009), Moyles (2002), as Referências Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI), as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNEI) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), bem como os sujeitos envolvidos na pesquisa de campo (professores e alunos). Por não obter coleta de dados matematicamente mensuráveis, a interpretação dos dados foi descritiva.

Com base nessa perspectiva, para alcançar os fins, empregou-se o aprofundamento dos conhecimentos dos jogos e das brincadeiras que já foram estudados pelos teóricos. A partir de então, estudou-se as particularidades do fenômeno na Escola Municipal Júlia Sabbak a fim de propor sugestões de estratégias de jogos e brincadeiras que integrem o lúdico e o educativo. Nesse processo, investigou-se como as estratégias pedagógicas são concebidas a nível teórico-prático. Diante das análises, observou-se que não há um modelo fixo de estratégias pedagógicas, razão pela qual construiu-se um embasamento. Portanto, além dos fundamentos de

aprendizagens sociointeracionistas, seguiram-se as ponderações conceituais e teóricas existentes na própria ação do brincar e do aprender, tais como: as fronteiras existentes entre as atividades do jogar e do brincar, as modalidades organizativas e a sistematização. Na organização das estratégias dos jogos e brincadeiras no âmbito escolar, seguiu-se a proposta já trabalhada pelos docentes, cujos planejamentos fundamentam-se na Base Nacional Comum Curricular, centrando-se nas competências e habilidades requeridas.

Devido aos objetivos propostos, seguiu-se a pesquisa descritiva. Desse modo, o tratamento dos dados coletados acerca dos jogos e das brincadeiras teve a análise e a interpretação das leituras dos autores que já investigaram sobre o assunto. Com efeito, os dados empíricos foram relacionados com o arcabouço teórico, de modo que os resultados obtidos se tornaram reais e significativos para a comunidade acadêmica e educadores.

Com relação aos procedimentos metodológicos empregados, concentraram-se em duas dimensões: a teórica, de cunho bibliográfico, e a observacional, que foi a pesquisa de campo. Tais procedimentos, embora complementares, são distintos. A pesquisa bibliográfica investiga informações contidas em material gráfico, sonoro ou digital, a fim de reescrever e reanalisar o fenômeno em estudo; já a pesquisa de campo destina-se ao aprofundamento de uma realidade específica e emprega instrumentos e coletas de dados como a observação direta, entrevistas, dentre outros.

A pesquisa bibliográfica consistiu na coleta de informações dos jogos e das brincadeiras à luz dos seguintes autores: Vygotsky (2007), Cória-Sabini e Lucena (2012), Huizinga (2007), Kishimoto (2011), Macedo (2005), Moyles (2002), as Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNEI) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Além disso, buscou-se outras fontes como artigos, ensaios, revistas, dissertações, teses, entre outros. O foco foi analisar os diversos ângulos da problemática de como os jogos e as brincadeiras, embasadas por estratégias pedagógicas, propiciam as aprendizagens.

Na pesquisa de campo, empreendeu-se algumas ações: visita à Escola Municipal Júlia Sabbak para apresentar o projeto e, em seguida, observou-se, identificou-se e coletou-se dados sobre como desenvolvem na prática escolar as atividades de jogos e brincadeiras. Para tanto, utilizaram-se alguns instrumentos, tais como entrevista semiestruturada e observação participante. Logo após, realizou-se o trabalho de intervenção, ou seja, aplicaram-se atividades envolvendo jogos e brincadeiras embasadas por estratégias pedagógicas sistematizadas, com vistas a identificar como elas favorecem a aprendizagem da criança e, dados aos resultados,

apresentar como sugestões. Entende-se que as atividades dirigidas envolvem uma abordagem pedagógica e estratégias que direcionam para a indissociabilidade do lúdico e do educativo.

Com relação ao universo e amostra, a pesquisa foi desenvolvida na Escola Municipal Júlia Sabbak, que está localizada na Rua Juscelino Kubitschek, nº 500, Bairro Sabbak, em Santa Inês/MA. A pesquisa envolveu os seguintes sujeitos: 04 professores e 24 alunos do 1º ano do Ensino Fundamental. Conforme já dito, utilizaram-se como técnicas os seguintes instrumentos: a entrevista semiestruturada e a observação participante. A primeira proporcionou maior interação entre pesquisador e pesquisado. Para tanto, levou-se previamente um bloco com seis perguntas, porém, sempre que possível, foram feitas perguntas adicionais a fim de elucidar questões que não ficaram claras. Já a segunda implicou na integração com os diretores, coordenadores, professores e alunos da Escola Municipal Júlia Sabbak. As ações interativas foram dialógicas e tiveram como foco observar como são planejadas e trabalhadas as atividades de jogos e brincadeiras na prática escolar. Com efeito, observou-se como estão integrados o lúdico e o educativo e, conseqüentemente, como são registradas a evolução das aprendizagens das crianças enquanto brincam.

Os dados coletados nas entrevistas foram transcritos e submetidos a uma análise de conteúdo, que permitiu identificar categorias e temas recorrentes. As informações obtidas foram então organizadas em categorias principais, relacionadas à utilização das estratégias pedagógicas de jogos e brincadeiras, de modo a superar as barreiras do ensino tradicional para práticas mais interativas e inovadoras, e aos desafios e benefícios associados a essas práticas.

Diante das informações obtidas, procedeu-se com o trabalho de intervenção, o qual foi implementado e adaptado aos planejamentos, de modo a criar um ambiente de aprendizagem mais engajador e motivador para as crianças, contribuindo significativamente para a qualidade da educação na Escola Municipal Júlia Sabbak, em Santa Inês. O processo de intervenção compreendeu as seguintes fases: exploratória, planejamento e aplicação.

- **Fase exploratória**

Nessa fase, consistiu em fazer a análise dos jogos e brincadeiras integrados na rotina pedagógica na Escola Municipal Júlia Sabbak, localizada na Rua Juscelino Kubitschek, nº 500, Bairro Sabbak, em Santa Inês/MA. Inicialmente, apresentou-se o projeto, onde foram apresentados o ofício e a conversa com a coordenadora, que nos apresentou a sala do 1º ano B vespertino para fazermos nossa pesquisa de campo e, conseqüentemente, a intervenção. Em seguida, procedeu-se com a observação e aplicação do questionário aos 04 professores. O

objetivo da entrevista foi analisar o ponto de vista dos professores acerca das estratégias dos jogos e das brincadeiras atreladas ao ensino-aprendizagem da criança e como eles potencializam a aprendizagem da criança.

- **Planejamento**

A pesquisa, com base na etapa exploratória, envolveu atividades baseadas no planejamento da instituição, incorporadas às semanas de revisão das matérias de Língua Portuguesa e Matemática. As atividades foram organizadas da seguinte forma: jogos e brincadeiras de faz de conta, tradicionais e de construção. O planejamento foi feito de forma participativa, através de conversas com professores que explicaram suas experiências em sala de aula e como era a rotina das crianças.

- **Fase da aplicação**

A aplicação das atividades teve como base a revisão das matérias de Português e Matemática. Foram elaborados recursos didáticos adaptados à revisão das matérias. Para isso, utilizamos balões, palitos de picolé, cartazes e materiais recicláveis para o manuseio e ensino das atividades propostas, sem fugir do lado educativo e lúdico, abrangendo o brincar livre e o brincar dirigido.

- **Fase da avaliação**

A avaliação consiste em analisar os resultados durante a execução das atividades propostas, observando como os alunos se saíram na construção das atividades, na participação, no esforço individual e coletivo, na dedicação e na capacidade de aprendizagem e construção de saberes pedagógicos.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados e discussões da pesquisa são considerados a seção mais importante da pesquisa. Primeiramente, porque apresentam não apenas os resultados encontrados na pesquisa, mas também as discussões desses dados coletados. Em segundo, porque permitem fazer comparações entre os dados coletados na pesquisa de campo e os dados da pesquisa bibliográfica. Por fim, abre a possibilidade para o pesquisador apresentar juízos de valor que poderão culminar em uma nova abordagem de ver e compreender o objeto estudado.

Nesta seção, apresentaremos o universo pesquisado, a visão dos professores acerca dos jogos e brincadeiras empregados na prática escolar e algumas atividades desenvolvidas. O objetivo aqui é sugerir possibilidades que integrem o brincar e aprender. Para tanto, alinhou-se a sistematização das atividades às modalidades organizativas que foram subsidiadas pelos estudos dos teóricos Vygotsky (2007); Cória-Sabini e Lucena (2012); Huizinga (2007); Kishimoto (2002; 2012); Macedo (2005); Moyles (2002); o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNEI) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

A escolha da Escola Municipal Júlia Sabbak como locus decorre de duas razões: por ser considerada uma das instituições mais antigas do município de Santa Inês e atender a um quantitativo de 538 alunos e por apresentar indicadores educacionais abaixo da média nacional. Segundo o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) da escola, em 2021, nos anos iniciais do Ensino Fundamental foi 4,5, o que representa a necessidade de melhoria, uma vez que a projeção era de 5,2. Vale destacar que, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), o município de Santa Inês, no IDEB, nos anos iniciais do Ensino Fundamental, é 4,6. Em comparação com os outros municípios do Estado, está na posição 90 de 217. No Brasil, está na posição 4347 e abaixo da média nacional, que é 5,9. Na questão da proficiência do aluno, a média em Língua Portuguesa é 173,32 e em Matemática é 181,7, colocando-a no ranking do nível de insuficiente.

Portanto, trata-se de um universo considerado relevante para a pesquisa, pois há um empenho em melhorar os indicadores. Para tanto, a escola vem desenvolvendo vários projetos no âmbito da leitura e da matemática. No 1º ano do Ensino Fundamental, dada a convivência das crianças com os jogos e as brincadeiras, há uma necessidade de atrair esse público para o aprendizado, porém de forma atrativa.

#### 4.1 Universo pesquisado

A pesquisa foi desenvolvida na Escola Municipal Júlia Sabbak, localizada na rua Juscelino Kubitschek, nº 500, bairro Sabbak, Santa Inês/MA, fundada no ano de 1979. A escola está localizada na zona urbana, com funcionamento nos turnos matutino, vespertino e noturno, atendendo crianças, jovens e adultos dos bairros circunvizinhos. A escola atende ao público da Educação Básica, que corresponde ao Ensino Fundamental (do 1º ao 5º ano) e às turmas do EJA (Educação de Jovens, Adultos e Idosos), e conta com 10 salas de aula, com uma média de 24 alunos por turma e de 10 a 30 alunos no EJA. O quadro de colaboradores é composto por: 01 diretora, 01 coordenadora, 40 professores, 11 cuidadores, 04 agentes administrativos, 07 operadores de serviços gerais, e 04 vigilantes. No momento da realização deste trabalho, o número de alunos matriculados é: 218 no turno matutino, 232 no vespertino e 88 no noturno.

Em relação ao seu PP (Projeto Pedagógico), está definido da seguinte forma:

- **Missão:** Promover, por meio da educação de qualidade, a formação de sujeitos humanizados com a perspectiva de formar educandos críticos, reflexivos e que se reconheçam como sujeitos atuantes, formando cidadãos para uma sociedade mais humana.
- **Visão:** Ser uma escola reconhecida como referência por uma educação inclusiva e de excelência, fundamentada em princípios sociointeracionistas, preparando os educandos para exercerem suas funções sociais na perspectiva da democracia, alteridade, respeito, ética e solidariedade, de forma significativa na sociedade em que vivem.
- **Valores:** Respeito; compromisso; empatia; solidariedade; trabalho em equipe; honestidade; responsabilidade; excelência; transparência; assiduidade; pontualidade e disciplina.

#### 4.2 Visão dos professores

Com a intenção de verificar a compreensão dos professores sobre a utilização de estratégias dos jogos e das brincadeiras que possibilitam a aprendizagem, aplicou-se uma entrevista, cujas questões foram subjetivas. Participaram da coleta de dados 4 professores das turmas 1º ano “A” e “B” vespertino e 2º ano “A” e “B” matutino da Escola Municipal Júlia Sabbak. Foi combinado com os cooperadores da pesquisa que suas identidades não seriam reveladas. Desse modo, chamaremos de professores A, B, C e D. A professora A é graduada em Geografia e está há 32 anos na docência. A professor B é formado em Letras e está há 20

anos em sala de aula. A professora C também é formada em Pedagogia e está exercendo a profissão há 5 anos. A professora D é formada em Pedagogia e está há 02 anos na docência. A pesquisa está sendo desenvolvida desde agosto de 2023 até julho de 2024.

Na questão 01, a pergunta foi: "**A instituição escolar adere às estratégias de jogos e de brincadeiras no processo ensino-aprendizagem? Quais?**"

- Professora A: “Sim, através do projeto Trilhos da Alfabetização, a instituição escolar recebe vários jogos didáticos para trabalharmos no ensino-aprendizagem dos alunos.”
- Professora B: “Sim.”
- Professora C: “Sim.”
- Professor D: “Sim.”

Como se pode observar, segundo os entrevistados, a escola desenvolve estratégias de jogos e brincadeiras no processo ensino-aprendizagem. Porém, a professora A deu ênfase ao projeto Trilhos da Alfabetização, o qual é adotado pela Secretaria Municipal de Educação. Trata-se de um programa que busca contribuir para a alfabetização plena das crianças nas escolas públicas dos municípios de atuação da Vale. No Maranhão, os cadernos trazem aspectos culturais (músicas, danças, folclore, lendas, etc.) do Estado e municípios. Ao final de cada lição, há uma proposta de jogos, tais como a cruzadinha de Dona Tetê, jogos matemáticos com dados, caça-palavras, pescaria, entre outros. Contudo, chama a atenção o fato de a escola receber jogos do projeto Trilhos da Alfabetização, porém não visualizamos nenhuma sala ou laboratório com materiais disponíveis, tampouco a citação de outras estratégias trabalhadas além do projeto supracitado.

Conforme Cória-Sabini e Lucena (2012), as estratégias dos jogos e brincadeiras estão associadas aos objetos (brinquedos), os quais podem ser físicos ou não. Adotar estratégias variadas não só possibilita o uso ativo dos recursos, como estimula a construção de conhecimentos. Desse modo, “acreditamos que, através da comparação e discussão das diferentes estratégias usadas, as crianças podem refletir com mais profundidade sobre o conceito estudado, possibilitando uma sistematização desse conhecimento baseado na compreensão.” (Selva e Brandão, 1998, apud Cória-Sabini e Lucena, 2012, p. 48). Ao que indica, na escola pesquisada há necessidade do trabalho com estratégias variadas de jogos e brincadeiras, inclusive estudos e discussões sobre o tema.

**Questão 02: "A escola dispõe de materiais para realização das brincadeiras?"**

- Professora A: “Nem sempre, os professores sempre buscam os materiais didáticos de acordo com o assunto abordado durante sua aula.”
- Professora B: “Não.”

- Professora C: “Nem sempre, quando tem, é a maior burocracia para se utilizar, por serem poucos.”
- Professor D: “Sim, mas quase não temos acesso.”

Observa-se que as respostas das entrevistadas oscilam entre “nem sempre” e “não”. Apenas uma entrevistada respondeu que tem materiais, mas não tem acesso. O ponto de partida para que ocorram atividades de jogos e brincadeiras integradas ao processo educativo é que a escola tenha disponível uma brinquedoteca ou ludoteca. Tais espaços são considerados ambientes projetados que oferecem uma variedade de brinquedos e materiais que estimulam a criatividade, a imaginação e o desenvolvimento integral da criança. Contudo, convém esclarecer que, nesses espaços, são trabalhadas atividades com apoio de recursos materiais que são fabricados e os construídos. Portanto, é primordial que, no desenvolvimento das estratégias de jogos e brincadeiras, haja recursos disponíveis.

**Questão 03: "Há algum obstáculo que dificulte a realização das estratégias de jogos e brincadeiras?"**

- Professora A: “Sim, a turma superlotada, calor, alunos desmotivados, entre outros...”
- Professora B: “Não.”
- Professora C: “O único obstáculo que tem são os materiais, que são poucos para muitos alunos.”
- Professor D: “Muitos, um deles é o acesso aos brinquedos e outro é que, quando conseguimos, os alunos ficam brigando porque são poucos.”

Para a maioria das entrevistadas, há obstáculos que dificultam a realização de estratégias de jogos e brincadeiras, tais como alunos desmotivados e ausência de recursos. Essa situação reflete que, infelizmente, as escolas públicas, em sua maioria, não oferecem condições para trabalhar nas dimensões do lúdico. Além das carências de recursos externos, há os internos. Conforme Macedo (2005), trabalhar com jogos e brincadeiras implica oferecer recursos suficientes.

Não basta, por mais importante que isso seja, que uma tarefa ou atividade seja necessária: ela tem que ser minimamente possível. As crianças precisam de recursos internos e externos suficientes para realização de toda essa tarefa, ou menos de parte dela. Entende-se por recursos internos as habilidades e competências para a realização de uma atividade. Se essa atividade faltarem como requisitos mínimo, a atividade ficará prejudicada. Os recursos externos referem-se aos objetos (com o que?), ao espaço (onde fazer?), ao tempo (quando) e às pessoas (com quem?). (Macedo 2005, p.19).

Portanto, ao que indica, os obstáculos enfrentados pelas docentes geram impossibilidades de desenvolverem estratégias pedagógicas de jogos e brincadeiras alinhadas às modalidades e sistematização, pois elas requerem a disposição de recursos internos e externos.

**Questão 04: "Como os jogos e as brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento infantil?"**

- Professora A: “De acordo com o conteúdo desenvolvido no decorrer da aula, o brincar pode contribuir no desenvolvimento infantil se adaptar às brincadeiras de acordo com o que está alinhado à BNCC.”
- Professora B: “É através do brincar que a criança forma conceitos, seleciona ideias, percepções e se socializa cada vez mais.”
- Professora C: “Desenvolve a aprendizagem e favorece o desenvolvimento físico, intelectual e social da criança.”
- Professor D: “Acredito que, através das brincadeiras, eles aprendem mais rápido e interagem entre si.”

Note-se que todas as entrevistadas acreditam que os jogos e brincadeiras promovem o desenvolvimento infantil. Contudo, quando fazem a justificativa de como os jogos e as brincadeiras promovem o desenvolvimento, as respostas são diversas e generalistas. A explicação do “como” requer, na maioria das vezes, adentrar nos fundamentos pedagógicos dos jogos e brincadeiras, sobretudo nos estímulos internos e externos. Isso porque, supostamente, o professor tem uma dimensão pedagógica sistematizada do processo. Conforme já citado, Kishimoto (2011) explica como a utilização dos jogos e brincadeiras potencializa a construção de aprendizagens.

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. (Kishimoto 2011, p 42).

Logo, não se trata de adaptação de conteúdos, porque no próprio jogo há conhecimentos que poderão ser potencializados. O processo pedagógico implica na oferta dos estímulos externos, de modo a tirar melhor proveito do estímulo interno presente no lúdico. Elevando essa premissa para as abordagens das aprendizagens, o construtivismo postula que os jogos e as brincadeiras são ferramentas de assimilação da realidade exterior, e cabe ao educador fornecer todos os materiais convenientes. Nesse caso, o desenvolvimento da criança ocorre pelo

processo de assimilação e acomodação, cuja retomada se dá através do desequilíbrio. Já no sociointeracionismo, os jogos e as brincadeiras são ferramentas, e o aprendizado ocorre através das interações. Não obstante, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) orienta que as brincadeiras são experiências que as crianças se apropriam e constroem conhecimentos através das interações com seus pares e adultos (Brasil, 2018).

Portanto, somos capazes de identificar com facilidade os benefícios dos jogos e das brincadeiras, até porque observamos as crianças identificando números ao jogar amarelinha ou transitando entre a fantasia e a realidade, desfrutando da imaginação no brincar de faz de conta. Porém, saber como, pedagogicamente, os jogos e as brincadeiras transitam entre o lúdico e o educativo é essencial para tirarmos maior proveito na mediação das aprendizagens. Em escolas que não priorizam o lúdico integrado ao educativo, a motivação externa é essencial.

**Questão 05: “Com que frequência os jogos e as brincadeiras são realizados em sua sala de aula?”**

- Professora A: “Sempre às terças e quintas-feiras.”
- Professora B: “Os jogos e brincadeiras são realizados semanalmente na sala de aula.”
- Professora C: “Por ter essa dificuldade de acesso aos brinquedos, aproveitamos todas as oportunidades que aparecem e que se enquadram no que estamos dando no dia referente à aula.”
- Professor D: “Uma vez.”

Como se pode observar nas respostas das professoras, os jogos e as brincadeiras são praticados na sala de aula, muito embora a escola não tenha materiais disponíveis, conforme já comentado na segunda questão. Todavia, é preciso propiciar um trabalho de qualidade. Observou-se que não há na escola espaço físico nem laboratórios, brinquedoteca, sala de recursos lúdicos ou outra designação que dê indícios de um local organizado que forneça suporte mínimo para as práticas dos jogos e das brincadeiras. Além disso, não se detectou um trabalho sistematizado da aplicação dessas atividades ou mesmo um roteiro de como são desenvolvidas. Convém ressaltar que:

Escola obrigatória que não é lúdica não segura os alunos, pois eles não sabem nem têm recursos cognitivos para, em sua perspectiva, pensar na escola como algo que lhes será bom em um futuro remoto, aplicada a profissões que eles nem sabem o que significam. As crianças vivem seu momento. Daí o interesse despertado por certas atividades, como jogos e brincadeiras. (Macedo 2005, p.17).

Em suma, a quantidade de vezes em que são utilizados os jogos e as brincadeiras como ferramentas de aprendizagem indica que a escola ainda não oferece uma educação lúdica

integral. No entanto, as professoras enfrentam desafios e aplicam atividades de jogos e brincadeiras porque acreditam na potencialidade educativa dessas atividades.

**Questão 06: “Os alunos gostam dos jogos durante as aulas?”**

- Professora A: “Sim, para eles é muito divertido e gratificante, pois os jogos e as brincadeiras são a melhor forma de interação.”
- Professora B: “Sim, pois através dos jogos as crianças interagem com os conteúdos trabalhados.”
- Professora C: “Sim.”
- Professor D: “Sim.”

Todas as professoras responderam que os alunos gostam dos jogos durante as aulas e um dos motivos é que essas atividades proporcionam prazer. Contudo, na dimensão pedagógica, esse prazer deve ser funcional, conforme postula Macedo (2005). Para o autor, o prazer envolve alegria, divertimento e lazer, mas também o esforço de exercitar um certo domínio ou testar uma habilidade. Assim, enquanto a criança joga por ser uma atividade divertida e desafiadora, ela estabelece uma relação com o adulto, cujo interesse é o prazer da repetição. Cabe ao adulto canalizar essas situações para promover aprendizagens significativas.

### **4.3 Sugestões de jogos e brincadeiras viabilizando a aprendizagem pelos jogos e brincadeiras**

Conforme já explicitado, as estratégias pedagógicas empregadas nas práticas de jogos e brincadeiras são subsidiadas pelas leituras de vários teóricos. Partindo da compreensão da relação dos jogos e brincadeiras com a educação, chegou-se à inferência de que essas atividades no âmbito pedagógico requerem uma sistematização. Assim, no âmbito das modalidades organizativas dos jogos, espelhou-se na análise de Kishimoto (2011) acerca das três modalidades de jogos e brincadeiras: tradicionais, faz de conta e construção. Já na organização do plano de trabalho, seguiu-se o roteiro proposto por Cória-Sabini e Lucena (2012) que define os conhecimentos previstos, objetivos, recursos e avaliação. Porém, fez-se necessário a adaptação ao plano de trabalho adotado na escola.

**Modalidade: Jogos tradicionais**

**Tipo de brincadeira: estoura balão**

Trata-se de uma brincadeira de cunho popular e, geralmente, ela é empregada nas festas juninas. Em algumas festividades, recebe o nome de corrida dos balões.

De acordo com Kishimoto (2011, p. 46), “por ser um elemento folclórico, a brincadeira tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade.” Portanto, embora o jogo tenha origem na cultura popular e seja repassado de geração a geração, ele sofre mudanças.

Essa atividade foi adaptada para se encaixar ao plano de aula do dia. O objetivo foi que cada aluno pegasse um balão que dentro tinha papéis com as continhas a ser trabalhadas no decorrer do processo. Na sequência, as crianças escolhiam o balão, iam na frente, estouravam e depois iam resolver a conta de adição ou subtração com o auxílio de palitos de picolé. A dinâmica foi proveitosa, pois a sala inteira se empenhou para participar e no fim, conseguiram resolver a avaliação proposta. Recursos utilizados: balões, palitos de picolé, papel A4, pincel e quadro branco.

Quadro 1 – caracterização da atividade do estoura balão

<b>Procedimentos metodológicos e objetivos</b>	
Tipo de jogo	Estoura balão
Objetivos de aprendizagens e desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expressar ideias, desejos e sentimentos de suas vivências de jogos e brincadeiras;</li> <li>- Desenvolver a memória e o raciocínio lógico matemático.</li> </ul>
<b>Campo de experiência e habilidades da BNCC</b>	
Campo de experiência	Números.
Habilidades	<p>(EF01MA06) Construir fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.</p> <p>(EF01MA08) Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e</p>

	retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.
--	--

**Fonte:** Elaborado pelas autoras (2024).

- **Antes do jogo:** Estabeleceu-se uma relação dialógica na qual trabalhou-se os conhecimentos prévios dos alunos. Quem conhecia o jogo? Este tipo de jogo possui regras? Quem conhecia as regras? Quem gostaria de participar? Todos os alunos disseram que já brincaram com essa modalidade de jogo e queriam brincar. Em seguida, explicaram-se as regras e, logo, veio o questionamento: se eu ganhar, o que eu vou receber? Esse questionamento é característico do jogador que, geralmente, requer recompensa. Com efeito, a primeira estrutura lógica de aprendizagem é a memória das regras e, conseqüentemente, a estrutura da matemática.
- **Durante o jogo:** Primeiramente, realizou-se a brincadeira tradicional que eles conheciam. Trata-se de uma atividade de aquecimento e não dirigida, porém o educativo e lúdico flui. Em seguida, trabalhou-se o lado sério do jogo. Nesse caso, o jogo “é visto como conhecimento feito e também se fazendo. É educativo. Essa característica exige o seu uso intencional.” (Moura, 2005, p.95 apud Gomes; Franco, 2013, s/p). Nesse caso, empregou-se o plano de ação, permitindo à criança manifestar a sua aprendizagem, onde observa-se a manifestação do estímulo interno, pois à medida que acertava, a criança adquiria a confiança de avançar para as etapas mais complexas de adição e subtração com o auxílio dos palitos de picolé. Contudo, alguns observavam os erros do oponente e ocupavam a vez respondendo à adição sem o uso do palito.
- **Final do jogo:** Terminou-se o jogo, com a proposta inicial, ou seja, estourar o balão e resolver as continhas. A alegria ficava por conta das interações e risos com o coleguinha que ficava esperando sua vez de poder participar. Em seguida, fizemos a retomada do diálogo sobre as experiências de aprendizagem construídas, cuja experiência indica que as aprendizagens são possíveis através do prazer intencional.

Figura 01 – estoura balão



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

**Modalidade: Jogo pedagógico**

**Tipo de brincadeira: Árvore dos números**

A terminologia de jogo pedagógico ou educativo advém das situações criadas pelo professor a fim de assegurar a aprendizagem de forma lúdica. Conforme Kishimoto (1994, apud Moura, 2011, p. 100) “[...] qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.” O jogo, nessa dimensão, adquire o caráter de atividade orientada; contudo, o lúdico e o educativo são preservados.

Na atividade do jogo "Árvore dos Números", utilizou-se uma árvore com várias maçãs; nela tinham continhas de adição e subtração em que o aluno deveria chegar ao resultado. Os alunos iam na frente, escolhiam uma continha e separavam as quantidades com os palitos de picolé e, chegando aos resultados, procuravam a maçã com o valor correspondente e colavam-na na árvore. Ganha o jogador que acertar mais vezes. Recursos utilizados: palitos de picolé, folhas A4, pincel e quadro branco.

Quadro 2 – Caracterização da árvore dos números

<b>Procedimentos metodológicos e objetivos</b>	
Tipo do jogo	Árvore dos números
Objetivos	Trabalha a memória, o reconhecimento dos números, escrita e raciocínio lógico.
<b>Campo de experiência e habilidades da BNCC</b>	
Campo de experiência	Números.
Habilidades	EF01MA08) Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.

**Fonte:** Elaborado pelas autoras (2024).

- **Antes do jogo:** Primeiramente, foi feito o levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos. Trata-se de verificar o domínio de conhecimento dos alunos acerca da adição e subtração, os quais são necessários para entrar no jogo. Em seguida, foram explicadas as regras do jogo, entendida como “regulador das ações, algo previamente combinado, conhecido de todos e, portanto, compartilhável.” (Macedo, 2005, p. 26). Esse processo é importante porque oferece ao estímulo interno condições para que o aluno jogue, tendo a compreensão dos conhecimentos requeridos.
- **Durante o jogo:** Primeiramente, organizamos os materiais, colamos o cartaz na parede e fornecemos uma breve explicação da atividade. Em seguida, por meio de um sorteio, as crianças foram chamadas uma a uma para resolver as contas de adição e subtração que elas mesmas haviam escolhido. A dinâmica funcionou da seguinte maneira: a criança selecionava uma conta exposta no cartaz, dirigia-se à mesa, separava os palitos e, em seguida, somava-os ou subtraía-os para encontrar o resultado. Após calcular, ela procurava a “maçã” correspondente com a resposta e a colava no cartaz. Por fim, a criança falava em voz alta o problema matemático e o resultado final, reforçando o aprendizado de forma lúdica e interativa.
- **Após o jogo:** Após a conclusão da dinâmica, o cartaz com todas as “maçãs” contendo as respostas corretas foi exibido para a turma. Em seguida, promovemos uma roda de conversa sobre o tema abordado. Durante a discussão, ficou evidente que muitos alunos demonstraram um bom domínio dos cálculos, enquanto alguns enfrentaram dificuldades na execução. Contudo, ao final, todos conseguiram compreender e responder com clareza às questões propostas, evidenciando progresso e um maior entendimento do conteúdo trabalhado.

Figura 02 – árvore dos números



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

**Modalidade: jogo pedagógico**

**Tipo de brincadeira: caixa sensorial**

A brincadeira da caixa sensorial é bastante empregada no espaço escolar e tem o objetivo de trabalhar a coordenação motora fina, os sentidos e a criatividade. A brincadeira foi empregada com um aluno com Transtorno do Espectro Autista (TEA) que, dadas as especificidades educativas, requer adaptações de brincadeiras às suas necessidades e interesses. Convém ressaltar que a criança não manifestava disposição para brincar com os outros alunos e nem para outras brincadeiras, motivo pelo qual levou-se a utilizar a brincadeira da caixa sensorial. Os recursos utilizados foram: pratos, areia colorida e folha A4.

Quadro 3 – Caracterização da caixa sensorial/caixa de areia.

<b>Procedimentos metodológicos e objetivos</b>	
Aulas presenciais	Caixa sensorial - TEA
Objetivos	Trabalhar o sensorial da criança, a coordenação motora fina, as habilidades, a escrita, conhecer as diferentes texturas.
<b>Campo de experiência e habilidades da BNCC</b>	
Campo de experiência	Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações
Habilidades	(EI03ET02) Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais.

**Fonte:** Elaborado pelas autoras (2024).

- **Antes da brincadeira:** De início, foram apresentados os recursos utilizados para os dois alunos autistas irem se familiarizando com o novo jogo. Por se tratar de crianças autistas não-verbais, a conversa com eles foi de grande valia para que pudessem ganhar confiança e executar com maestria a atividade proposta. Logo, eles estavam entrando em contato com os objetos e foi dito que seriam apresentadas as letras do alfabeto, que elas pronunciariam e, em seguida, desenhariam com a ponta dos dedos na caixa de areia a letra mostrada.
- **Durante a brincadeira:** Inicialmente, mostrou-se a letra, perguntou-se a elas qual letra seria, uma das crianças chegou a palpitar, e enquanto a outra já estava executando a letra

indicada. A cada nova letra apresentada, eles identificavam e escreviam na areia de forma precisa e confiante.

- **Depois da brincadeira:** Notou-se que as duas crianças têm dificuldade na fala, mas na execução da atividade demonstraram-se bastante atentas; porém, ambos tinham suas particularidades e tempo de execução do jogo pedagógico. Sendo assim, conseguiram confluír com êxito a proposta que lhes foi apresentada.

Figura 03 – caixa de areia



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

**Modalidade:** faz de conta

**Tipo de brincadeira:** confecções de brinquedos

Conforme já dito, “a brincadeira de faz de conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária.” (Kishimoto, 2011, p. 46). Portanto, a aprendizagem implica na aquisição simbólica, cujo conhecimento se manifesta dentro do pensamento, haja vista que abre a possibilidade para a criança imaginar e representar. O processo pode ocorrer com os sons, com as palavras, com brinquedos (bonecas, carros, massa de modelar etc.).

De acordo com a BNCC, o objetivo da brincadeira de faz de conta é desenvolver a criatividade, a imaginação e a expressão das crianças, permitindo que elas experimentem diferentes papéis e situações, além de estimular a linguagem, a socialização e a construção de vínculos afetivos. Por meio do faz de conta, as crianças podem explorar e compreender o mundo ao seu redor de forma lúdica e significativa.

Com o texto “O direito de toda criança” de Ruth Rocha, trabalhado já em sala de aula pelos professores titulares, as crianças se preparavam para a culminância do projeto “Trilhos da Alfabetização”, um programa que busca contribuir para a alfabetização plena de crianças nas escolas públicas dos municípios de atuação da Vale. As ações contemplam formação das equipes técnicas das Secretarias Estadual e Municipal de Educação, dos educadores, produção e distribuição de material didático complementar e a mobilização da comunidade escolar para a alfabetização. Recursos utilizados: reciclados, tesouras, papéis, cola, PET, tinta.

Figura 04 – confecções de brinquedos





Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

- **Antes da brincadeira:** As crianças foram convidadas a criar diversos objetos utilizando materiais recicláveis, papéis, cola e tesouras. Essa atividade estimulou a criatividade e

a consciência ambiental dos alunos, a valorizar a cultura regional e o incentivo à leitura e escrita. Com esses materiais, os alunos confeccionaram uma série de itens e animais representativos, como o jacaré poiô, a sanfona, o tambor, o bumba-meu-boi e o balão. Cada criação foi resultado de um processo cuidadoso e inovador, refletindo a capacidade dos alunos de transformar materiais simples em representações significativas e lúdicas, além de proporcionar um momento de aprendizado e diversão ao explorar a importância da leitura e escrita.

- **Durante a brincadeira:** A sala foi inicialmente dividida em grupos para a confecção dos itens representativos trabalhados ao longo do projeto “Trilhos da Alfabetização”. Cada grupo recebeu uma variedade de materiais recicláveis, como papéis, garrafas, caixas e outros itens reutilizáveis, para criar suas representações. Os alunos se engajaram ativamente na construção desses objetos, colaborando e aplicando as técnicas e conceitos aprendidos durante o projeto. Esse trabalho em equipe permitiu que eles usassem sua criatividade para transformar materiais reciclados em produções originais e significativas. Além de reforçar o aprendizado dos conceitos abordados durante o projeto, essa atividade promoveu a cooperação entre os alunos e incentivou uma maior consciência sobre a importância da valorização da cultura regional, o incentivo à leitura e escrita durante todo o ano letivo.
- **Depois da brincadeira:** A culminância do projeto “Trilhos da Alfabetização” foi marcada por uma apresentação que incluiu a exposição dos materiais confeccionados pelos alunos e a leitura do texto “O Direito da Criança”, de Ruth Rocha. Os alunos tiveram a oportunidade de exibir suas criações, demonstrando o empenho e a criatividade investidos em cada trabalho. A exposição refletiu a diversidade e a riqueza dos trabalhos desenvolvidos ao longo do projeto. Além disso, a leitura do texto de Ruth Rocha ofereceu uma reflexão sobre os direitos das crianças, promovendo uma discussão enriquecedora sobre o papel da literatura infantil na formação da cidadania e na compreensão dos direitos fundamentais. A culminância do projeto não apenas celebrou os resultados do trabalho dos alunos, mas também reforçou a importância da alfabetização e da cidadania na formação integral dos estudantes.

Figura 05 – culminância do Projeto





Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

## 5 CONCLUSÃO

Esta pesquisa teve como ponto de partida as inquietações das controvérsias entre o jogar/brincar e o aprender. De um lado, os jogos e brincadeiras têm a natureza lúdica, razão pela qual primar pela aprendizagem espontânea. De outro lado, considerar os jogos e brincadeiras apenas como ferramentas de aprendizagem corre o risco de cair no utilitarismo. Buscar uma linha de equilíbrio torna-se um desafio para os educadores, onde há em vários estudos estratégias para trabalhar os jogos e brincadeiras na prática escolar.

Contudo, o interesse deste estudo recai na questão de como as estratégias pedagógicas dos jogos e das brincadeiras fundamentadas nas modalidades organizativas propiciam aprendizagem. O pressuposto foi de que, nos jogos e nas brincadeiras, o lúdico e o educativo são indissociáveis e potencializam a aprendizagem; porém, é preciso sistematizar estratégias pedagógicas. Com isso, o objetivo geral deste trabalho foi investigar os fundamentos teóricos e metodológicos dos jogos e brincadeiras, visando propor sugestões de estratégias pedagógicas integradoras do brincar e aprender.

Assim, ao analisar a relação entre jogos, brincadeiras e educação à luz dos fundamentos conceituais e teóricos, das abordagens pedagógicas e estratégias, chegou-se ao entendimento de que as controvérsias entre o brincar e o aprender situam-se a partir da análise conceitual, haja vista que, dada a amplitude das relações com a cultura. Desse modo, busca-se o entendimento dos jogos e das brincadeiras através de suas características: o prazer, o caráter “não sério”, a liberdade, a separação dos fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício ou representativo e sua limitação no tempo e no espaço. No âmbito teórico, os debates sobre a finalidade dos jogos e brincadeiras apresentam posições divergentes. A teoria socioantropológica infere que os jogos e as brincadeiras têm por finalidade o enriquecimento da cultura lúdica, porém, dada a amplitude cultural, essas atividades por si só não abarcam esse objetivo. Já para a teoria psicológica, a análise recai na natureza dos jogos e brincadeiras que transitam pelo não trabalho (prazer) e pelo trabalho (educativo), donde se busca uma linha de equilíbrio entre o jogar e o brincar e a educação.

No âmbito das concepções de aprendizagem, as discussões abarcam como as crianças aprendem através dos jogos e brincadeiras. Para a concepção romântica, os jogos e as brincadeiras propiciam a aprendizagem num processo que vai do exterior ao interior, cabendo ao adulto observar o desenvolvimento da criança frente a essas atividades. No construtivismo, os jogos e as brincadeiras são processos ativos de assimilação das realidades exteriores, tendo como síntese a acomodação que, por sua vez, não é estaque, mas uma nova retomada da

assimilação, que ocorrerá através do desequilíbrio. Já no sociointeracionismo, os jogos e brincadeiras propiciam as aprendizagens de forma evolutiva através das funções psicológicas superiores, por meio da criação da zona de desenvolvimento proximal. Contudo, é a partir das interações e das mediações que as aprendizagens adquirem maior relevo.

Os estudos das estratégias integradoras do brincar e do aprender abarcaram todas as análises acima explicitadas e, por último, atenderam à sistematização dos jogos e brincadeiras. Além das modalidades organizativas (jogos tradicionais, faz de conta e construção), notou-se que essa estrutura adquire sentido no roteiro de ação, ou plano de ensino. Desse modo, é possível vislumbrar a potencialidade da aprendizagem da criança enquanto brinca/joga.

Em síntese, as controvérsias entre o brincar e o aprender permeiam todas as atividades de jogos e brincadeiras que se propõem aplicar na prática escolar. Porém, cabe ao professor buscar esse equilíbrio a começar pelas estratégias adotadas. Nesse contexto, sugere-se que o desenvolvimento dos jogos e das brincadeiras seja subsidiado pelas modalidades organizativas, pois nelas o lúdico e o educativo ganham relevo e potencializam as aprendizagens do educando.

## REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES. **A Política**. Coleção Filosofia 1<sup>a</sup> Edição. Le Book, 2019
- BOUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. Rev. Fac. Educ., v. 24, n. 2, jul./dez. 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC, SEB, 2010.
- CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. 6. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2012.
- DANTAS, Heloisa. **Brincar e trabalhar**. In KISHIMOTO, T. M.( org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2017.
- Documento Curricular do Território Maranhense: para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental. Rio de Janeiro: FGV Editora, [2019]. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/curriculos\\_estado\\_s/documento\\_curricular\\_ma](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/curriculos_estado_s/documento_curricular_ma).
- GOMES, Izilda Baraviera; FRANCO, Valdeni Soliani. **Jogos como recursos pedagógicos no ensino da geometria: uma experiência com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental**. In: **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE**. Maringá: Universidade Estadual de Maringá, 2013. Disponível em: [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2013/2013\\_uem\\_mat\\_artigo\\_izilda\\_baraviera.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_uem_mat_artigo_izilda_baraviera.pdf). Acesso em: 10 jan. 2024.
- HEILAND, Helmut. **Friedrich Fröbel**; tradução: Ivanise Monfredini. – Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. O jogo como elemento da Cultura. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística**. Santa Inês - MA. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/ma/santa-ines.html>. Acesso em: 10 jan. 2024.
- INEP - Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira**. Censo escolar. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/pesquisas-estatisticas-e-indicadores/censo-escolar>. Acesso em: 10 jan. 2024.
- KISHIMOTO, Tisuko Morchila. ( org.) **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 ed: Cortez. São Paulo. 2011.

MACEDO, L. de (Org.). **Jogos, psicologia e educação: teoria e pesquisas**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2000

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Nariomar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

Manual para normalização de trabalhos acadêmicos / Universidade Estadual do Maranhão. Sistema Integrado de Bibliotecas da UEMA. – 5. ed. rev., atual. e ampl. – São Luís: EDUEMA, 2023.

MINAYO, M. C. de S. (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2009.

MOYLES, Janete R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre, Arned, 2002.

MUNARI, Alberto. **Jean Piaget**. Tradução e organização de Daniele Saheb. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010. (Coleção Educadores).

PLATÃO. **As leis**. Bauru: Ediporo, 1999.

REGO, Teresa Cristina. Vygotsky: **uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

SILVA, T. A. C.; GONÇALVES, K. G. F. **Manual de Lazer e Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos**. São Paulo: Phorte, 2010.

SILVA, Tiago Aquino da Costa e. **Jogos e brincadeiras na escola**. 1. ed. Kids Move Fitness Programs, Infantis São Paulo. 2015.

SOARES, Leticia Cavassana. **O brincar na educação infantil : enunciações docentes em um contexto de formação continuada**. Edifies. Vitória, ES. 2021. Disponível: [https://edifes.ifes.edu.br/images/stories/livros/01\\_e\\_PDF\\_\\_O\\_brincar\\_na\\_educa%C3%A7%C3%A3o\\_infantil\\_\\_Leticia\\_Cavassana.pdf](https://edifes.ifes.edu.br/images/stories/livros/01_e_PDF__O_brincar_na_educa%C3%A7%C3%A3o_infantil__Leticia_Cavassana.pdf). Acesso em: 10 jan. 2024.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007, p.108-124.

**ANEXOS**

**ANEXO A – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM**

CAMPUS SANTA INÊS  
DEPARTAMENTO DE LETRAS E PEDAGOGIA

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM**

Eu, Eudemildo da Silva e Silva, diretor (a) da Escola  
\_\_\_\_\_, AUTORIZO o uso de imagem  
dos alunos da Escola Mul. Júlia Sabbat EM  
FOTOS REFERENTES AS ATIVIDADES/AULAS realizadas durante a regência da  
aplicação do Projeto do TCC “BRINCANDO EU APRENDO” pelos/as acadêmicos/as  
do curso de Pedagogia na Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). AS IMAGENS  
SERÃO UTILIZADAS ÚNICA E EXCLUSIVAMENTE PARA COMPOSIÇÃO DO  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC).

Santa Inês, 13 de Julho de 2024

Eudemildo da Silva e Silva  
Diretor(a)  
PEL: 5/2024/2023  
E.O. MUL. 2024/2023

Assinatura e Carimbo

Diretor(a)

## APÊNDICES

## APÊNDICE A – QUESTIONARIO APLICADO AO PROFESSOR “A”

### APÊNDICE A

UEMA/CAMPUS SANTA INÊS

Prezado (a) Professor (a),

O presente questionário destina-se a coleta de dados do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) com a temática “Brincando eu aprendo: sugestões pedagógicas de brincadeiras na Educação Infantil”. O objetivo é investigar os fundamentos teóricos e metodológicos dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, visando propor sugestões de estratégias pedagógicas integradoras do brincar e aprender.

Portanto, a sua colaboração será essencial para a consolidação desta pesquisa.

Pergunta 1 - A instituição escolar adere os jogos didáticos para a aprendizagem dos alunos?

Pergunta 2 - A escola dispõe de materiais para realização das brincadeiras? *Sim sempre, as professoras sempre busca os materiais didáticos de acordo com o assunto abordado durante sua aula.*

Pergunta 3 - Há algum obstáculo que dificulte a realização dos jogos didáticos? *Sim, a turma superlotada, calor, alunos desmotivados entre outros.*

Pergunta 4 - Como o brincar pode contribuir para o desenvolvimento infantil?

Pergunta 5 - Com que frequência os jogos e brincadeiras são realizados em sua sala de aula?

*Sempre as terças feiras e quinta feira.*

Pergunta 6 - Os alunos gostam dos jogos durante as aulas?

*Sim, pra eles é muito divertido e gratificante, pois os jogos e as brincadeiras são a melhor forma de interação.*

*1- Sim, através do projeto Trilhas da alfabetização a instituição escolar recebeu vários jogos didáticos para trabalharmos no ensino aprendizagem dos alunos.*

*4- De acordo com o conteúdo desenvolvido no decorrer da aula, o brincar pode contribuir no desenvolvimento infantil se adotada as brincadeiras de acordo como está alinhado à BNCC.*

## APÊNDICE B – QUESTIONARIO APLICADO AO PROFESSOR “B”



UEMA/CAMPUS SANTA INÊS

Prezado (a) Professor (a),

O presente questionário destina-se a coleta de dados do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) com a temática “Brincando eu aprendo: sugestões pedagógicas de brincadeiras na Educação Infantil”. O objetivo é investigar os fundamentos teóricos e metodológicos dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, visando propor sugestões de estratégias pedagógicas integradoras do brincar e aprender.

Portanto, a sua colaboração será essencial para a consolidação desta pesquisa.

Pergunta 1 - A instituição escolar adere os jogos didáticos para a aprendizagem dos alunos?  
*Sim.*

Pergunta 2 - A escola dispõe de materiais para realização das brincadeiras?  
*Não.*

Pergunta 3 - Há algum obstáculo que dificulte a realização dos jogos didáticos?  
*Não*

Pergunta 4 - Como o brincar pode contribuir para o desenvolvimento infantil?  
*É através do brincar que a criança forma conceitos, seleciona ideias, percepções e se realiza cada vez mais.*

Pergunta 5 - Com que frequência os jogos e brincadeiras são realizados em sua sala de aula?  
*Os jogos e brincadeiras são realizados esporadicamente na sala de aula.*

Pergunta 6 - Os alunos gostam dos jogos durante as aulas?  
*Sim, pois através dos jogos os crianças se interagem nos conteúdos trabalhados.*

## APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO APLICADO AO PROFESSOR “C”

### APÊNDICE A

UEMA/CAMPUS SANTA INÊS

Prezado (a) Professor (a),

O presente questionário destina-se a coleta de dados do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) com a temática “Brincando eu aprendo: sugestões pedagógicas de brincadeiras na Educação Infantil”. O objetivo é investigar os fundamentos teóricos e metodológicos dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, visando propor sugestões de estratégias pedagógicas integradoras do brincar e aprender.

Portanto, a sua colaboração será essencial para a consolidação desta pesquisa.

Pergunta 1 - A instituição escolar adere os jogos didáticos para a aprendizagem dos alunos?

Sim

Pergunta 2 - A escola dispõe de materiais para realização das brincadeiras? NEM SEMPRE, QUANTO TEM É A MAIOR BURECRAZIA PARA SI UTILIZAR, POR SER POUCOS.

Pergunta 3 - Há algum obstáculo que dificulte a realização dos jogos didáticos? O ÚNICO OBSTÁCULO QUE TEM SÃO OS MATERIAIS QUE SÃO POUCOS PARA MUITOS ALUNOS.

Pergunta 4 - Como o brincar pode contribuir para o desenvolvimento infantil? DESENVOLVE A APRENDIZAGEM, FAVORECE O DESENVOLVIMENTO FÍSICO INTELLECTUAL E SOCIAL DA CRIANÇA.

Pergunta 5 - Com que frequência os jogos e brincadeiras são realizados em sua sala de aula?

Pergunta 6 - Os alunos gostam dos jogos durante as aulas?

Sim

5- POR TER UMA DIFICULDADE DE ACESSO AOS BRINQUEDOS, ARBOREITAMOS TODAS AS OPORTUNIDADES QUE APARECE E QUE SE ENQUADRA NO QUE ESTAMOS DANDO NO DIA REFERENTE A AULA

## APÊNDICE D – QUESTIONARIO APLICADO AO PROFESSOR “D”

### APÊNDICE A

UEMA/CAMPUS SANTA INÊS

Prezado (a) Professor (a),

O presente questionário destina-se a coleta de dados do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) com a temática “Brincando eu aprendo: sugestões pedagógicas de brincadeiras na Educação Infantil”. O objetivo é investigar os fundamentos teóricos e metodológicos dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, visando propor sugestões de estratégias pedagógicas integradoras do brincar e aprender.

Portanto, a sua colaboração será essencial para a consolidação desta pesquisa.

Pergunta 1 - A instituição escolar adere os jogos didáticos para a aprendizagem dos alunos?

*Sim!*

Pergunta 2 - A escola dispõe de materiais para realização das brincadeiras?

*Sim, mas quase não temos acesso.*

Pergunta 3 - Há algum obstáculo que dificulte a realização dos jogos didáticos?

Pergunta 4 - Como o brincar pode contribuir para o desenvolvimento infantil?

Pergunta 5 - Com que frequência os jogos e brincadeiras são realizados em sua sala de aula?

*Uma vez.*

Pergunta 6 - Os alunos gostam dos jogos durante as aulas?

*Sim!*

*3 - muitos, um dos é o acesso os brinquedos e outro é quando conseguimos, os alunos ficam brigando porque são poucos.*

*4 - acredito que através das brincadeiras eles aprendem mais rápido e interagem entre si.*