



**IRENILDA PEREIRA DOS SANTOS**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA  
EDUCAÇÃO INFANTIL.**

Inconfidentes - MG  
2013

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais  
Câmpus Inconfidentes

**IRENILDA PEREIRA DOS SANTOS**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA  
EDUCAÇÃO INFANTIL.**

Monografia apresentada ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Câmpus Inconfidentes, como parte dos requisitos para obtenção do título de Especialista em Educação Infantil.

Orientador: Prof. Luís Carlos Negri

Inconfidentes - MG  
2013

## O “espírito do jogo”

Jogar não é simplesmente apropriar-se das regras. É muito mais do que isso! Aprender a jogar é o primeiro passo. Como continuidade, é necessário pensar sobre as conseqüências dessa prática para o cotidiano escolar. Cada um de nós tem expectativas diferentes em relação aos possíveis usos dos jogos.

Para não haver frustrações ou insatisfações, temos de aprender a extrair o que nutrirá nossa prática e nosso trabalho. Mas o que isso significa exatamente?

Qualquer jogo, conhecido ou em estudo, poderá ter uma função, desde que se encontre sentido para sua utilização. Talvez alguns deles não sirvam, talvez não seja possível encontrar uma aplicação direta para o público com o qual se trabalha. No entanto, a experiência de jogar certamente “contaminará” de alguma maneira a forma como ensinamos nossos alunos, daí a expressão “espírito do jogo”. Essa expressão também contempla outros aspectos, como trabalhar em um contexto competitivo, mas regado em que há estímulo à criatividade e à busca de melhores recursos internos para vencer sem trapacear. Essas maneiras de agir, sem dúvida, influenciam diretamente o ambiente da sala de aula, pois favorecem a aprendizagem e colocam os alunos como agentes de seus próprios conhecimentos, autores de suas ações e, portanto, tornam-se mais responsáveis e envolvidos com aquilo que produzem.

(Macedo, Petty e Passos)

## **RESUMO**

Os jogos e as brincadeiras são o espaço que a criança possui para trabalhar. Através deles, fica visível a interação da criança, agregada de valores, tais como disciplina, liderança, compaixão. O presente trabalho se propôs a estudar a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, com foco nas brincadeiras de ‘faz-de-conta’. Foi realizada uma pesquisa de campo, em que as crianças foram analisadas juntamente com a sua professora, tornando este singelo estudo um material de grande fonte de troca de experiências, pois é através delas que se vivenciam os valores da criança e o que ela aprende não só em casa como também fora dela.

Palavras-chave: educação infantil – jogos e brincadeiras – sala de aula

## **ABSTRACT**

The games and the play are the space that the child has to work. Through them, you see the interaction of the child, aggregate values such as discipline, leadership, compassion. The present work aimed to study the importance of games and play in early childhood education, focusing on the games 'make-believe'. It conducted a field research, in which children were analyzed together with their teacher, making this simple study material of great source of exchange of experiences, because it is through them that experience the values of the child and what she learns not only at home as well as outside it.

Keywords: early childhood education - games and activities - classroom

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	7
1. Breve histórico dos jogos e brincadeiras no Brasil.....	8
2. Os diversos tipos de jogos e brincadeiras.....	9
2.1 A criança no mundo do faz-de-conta.....	11
3. Os jogos e brincadeiras na Educação.....	13
3.1 A visão do educador e dos educandos sobre os jogos e brincadeiras no meio escolar: uma pesquisa de campo.....	14
3.2 Brincadeiras dirigidas: acompanhando o dia a dia de uma sala de aula.....	15
3.3 Diálogo com a professora.....	27
4. Considerações Finais.....	30
Anexos.....	31
Referências bibliográficas.....	37

## INTRODUÇÃO

A educação infantil é de suma importância para o desenvolvimento da criança, visto que nesse período são trabalhadas tanto a coordenação motora grossa como a fina, bem como desenvolvidas habilidades como o raciocínio lógico, a criatividade, a autonomia e diversas outras no decorrer de suas descobertas.

Por meio dos jogos e brincadeiras, a criança pode desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória e imaginação. Através do lúdico, a criança conhece a si próprio e o outro, descobre seus limites, coloca-se em relação ao seu entorno, buscando e ampliando sua visão de mundo. A criança se autorrealiza através dos jogos, sua criatividade e imaginação são ampliadas e trabalhadas e, assim, ela começa a se expressar com maior facilidade, aprende a ouvir, respeitar, discordar de opiniões, exerce sua liderança e ainda compartilha sua alegria de brincar.

O brincar não é apenas um momento de lazer da criança, mas um momento de aprendizado. A atividade lúdica auxilia no processo infantil, permitindo seu desenvolvimento físico e social. Assim, uma série de comportamentos e atitudes no dia-a-dia da criança pode ser relacionada aos jogos e brincadeiras na educação infantil. Através de brincadeiras e conversas espontâneas no cotidiano escolar, as crianças podem revelar suas dúvidas e curiosidades e ainda desenvolver suas habilidades.

Ao longo do presente estudo, primeiramente o leitor será inserido no universo dos jogos e brincadeiras, fazendo um breve histórico dos mesmos no Brasil e apresentando seus diferentes tipos. Ao apresentar as variações dos jogos e brincadeiras, o foco se dará no faz-de-conta infantil e suas contribuições no processo de desenvolvimento da criança. Em seguida, será traçado um paralelo entre os jogos e brincadeiras e a Educação: suas relações e contribuições no processo educacional infantil. Nesse momento, será apresentada, ainda, a pesquisa de campo desenvolvida dentro de uma sala de aula do Ensino Infantil, apontando as ações e atividades observadas e buscando a resposta à questão maior: qual a importância dos jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento infantil?

## 1. Breve histórico dos jogos e brincadeiras no Brasil.

No Brasil, os jogos e brincadeiras sofreram influência de diversos povos, uma vez que a nossa cultura é formada pela miscigenação de variadas etnias, dentre as quais a indígena, a branca europeia, a negra africana, a imigrante europeia e oriental. O presente estudo será iniciado elencando e percebendo como essa miscigenação, que deu origem ao povo brasileiro, influenciou nas práticas de jogos e brincadeiras do país.

O acervo de jogos e brincadeiras do Brasil recebe a influência vinda dos negros africanos, a exemplo da forma com que os mesmos tinham de desenvolver suas habilidades no brincar. Os negros africanos possuíam vasto conhecimento em diversos tipos de brinquedos, e as crianças recém-chegadas ao Brasil provavelmente trocavam entre elas o repertório de suas brincadeiras; os jogos puramente verbais talvez tenham encontrado barreiras na linguagem, dificultando o processo de transmissão, pois a criança africana tinha no seu sangue o lúdico, a vontade de ensinar e aprender brincadeiras. Diante disso, percebe-se também que a “mãe-preta” transmitia para eles os contos, mitos e lendas para que eles conhecessem sua história.

O brincar pátrio sofre influência também dos brinquedos tradicionais europeus. Segundo Bittencourt,

Originário de tradições milenares europeias: as [brincadeiras] que não eram de origem portuguesa, as que vinham de longe, ao chegarem ao Brasil, levavam a nossa marca, para depois com as novas gerações de luso-brasileiros, sofrerem as injeções naturais que a própria terra sugere tão fortemente. (KISHIMOTO, 1993, p. 18)

Exemplificando, existem alguns brinquedos tradicionais infantis, como a pipa, que foi introduzida no Maranhão pelos portugueses no século XVI, e antes (na Europa) era utilizada pelos militares como estratégia para melhor desempenho em seu trabalho; com o passar dos séculos, fora transformado em brinquedo infantil. A autora comenta ainda que na Coreia as lendas aduzem a respeito do episódio no qual o capitão, para dar ânimo aos soldados durante a guerra com o Japão, fez erguer no espaço um papagaio com uma lanterna, dando a impressão de que era uma estrela que surgia.

A boneca, atualmente objeto obrigatório no acervo de brinquedos de qualquer menina, para certas tribos indígenas era considerada um objeto de adoração. Para um

observador externo, a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais pode ser vista como uma brincadeira, mas para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte de caça, necessária à subsistência da tribo.

O fato é que os jogos e brincadeiras mudaram muito dos tempos remotos até os dias atuais, em todos os países e nos mais diversos contextos sociais, mas o prazer de brincar, este, não mudou.

## **2. Os diversos tipos de jogos e brincadeiras**

Ao discorrer sobre jogos e brincadeiras, torna-se necessário esclarecer ao leitor o que seriam estes dois processos. Para isso, recorrer-se-ão aos pesquisadores no assunto. Sobre o jogo, nos diz Kishimoto:

Dar-se-á preferência ao emprego do termo jogo, quando se referir a uma descrição de uma ação lúdica envolvendo situações estruturadas pelo próprio tipo de material, como no xadrez, trilha e dominó. Os brinquedos podem ser utilizados de diferentes maneiras pela própria criança, mas jogos como o xadrez (tabuleiros, peças) trazem regras estruturadas externas que definem a situação lúdica. (KISHIMOTO, 1994, p. 7)

Para Japiassu,

A palavra brincadeira, por sua vez, deve ser utilizada apenas para se referir à “descrição de uma conduta estruturada, com regras” ou à ação que a criança desenvolve no ato de brincar. (JAPIASSU 2007, p. 31)

Destarte, pode-se perceber que, no jogo, as crianças precisam respeitar as regras estabelecidas, além de ter uma relação direta com algum tipo de material. Exemplificando: em sala de aula, as crianças jogam utilizando materiais concretos, tais como massinhas, jogos de tabuleiros, tampinhas, peças de montar, dentre outros. Na brincadeira, a criança não usa necessariamente materiais externos ao seu corpo; porém, da mesma forma deve respeitar as regras.

Serão apresentados a seguir alguns exemplos básicos de brincadeiras utilizadas na Educação Infantil.

### **Passarinho (crianças de 4, 5 e 6 anos)**

Imitar o passarinho. As crianças dispostas em círculo. Duas ou quatro no centro. Elas procuram imitar o movimento do passarinho, do peixe, da lebre etc., cantando sempre os versos correspondentes. Ao chegarem às palavras “Mas eu sou criancinha”, as do centro voltam a fazer parte do círculo e cantam os últimos versos.

Música a ser cantada:

“Se eu fosse um passarinho,  
Cantaria noite e dia  
Meu caro ninho,  
Minha alegria  
Ah! Se eu fosse um peixinho,  
Nadando noite e dia,  
Meu ribeirinho  
Não deixaria  
Se eu fosse uma lebrinha,  
Na relva, noite e dia,  
Bem ligeirinha  
Eu pularia  
Mas eu sou criancinha,  
E brinco, noite e dia,  
Com mamãezinha  
Que me vigia”

(Revista do jardim de Infância. In KISHIMOTO, 1994, p. 100)

A brincadeira não tem como função somente a recreação das crianças, mas trazem intrínsecos valores fundamentais no desenvolvimento infantil. Por exemplo, brincando de “lenço atrás<sup>1</sup>”, as crianças aprendem não só a correr em círculo, mas

---

<sup>1</sup> Na brincadeira “lenço atrás” as crianças sentam em círculo. Uma das crianças fica em pé do lado de fora do círculo. As crianças sentadas cantam uma música, enquanto a que está em pé deve percorrer o círculo com um lenço na mão. Em determinado momento da música (“Posso jogar? Ninguém vai olhar?”) a criança, do lado de fora, deposita o lenço atrás de uma das que está sentada. No mesmo instante esta deve procurar o lenço e sair correndo atrás da criança que depositou o lenço. Se a criança conseguir tocá-la antes dela se sentar, a mesma deverá pagar uma prenda (o choco).

também a cooperar com os companheiros (mantendo a roda), a obedecer às regras (saindo apenas na sua vez), a respeitar os direitos dos outros (só apanhando o lenço que lhe é destinado), a acatar a autoridade (encontrada muitas vezes na pessoa de um colega, que é o chefe do grupo), a assumir responsabilidades, a aceitar as penalidades que lhe são impostas (o choco), a dar oportunidades aos demais (não jogando o lenço apenas aos amigos, mas a todos os participantes), enfim, a viver em sociedade. A brincadeira desenvolve as habilidades físicas, morais e sociais da criança. Mesmo que haja um mediador, no caso o professor, a vontade da criança deverá ser respeitada.

As brincadeiras devem ser trabalhadas de maneira que os alunos se sintam explorados de maneira lúdica pelo educador, de modo que o professor seja o grande mediador durante o processo, deixando as crianças se sentirem envolvidas inteiramente. O brincar supõe também disponibilidade, já que as coisas mais importantes da vida da criança – o espaço, o tempo, seu corpo, seus conhecimentos, suas relações com pessoas, objetos e atividades – são oferecidas em uma situação na qual ela, quase sempre, é responsável pelas ações e fantasias que compõem essa atividade. A brincadeira é objetiva, pois ela é uma atividade na qual a criança se apropria do mundo real dos seres humanos da maneira que lhe é possível nesse estágio de desenvolvimento.

## **2.1 A criança no mundo do faz-de-conta.**

Ao buscar uma definição para o termo faz-de-conta, esbarrou-se em algumas dificuldades. Uma delas encontra-se na própria terminologia:

Uma dificuldade com a qual se depara o estudioso interessado em conhecer mais e melhor o faz-de-conta é a inexistência de uma terminologia unificada e consensual para designá-lo. Termos como “jogo infantil” (Freud), “jogo simbólico” (Piaget), “brinquedo” (Vygotsky), “jogo de papéis” (Elkonin), “jogo dramático” (Peter Slade), “dramatização” e, até mesmo, “teatro infantil” têm sido utilizados, indistintamente, para se referirem às ações representacionais cênicas de natureza lúdica da criança. (JAPIASSU 2007, p. 29)

O jogo de faz-de-conta é onde a criança deixa sua imaginação e fantasias entrarem no meio em que se insere, ou até mesmo ela própria entra no mundo de outro

ser. Nele, os papéis são desempenhados com clareza: a menina torna-se mãe, tia, professora; o menino torna-se pai, índio, polícia, ladrão.

O papel do faz-de-conta começa a ser notado na criança a partir dos três anos de idade, quando se brinca de casinha, de escolinha, com um cabo de vassoura como se cavalo fosse, dentre outros exemplos. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual: o mesmo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento, pois ela vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê. Quando utilizam linguagem do faz-de-conta, as crianças enriquecem sua identidade, porque podem experimentar outras formas de ser e pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e pessoas ao desenhar vários papéis sociais ou personagens.

No faz-de-conta, as crianças aprendem a agir em função da imagem de uma pessoa, de uma personagem, de um objeto e de situações que não estão imediatamente presentes e perceptíveis para elas no momento e que evocam emoções, sentimentos e significados vivenciados em outras circunstâncias.

Como aduzido anteriormente, brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Nas brincadeiras de faz-de-conta, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória e imaginação. Brincar é assim: um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente. Pela repetição daquilo que já conhecem, utilizando a ativação da memória, ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginária nova.

A criança que brinca provavelmente sabe se expressar sem nenhum tipo de constrangimento e está sempre aberta a novas mudanças. Brincar é tão importante para a criança quanto se alimentar, dormir, ir à escola. As crianças adquirem experiências brincando e elaboram vários sentimentos. Pelo faz-de-conta, as crianças dominam os impulsos, dão escoamento à angústia e desenvolvem a espontaneidade, que a acompanhará por toda a vida.

As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e

a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade.  
(VIGOTSKY, 1996, p. 112)

Alguns jogos de faz-de-conta podem envolver o reconhecimento no qual a criança viaja no mundo da fantasia. Como por exemplo: “Pegar uma latinha e fazer de conta que é um telefone” e “Vestir roupas de adulto, para se passar por um ”, porque, no mundo em que ela vive, isso é notado constantemente no seu dia-a-dia, fazendo com que a mesma possa incorporar um personagem através desses objetos.

Uma atividade complementar como a mencionada vai preparar o indivíduo para viver em sociedade, além de contribuir para o seu desenvolvimento físico e intelectual. Tendo em vista as aulas se tornarem cada vez mais repetitivas, os jogos fazem com que a criança desperte o interesse pelos jogos e brincadeiras de maneira prazerosa e com responsabilidade.

Surge aqui uma situação preocupante: a tecnologia, que está avançando a cada dia e, como tal, está ocupando o espaço dos jogos na vida da criança. Destaca-se, por meio desta pesquisa, que o jogo ainda é o melhor caminho pelo qual a criança compreende o mundo em que vive e é chamada a se desenvolver, pois, brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, exercita, vivendo assim uma experiência que enriquece sua sociabilidade e a capacidade de se tornar um ser humano criativo.

Para Macedo, Petty e Passos (2005, p.14) ”O jogar é um dos sucedâneos mais importantes do brincar. O jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido. Jogar certo, segundo certas regras e objetivos, diferencia-se de jogar bem”.

### **3. Os jogos e brincadeiras na Educação**

Nota-se que os jogos e brincadeiras ainda não são valorizados por muitos educadores, e estes o encaram apenas como um passatempo na vida dos alunos. Ainda não ficou claro para os educadores o fato de que se aprende muito mais rápido e de forma prazerosa através dos jogos e brincadeiras e que o lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino-aprendizagem. No entanto, para que isso possa ocorrer, o professor deve apropriar-se de subsídios teóricos que consigam convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade para a aprendizagem e para o desenvolvimento da criança.

Sabe-se que os jogos e brincadeiras são pouco utilizados, havendo uma distância entre o pedagógico e o lúdico, além de serem vistos como se só pudessem existir fora do contexto escolar, fora dos muros da escola ou como um processo à parte da educação. Tudo isso pode ser motivado pela acomodação dos educadores ou pelo desconhecimento dos benefícios e da importância do jogo para o desenvolvimento infantil.

O aprendizado escolar produz algo fundamentalmente novo no desenvolvimento da criança (...) define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas de “brotos” ou “flores” do desenvolvimento. (VIGOTSKY 1996, pp. 110-113)

Assim, quando se refere ao lúdico e ao brincar, não se está se referindo a algo fútil e superficial, mas a uma ação que a criança faz de forma autônoma e espontânea, sem o domínio direcionador e ditatorial do adulto.

### **3.1 A visão do educador e dos educandos sobre os jogos e brincadeiras no meio escolar: uma pesquisa de campo.**

Os jogos e brincadeiras são importantes na Educação Infantil para que a criança desenvolva o raciocínio lógico, solte sua imaginação e viaje em suas fantasias. Quando a criança brinca, a mesma sente facilidade em aceitar as regras, é muito criativa nas brincadeiras em grupo e tem grande organização pessoal, como guardar brinquedos, arrumar sua roupa, calçar sapatos e até mesmo ajudar um adulto; ela manifesta ainda com exuberância os seus sentimentos durante as atividades de classe, estimulam sua curiosidade sobre o mundo que a cerca e mostra uma facilidade maior em expressar seus sentimentos e emoções.

Para que os jogos e brincadeiras atinjam o resultado esperado, o professor deverá estabelecer regras claras durante a execução do mesmo, certificando-se de que essas sejam bem entendidas pelas crianças, inclusive participando-as de sua elaboração, visto que a criança também é responsável pelo jogo e, ao ser incluída em sua organização, desenvolve a responsabilidade, além de procurar o prazer no brincar.

O brincar torna-se um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças, elaborando em prática suas fantasias e conhecimentos sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata.

A escola torna-se, de fato, uma instituição de suma importância para se ensinar o jogo, mas, na maioria das vezes, os professores o “utilizam” como um passatempo, perdendo a oportunidade de educar através deles. É preciso entender que a criança procura o jogo como uma necessidade e não como uma distração.

(...) Para Vygotsky, a brincadeira, o jogo são atividades específicas da infância, nas quais a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos, sendo uma atividade com contexto cultural e social. O autor relata sobre a zona de desenvolvimento proximal que é a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver, independentemente, um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz. (VYGOTSKY. In KISHIMOTO, 1993, p 113)

Os jogos e brincadeiras vão preparar o indivíduo para viver em sociedade, além de contribuir para o desenvolvimento físico e intelectual. Tendo em vista que as aulas se tornam cada vez mais repetitivas, os jogos fazem com que a criança desperte o interesse pelas brincadeiras de maneira prazerosa e com responsabilidade. É de notório conhecimento que a tecnologia está avançando a cada dia, ocupando o espaço dos jogos na vida da criança. A melhor maneira de se trabalhar o desenvolvimento infantil é através do lúdico, pois, brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, exercita vivendo assim uma experiência que enriquece sua sociabilidade e a capacidade de se tornar um ser humano criativo.

### **3.2 Brincadeiras dirigidas: acompanhando o dia a dia de uma sala de aula**

A pesquisa de campo foi realizada na Instituição denominada Casa da Criança, localizada na cidade de Jacutinga – MG. A Instituição acompanha aproximadamente 350 crianças no período da manhã e da tarde. Os alunos frequentam a instituição no contra-turno escolar, ou seja, os que estão no período da manhã vão para a escola no período da tarde, e os do período da tarde frequentam a escola de manhã. A rotina dos alunos do período da manhã começa com a chegada dos mesmos a partir das

6h30 da manhã. Às 8h, é servido o café da manhã. A partir daí, começam as atividades de sala: eles fazem as tarefas da escola, depois trabalham com os cadernos de sala, fazendo atividades que visam dar um apoio maior à atividade escolar. Alguns projetos são desenvolvidos na Casa da Criança, a exemplo do projeto leitura e escrita, projeto Matemática, além das aulas extras como Educação Física, Dança, Informática, canto e jogos e brincadeiras dirigidas. Os alunos do período da tarde chegam a partir das 11h30h, almoçam e têm a mesma rotina do período da manhã. A Instituição trabalha com os alunos o desenvolvimento do raciocínio lógico, a autonomia e a formação de um grande cidadão.

A Casa da Criança promove três apresentações anuais que envolvem toda a comunidade (alunos, pais e funcionários). São elas: a festa junina, a festa da família e festa do natal. Estas apresentações são demonstrações do trabalho do decorrer do ano, para que as famílias possam conhecer o desempenho das crianças.

Os alunos que a autora deste trabalho acompanhou durante a pesquisa são da faixa etária de cinco anos e frequentam a instituição no período da tarde. A rotina deles com a professora tem início a partir das 13h, quando se dirigem ao pátio e brincam com carrinhos, bonecas, e outros objetos diversos. Às 14h, entram para a sala de aula, sentam todos em rodinha e trabalham o calendário, a contagem com o ajudante do dia, os números, o alfabeto, as vogais, o nome do ajudante, o tempo, as palavrinhas mágicas, a rotina do que será feito no dia e as músicas. Um exemplo de música utilizada pela professora com frequência é a seguinte: “A dona aranha subiu pela parede, veio a chuva forte e a derrubou tbum. Já passou a chuva, o sol já está nascendo e a dona aranha continua subindo. Ela é teimosa e desobediente sobe, sobe, sobe e nunca está contente. A dona aranha, desceu pela parede, veio a chuva forte e a derrubou tbum. Já passou a chuva, o sol já está nascendo e a dona aranha continua descendo. Ela é teimosa e desobediente desce, desce, desce e nunca está contente”. A música tem como objetivo trabalhar a disciplina dos alunos, ou seja, acalmar os mesmos e ambientalizá-los para a rotina que se seguirá. Depois disso, a professora trabalha com as tarefas, dando apoio às escolas, e em seguida com os projetos da Casa da Criança, procurando assim auxiliá-los em suas dificuldades de aprendizagem. Às 14h30, é o momento do café da tarde. Após, eles voltam para a sala de aula para continuarem as atividades que estavam fazendo. No fim do dia, a turma se encaminha para o pátio para fazer algumas brincadeiras dirigidas.

Segundo a professora, o momento da brincadeira dirigida é sempre aguardado pelos alunos com muita expectativa. Ela afirma que é através do brincar que ela percebe as dificuldades dos alunos e suas limitações e, muitas vezes, é ali que pode ser encontrada uma resposta para tudo que acontece dentro da sala de aula.

A brincadeira dirigida é a brincadeira que envolve tanto o educador quanto o aluno, uma brincadeira na quais todos participam e deixam suas inibições e limitações de lado, pois se envolvem de maneira tão prazerosa que acabam se identificando em cada brincadeira. Nota-se que o aluno da educação infantil desenvolve sua autonomia, sua identidade e sua coordenação motora através das brincadeiras.

A seguir, alguns exemplos de brincadeiras dirigidas utilizadas em sala de aula pelos professores da Educação Infantil, inclusive acervo da professora pesquisada, vivenciadas pelos alunos, durante a pesquisa de campo:

### **Brincadeira 1: “Pato, Pato, Ganso”**

Dependendo do ponto de vista e da maneira como o jogo vai ser proposto às crianças, ele pode ser totalmente não-competitivo ou pode conter um pequeno grau de competição. Existe um mestre e muita perseguição, mas sem vencedor e vencido, bem como sem um fim formal.

Escolhe-se alguém para ser o primeiro mestre. Todos os outros jogadores deverão ficar em círculo, enquanto o mestre anda em volta do círculo pelo lado de fora, dando um tapinha no ombro de cada criança, ao passar. A cada vez que ele dá um tapinha no ombro de alguém, ele diz: “Pato”. O mestre continua andando do lado de fora do círculo, dando tapinhas no ombro dos participantes e dizendo: “Pato, Pato, Pato...”. Em determinado momento ele troca a palavra e diz: “Ganso”. A criança que ganhou o tapinha de “Ganso” no ombro salta fora do círculo e começa a correr em redor deste, perseguindo o mestre, que também corre do mesmo jeito, os dois tentando chegar ao lugar que ficou vago com a saída da criança que recebeu a palavra “Ganso”. Se o mestre chegar primeiro, toma o lugar da criança e ela fica sendo o novo mestre. Se a criança conseguir chegar antes do mestre, ela recupera seu lugar e tudo recomeça da mesma maneira.

Em um grupo grande, o “Ganso” tem uma chance justa de conseguir ultrapassar o Mestre e recuperar o seu lugar. De uma maneira prática, em um grupo pequeno, o Mestre, já sabendo no ombro de quem ele vai dizer “Ganso”, prepara-se para correr e é quase impossível alcançá-lo, de modo que se terá um novo Mestre a cada rodada.

O jogo acaba quando as crianças se cansam e querem brincar com outros jogos. Esta brincadeira faz com que todos os alunos possam participar, além de auxiliar na concentração, atenção e agilidade de cada um, fazendo com que todos tenham paciência de esperar sua vez e de todos brincarem para depois mudar para outra brincadeira.

Fonte: “Jogos não-competitivos para crianças” de Cynthia McGregor. Madras Editora Ltda.





Figura 1 e 2 – Turma pesquisada durante a execução do Jogo “Pato, Pato, Ganso”. Fotografias obtidas no dia 13 de Novembro de 2012. Casa da Criança – Jacutinga / MG.

### **Brincadeira 2: “Ribeirão e Ribeirinho”**

A brincadeira precisa de uma corda esticada ao chão. Um lado será o ribeirão e o outro será o ribeirinho. A brincadeira será conduzida pela professora. Quando a mesma falar ‘ribeirão’, as crianças pularão para o lado esquerdo; quando falar ‘ribeirinho’, pularão para o lado direito. O último que ficar na brincadeira será o vencedor.

Esta brincadeira desenvolve na criança a atenção e concentração, trabalha também as lateralidades e a percepção. Por auxiliar na construção do conhecimento da criança, esta aprende a conciliar a brincadeira de forma afetiva, desenvolvendo sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar e de chegar a um consenso. Como se pode perceber, a brincadeira é fonte inesgotável de interação lúdica e afetiva. Por meio do universo lúdico, a criança começa a se expressar com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança e sendo liderado, compartilhando sua alegria de brincar.

Percebe-se que o professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulam os recursos e capacidades efetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada

criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano.



Figura 3 e 4 – Turma pesquisada durante a execução do Jogo “Ribeirão e Ribeirinho”. Fotografias obtidas no dia 26 de Novembro de 2012. Casa da Criança – Jacutinga / MG.

### **Brincadeira 3: “O Mestre”**

Nesta brincadeira, as crianças ficam sentadas em círculo e o professor é o mediador. Ele escolherá uma criança para ficar do lado de fora do círculo: este será o adivinhador. Outra criança será escolhida para ser o “mestre”, que ficará no círculo introduzindo alguns gestos (bater palmas, bater na cabeça, mexer a cabeça, etc.), e todos que estão na roda farão o que o mestre mandar. O adivinhador ficará escondido e terá três chances para descobrir quem é o mestre. Se ele errar, pagará uma prenda que o mestre indicará (imitar o elefante, uma borboleta, etc.) e assim sucessivamente até que todos possam participar da brincadeira.

Este jogo desenvolve na criança a atenção, a percepção e a interação em grupo, além de desenvolver a expressão corporal e o respeito de saber esperar a vez de cada um, fazendo com que cada criança saiba realizar os movimentos, imitando o mestre sem que o adivinhador perceba.





Figura 5, 6 e 7 – Turma pesquisada durante a execução do Jogo “O Mestre”. Fotografias obtidas no dia 27 de Novembro de 2012. Casa da Criança – Jacutinga / MG.

#### **Brincadeira 4: “Na minha cidade todo mundo...”**

Nesta brincadeira, as crianças ficarão uma ao lado da outra, e o professor, como mediador, dirá o ponto de partida e chegada e dirá para os mesmos que “na minha cidade todo mundo...”, mudando as ações a serem feitas. Exemplo: “Na minha cidade todo mundo pula com um pé só!”, e todos devem pular num pé só; “Na minha cidade todo mundo nada!”, e todos devem deitar no chão como se estivesse nadando, e assim sucessivamente até esgotarem as possibilidades ou as crianças enjoarem.

Esta brincadeira auxilia na coordenação motora, atenção, concentração e interação e agilidades das crianças, fazendo com que os mesmos executem a brincadeira de maneira correta, de modo que haja uma competição no querer chegar rapidamente, sem quebrar as regras do jogo.





Figura 8, 9 e 10 – Turma pesquisada durante a execução do Jogo “Na minha cidade todo mundo...”.  
Fotografias obtidas no dia 29 de Novembro de 2012. Casa da Criança – Jacutinga / MG.

### **Brincadeira 5: “Pular corda”**

Para esta brincadeira, serão necessárias uma corda e duas crianças. Se a corda tocar no corpo do aluno, ele transferirá a sua vez para outra criança. Todas podem pular a corda, e os que não sabem aprendem no próprio momento, paulatinamente.

Esta brincadeira requer muita atenção, concentração, agilidade e equilíbrio, pois faz com que a criança preste atenção quando seus colegas e o professor estão cantando as músicas como: “O homem bateu em minha porta e eu abri, senhoras e senhores põe as mãos no chão, senhoras e senhores pulem de um pé só, senhoras e senhores da uma rodadinha e vai pro olho da rua”. Outra variação da brincadeira é com a música: “Com quantos anos você pretende se casar com 1, com 2, com 3 com 4, com 5, com 6, com 7, com 8 , com 9 e com 10”. Enfim, até quantos pulos a criança consegue pular, e o vencedor é quem conseguir pular mais. E há ainda: “Qual a primeira letra do seu namorado A, B, C, D, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O , P, Q, R, S T, U, V , W, X, Y, Z”, até quanto tempo a criança conseguir pular, ou queira pular em determinada letra, para ficar claro que seu namorado (a) começa com determinada letra.





Figura 11, 12 e 13 – Turma pesquisada durante a execução do Jogo “Pular corda”. Fotografias obtidas no dia 30 de Novembro de 2012. Casa da Criança – Jacutinga / MG.

### 3.3 Diálogo com a professora

No primeiro momento, há uma conversa relacionada ao fato de a mesma introduzir, todos os dias, um tempo no qual as crianças saem da sala e se dirigem ao pátio para brincar com a professora. A professora relatou ser um momento no qual as crianças ficam numa expectativa muito grande á espera do brincar, pois é através dos jogos e brincadeiras que as crianças apreendem com mais agilidade e de maneira prazerosa. É um momento no qual ela consegue identificar suas limitações e onde estão suas maiores dificuldades. É através do brincar que os alunos adquirem sua autonomia e são muito mais autoconfiantes. Segundo a professora, só se consegue realizar um bom trabalho com a criança quando aquela procura estratégias para chegar até estas; no caso, jogos e brincadeiras ajudam muito. A professora estava sempre atenta em resgatar as brincadeiras no qual ela brincava em sua infância, para que seus alunos pudessem conhecê-las, e pedia também para que o aluno pedisse para seus pais brincarem em casa com eles. Isso foi fazendo com que cada vez mais tivessem o interesse no brincar. O brincar com a criança faz com que eles interajam uns com os outros e também com a professora, mostrando o que querem e até a aonde vai o seu limite. A professora via o

momento do brincar tão importante como qualquer outra atividade que ela daria em sua sala: esse era o grande diferencial ao escolher a sua sala para desenvolver o presente projeto, pois se nota que a mesma tinha algo especial a ensinar àquelas crianças; ela possuía um olhar que fazia com que os alunos se envolvessem de modo prazeroso nas brincadeiras na qual a mesma executava. Isso mostra o quanto os alunos podiam crescer tanto na aprendizagem como também em seu emocional, pois a educadora sabia o que estava fazendo e qual o objetivo que a mesma pretendia alcançar e que, a cada dia, ela se surpreendia com o interesse de seus alunos.

Entrevista feita com a Professora Suelen Victória da Silva

(Instituição Casa da Criança- Crianças com faixa etária de 5 anos)

- Você acha que os jogos e brincadeiras ajudam no desenvolvimento da criança?

Acredito que os jogos e brincadeiras fazem com que as crianças se desenvolvam sim. Através desse momento, que muitos possam ver como distração, é a hora em que todo o corpo está em movimento, o intelecto precisa estar atento para acompanhar as etapas propostas, o emocional também é trabalhado nessas atividades. Uma criança representa uma atitude observada no meio social, aproxima de um coleguinha começa a conversa, imagina, interage e se desenvolve.

- As crianças são criativas e espontâneas quando estão em seu momento lúdico?

Elas realmente são criativas e espontâneas. O que vêem para poder se enfeitar, coloca e usa pertences para se assemelhar com alguém, seja um familiar ou do mundo artístico, observado nos programas de televisão. Na verdade, querem ser como alguém, buscam um referencial. Nesse momento lúdico, demonstram muitas vezes o meio em que vivem, as atitudes que seus familiares têm e também, imaginam o que serão, desejam e almejam ser.

- Você acha importante que existam regras nos jogos e brincadeiras para crianças?

Acho muito importante as regras que regem os jogos e brincadeiras, porque o mundo em que estamos inseridos também possui regras e através da ludicidade aprendem a obedecer, cumprir, e serem cientes que há “punições” para os que não as cumprem. De forma lúdica, passam a entender a sociedade que os cercam, e através das brincadeiras fazem uma semelhança e se assemelham com ela.

- O brincar ajuda na coordenação motora da criança?

O brincar ajuda muito na coordenação motora. Dependendo das brincadeiras, trabalha-se mais com a coordenação motora grossa ou a fina. Um bom exemplo que percebi este ano e com a minha turma foi a brincadeira de pular corda, que fez inúmeras crianças desenvolverem o seu equilíbrio, compreenderem o momento exato em que se deve pular, a agilidade e também fazer o que a música pede (No caso da música “Um homem bateu em minha porta...”, enquanto pulam precisam por a mão no chão, pular de uma perna só e dar uma rodadinha). No início do ano, poucas crianças conseguiam pular; hoje (no fim do ano), posso dizer que todos já pulam, cada um com sua limitação, é claro.

- O que você percebe quando está brincando com os alunos?

Percebo que eles adoram a hora de brincar, porque é o momento em que eles têm liberdade de correr, conversar, imaginar, fantasiar, vivenciar um desejo, ou melhor, expressar algo que almeja ser ou está em seu convívio social. Quando ficam sem participar das brincadeiras por causa de algum mau comportamento ou descumprimento das regras, pedem desculpas, dizem que não farão mais, fazem de tudo para brincarem, sendo assim um meio/ artifício pelo qual gostam e possam fazê-los refletirem as atitudes que tiveram para não estarem juntos aos demais. Também percebo que este momento, o brincar, é a parte do dia mais almejada por eles. Porque logo que chego, dizem-me: “Tia, hoje me comportei! Aonde iremos brincar hoje?”

- Defina o que os jogos e brincadeiras representam para você no seu dia-a-dia com seus alunos.

È a hora da interação, do desenvolvimento motor, afetivo, intelectual e do ensino e aprendizagem. Porque, com os diversos jogos e brincadeiras que fazemos e participamos durante o dia, observamos os pacientes, os interessados, os mais ágeis etc. É também o momento da troca, pois, para participar das atividades lúdicas do dia precisam ,estar de acordo com as regras propostas coletivamente desde o primeiro dia de aula.

(Data: 21 de novembro de 2012 – Quarta-feira)

#### **4. Considerações Finais**

Este trabalho foi de suma importância para o desenvolvimento profissional desta subscritora e também para os professores que fazem parte da instituição da qual foi desenvolvida esta pesquisa. Pôde-se aprender um pouco mais ser fundamental a inserção do momento do brincar no dia-dia dos alunos, pois é através dele que as crianças aprendem de forma mais rápida e com maior facilidade, e o aprender se torna ainda muito mais prazeroso e facilitador para o aluno e para o educador.

Diante desta pesquisa, percebeu-se ainda que foram inseridas também nesta instituição o resgate de brincadeiras que até então estavam sendo esquecidas. O resgate foi feito por meio de um grande projeto em que uma professora, juntamente com a equipe da Casa da Criança, está desenvolvendo vários jogos, brincadeiras dirigidas incluindo todos os alunos da instituição, de maneira que os professores aprendam com essa dinâmica e passem para seus alunos. Percebe-se, também, o quanto este projeto faz com que os alunos aprendam a importância do brincar em grupo, do saber ganhar e perder e das limitações de cada um, além de ajudar na disciplina dos alunos, pois eles se encantaram com este projeto, que veio a somar na vida de cada um deles. Os educadores também se encantaram, por estarem aprendendo muito com as crianças e com o projeto, que está demonstrando o quanto é importante e maravilhoso trabalhar por um único objetivo, qual seja, o bom desenvolvimento de aprendizagem dos alunos. Ressalte-se que esta pesquisa de campo só veio a enriquecer este singelo trabalho, de maneira a procurar melhorar o todo para as crianças, e isto já vem ocorrendo no cotidiano da

pesquisadora, sendo muito gratificante para todos os que trabalham na referida instituição

**ANEXOS:**



Figura 14 e 15 – Turma pesquisada durante a execução do Jogo “Ribeirão e Ribeirinho” e “Pato, pato ganso”. Fotografias obtidas no dia de 03 de Dezembro 2012. Casa da Criança – Jacutinga / MG.



Figura 16 e 17 – Turma pesquisada durante a execução do Jogo “Ribeirão e Ribeirinho” e “Lencinho branco” Fotografias obtidas no dia de 05 de Dezembro 2012. Casa da Criança – Jacutinga / MG.



Figura 18 e 19 – Turma pesquisada durante a execução do Jogo “Na minha cidade todo mundo”  
.Fotografias obtidas no dia de 07 de Dezembro 2012. Casa da Criança – Jacutinga / MG.



Figura 20 “e 21 – Turma pesquisada durante a execução do Jogo “Ribeirão e Ribeirinho” e “Pular Corda”  
.Fotografias obtidas no dia de 10 de Dezembro 2012. Casa da Criança – Jacutinga / MG.



“Figura 22, 23 e 24 – Turma pesquisada durante a execução do Jogo “Ribeirão e Ribeirinho” e “Na minha cidade todo mundo” Fotografias obtidas no dia de 11 de Dezembro 2012. Casa da Criança – Jacutinga / MG.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** / Ministério da Educação e do Desporto. – Brasília: MEC/SEF, 1998.
- COURTNEY, Richard. **Jogo, teatro e pensamento**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- JAPIASSU, Ricardo. **A linguagem teatral na escola**. Campinas, SP: Papirus, 2007.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. São Paulo: Vozes, 1993.
- \_\_\_\_\_. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- \_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.
- MACEDO, Lino. PETTY, Ana Lúcia Sícoli. PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MACGREGOR, Cynthia. **150 jogos não-competitivos para crianças – todo mundo ganha!**. São Paulo: Editora Madras Ltda, 1999.
- NEVES, Libéria Rodrigues. **O uso dos jogos teatrais na educação: possibilidades diante do fracasso escolar**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2009.
- SLADE, Peter. **O jogo dramático infantil**. São Paulo, Summus, 1979.
- SOLER, Reinaldo. **Jogos Cooperativos para a Educação Infantil**. Rio de Janeiro: Editora SPRINT, 2003.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.