

# Os jogos e brincadeiras nas práticas pedagógicas dos anos iniciais do ensino fundamental de escolas municipais, estaduais e privada

Larine Galdino Marquione - [larine.marquione@yahoo.com.br](mailto:larine.marquione@yahoo.com.br)

Larissa Moraes da Silva - [larissa\\_moninha@hotmail.com](mailto:larissa_moninha@hotmail.com)

Rafaela de Souza Felisberto - [rafaelasouza\\_1902@hotmail.com](mailto:rafaelasouza_1902@hotmail.com)

Érica Miranda Maciel - [ericamaciel.pedagogia@gmail.com](mailto:ericamaciel.pedagogia@gmail.com)

**Curso de Pedagogia**  
**Faculdade Presidente Antônio Carlos de Ubá**  
Ubá - MG/Novembro - 2016

## Resumo

Na vida escolar, a criança tem a necessidade de realizar atividades que estimulem a aprendizagem. Não há dúvidas que o jogo e a brincadeira são excelentes catalisadores no processo de ensino-aprendizagem. A criança constrói o conhecimento de uma forma divertida e um tanto prazerosa. Considera-se de suma importância a utilização dos mesmos, pois podem ser utilizados como meio de diagnóstico de problema, um importante recurso para desenvolver habilidades específicas e a compreensão do mundo real e social. Por isso, esta pesquisa tem por objetivo geral analisar a utilização de jogos e brincadeiras, pelas redes de ensino municipal, estadual e privada, nos anos iniciais do ensino fundamental. A pesquisa também busca responder os objetivos específicos de investigar a frequência com que esses recursos didáticos estão sendo utilizados e identificar a metodologia de trabalho utilizada. Utilizou-se da abordagem qualitativa de pesquisa, através da aplicação de questionários semi-abertos com 15 perguntas, aplicados a 11 professores. As respostas obtidas foram analisadas e os resultados indicam que a realização de jogos e brincadeiras são importantes ferramentas de apoio ao processo de ensino aprendizagem. Os jogos e as brincadeiras são possibilidades de desenvolvimento para a criança em diversos aspectos, visando sua formação integral.

**Palavras-chave:** Jogos e Brincadeiras. Práticas Pedagógicas. Desenvolvimento da Aprendizagem.

## Abstract

In school life, the child needs to perform activities that stimulate learning. There is no doubt that games and jokes are excellent catalysts in the teaching-learning process. The child builds knowledge in a fun and somewhat enjoyable way. It is considered extremely important to use them, since they can be used as a means of problem diagnosis, an important resource to develop specific skills and understanding of the real and social world. Therefore, this research has as general objective to analyze the use of games and jokes, by the municipal, state and private education networks, in the initial years of elementary school. The research also seeks to answer the specific objectives of investigating the frequency with which these teaching resources are being used and to identify the work methodology used. The qualitative research approach was applied through the application of semi-open questionnaires with 15 questions, applied to 11 teachers. The answers obtained were analyzed and the results indicate that the accomplishment of games and jokes are important tools to support the process of teaching learning. The games and the jokes are possibilities of development for the child in several aspects, aiming at their integral formation.

**Keywords:** Games and Jokes. Pedagogical practices. Learning Development.

## 1. Introdução

Por muito tempo a educação se ocupou de métodos muito tradicionais, acreditando ser essa a única forma que a criança era capaz de aprender. Jogos e brincadeiras não eram uma possibilidade, haja vista que o lúdico não era atrelado à aprendizagem.

A criança tem a necessidade de realizar atividades que estimulem a aprendizagem, entre elas os jogos e brincadeira, como afirma Lopes (2002, p.22)

Os educadores muitas vezes se perdem e não conseguem mais atrair a atenção ou motivar seus alunos, pois se o educando mudou, o educador também precisa mudar. Os métodos tradicionais de ensino estão cada vez menos atraentes para a criança, ela quer participar, questionar, atuar, e não consegue ficar horas a fio sentada ouvindo uma aula expositiva.

Com o intuito de compreender a finalidade pedagógica do uso dos jogos e brincadeiras em escolas estaduais, municipais e privada, através de questionário contendo 15 perguntas, foi possível investigar sobre a utilização destes nas escolas alvo deste estudo, com o propósito de responder à seguinte situação problema: As escolas de diferentes redes de ensino tem utilizado jogos e brincadeiras como fim pedagógico? Esta pesquisa se justifica dada a necessidade de entender a presença e utilização do jogo e da brincadeira na vida escolar das crianças, através dos quais, elas desenvolvem mais o raciocínio, a oralidade, melhora a autoestima, além de ajudar nos aspectos cognitivos e na capacidade de resolver problemas.

Entende-se que, para que os jogos e as brincadeiras tenham intenção pedagógica o professor precisa prepará-las com esse fim, não utilizando desses métodos apenas como passa tempo. Esses recursos precisam ser planejados e elaborados, e uma das formas de tornar a aprendizagem ainda mais rica é deixar que a criança participe da construção desses jogos.

Esse estudo tem como objetivo geral analisar a utilização de jogos e brincadeiras pelas redes de ensino municipal, estadual e privada nos anos iniciais do Ensino Fundamental nas cidades de Ubá e Guidoal, além dos específicos que buscam:

- Investigar a frequência com que esses recursos didáticos estão sendo utilizados.
- Identificar a metodologia de trabalho utilizada.

## **2. Referencial Teórico**

Conforme explica Kishimoto (2005), não é possível limitar o jogo a um único significado ou conceito, pois quando se pensa em jogos, há diversas formas de pensá-lo, tais como jogos infantis, jogos de adultos, jogos de adivinhações, construção de brinquedos, quebra-cabeça, futebol, entre outros.

Ainda acerca das suas dimensões, a mesma autora (2005, p.17) afirma que enquanto fato social, “o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas”. Isso possibilita compreender que a forma como estes são aplicados está ligada ao público a que ele se aplica.

Fazendo um estudo acerca do uso dos jogos e brincadeiras como métodos pedagógicos, sabe-se que “em Atenas e em Roma, já existiam brinquedos destinados a facilitar a aprendizagem de movimentos ou para ensinar letras, como a marcha (cavalo de pau, nos dias atuais), brincadeiras com arco, jogos com ossinhos, entre outros” (MANSON, 2002, p.3).

Sobre a importância da utilização dos jogos, Kishimoto (2005, p. 36-37), ainda afirma que “utilizar o jogo 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”.

Conforme ressalta Jesus (2010 p. 4) “ [...] apesar de serem bem antigos, os jogos vieram a ter sua função realmente relacionada com a educação da criança no século XVI”.

Segundo Lopes (2002, p.23), “o jogo em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda mais emocionante do que apenas jogar”.

Santos (1997) por sua vez, explica que através dos jogos a criança progride e faz relação com o mundo real e social. A autora considera que o conhecimento é uma forma da criança conviver e ter experiências com sua turma, professores e colegas. Por isso é de extrema importância que elas brinquem, conversem, debatam, definam e estabeleçam os problemas consigo.

O professor deve zelar pelo convívio harmônico em sala de aula e pela autoestima de seu aluno e, tanto o jogo quanto as brincadeiras, são de total importância, pois as crianças interagem com seus colegas de turma e assim descobrem afinidades. Como ressalta Kishimoto (2005), quando o professor planeja uma atividade com jogos, deve acompanhar e observar o que as crianças estão fazendo, para poder interferir quando preciso. Seja para dar dicas sobre algo, para observar a relação entre as crianças ou para ver se realmente o que foi proposto está surtindo resultados.

Sobre as proporções que o jogo pode tomar Huizinga (2010, p. 23) afirma que

o jogo autêntico e espontâneo também pode ser profundamente sério. O jogador pode entregar-se de corpo e alma ao jogo e a consciência de tratar-se ‘apenas’ de um jogo pode passar para o segundo plano. A alegria que está indissolúvelmente ligada ao jogo pode transformar-se não só em tensão, mas também em arrebatamento.

Vale considerar também a afirmativa de Huizinga (2010, p. 24) ao dizer que “o jogo tem, por natureza um ambiente instável”. Com base na observação do cotidiano da sala de aula, é possível perceber que há uma instabilidade dos jogadores no que diz respeito às regras, pois nem todas as crianças lidam com estas da mesma maneira. Além das decepções com os resultados obtidos durante os jogos, a questão de ganhar e perder precisa ser bem trabalhada e ao professor cabe essa atenção e cuidado para que isso seja um processo natural e um exercício para a vida toda.

Na perspectiva da importância da brincadeira no processo de aprendizagem da criança ela pode assim ser definida:

A brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar [...] Inicialmente, ela não tem objetivo educativo ou de aprendizagem pré-definido. A maioria dos autores afirma que ela é desenvolvida pela criança para seu prazer e recreação, mas também permite a ela interagir com pais, adultos e coetâneos, bem como explorar o meio ambiente. (QUEIROZ, MACIEL, BRANCO, 2016, p. 2)

Viegas (2007) explica que na sua infância a criança se prepara se desenvolver para os processos da vida, desenvolver valores, e para tal a ludicidade é imprescindível, pois esta se associa à autonomia e personalidade que se forma na criança. Por isso o brincar é tão importante para o futuro adulto que se tornará.

### **3. Metodologia**

Compreende-se que a metodologia é o percurso percorrido para a consolidação deste trabalho de pesquisa. Sendo muito significativa, foram selecionados procedimentos que comprovam e contribuem para uma abordagem qualitativa de pesquisa. Esta se preocupa em analisar e interpretar os dados. Segundo Barros e Lehfeld (2014, p.88)

São os estudos nos quais os dados são apresentados de forma verbal ou oral ou em forma de discurso. Para estes dados, a análise pode se compor de etapas como:

organização e descrição dos dados/conteúdo bruto; redução de dados; interpretação dos dados pelas categorias teóricas de análise; análise de conteúdo; análise de dados.

Este estudo caracteriza-se por uma pesquisa aplicada, definida por Barros e Lehfeld (2014, p.34) como o momento “quando o pesquisador é movido pela necessidade de conhecer, para a aplicação imediata de seus resultados e que contribui para fins práticos”.

Por pesquisa descritiva, como afirmam os Marconi e Lakatos (2010, p.34), entende-se que é a “descrição do objeto por meio da observação e do levantamento de dados ou ainda pela pesquisa bibliográfica documental”.

A pesquisa de campo de acordo com Marconi e Lakatos (2010 p. 169):

É aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações ou conhecimento acerca de um problema, para qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, de descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles. [...] consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes no registro de variáveis que se presume em relevante, para analisados.

Foi considerada como população deste estudo um total de 53 escolas no município de Ubá-MG e 4 no município de Guidoal-MG que atendem 1º, 2º e 3º anos dos ensino fundamental. O questionário foi destinado a 2 escolas no município de Guidoal sendo, 1 estadual e 1 municipal. Já nas escolas de Ubá participaram 3 escolas, sendo 1 municipal, 1 estadual e 1 instituição de ensino privada.

O fator de inclusão no município de Guidoal-MG foi definido por serem as únicas escolas que ofertam de 1º ao 5º ano, sendo o fator de exclusão as demais que oferecerem somente Educação Infantil. No município de Ubá MG, o fator de inclusão foram as escolas que aceitaram participar da pesquisa e o de exclusão, as demais que se recusaram a responder o questionário. Para a coleta de dados, foi utilizado o questionário semiaberto contendo 15 perguntas (ANEXO I). Este instrumento de pesquisa

apresenta, como todo instrumento de pesquisa, suas vantagens e limitações. A vantagem maior diz respeito à possibilidade de se abranger um grande número de pessoas. É um instrumento muito útil para certas pesquisas em que se procuram informações de pessoas que estão geograficamente muito dispersas. (BARROS, 2014, p. 74).

A coleta de dados ocorreu entre os dias 19/10 a 21/10 do ano de 2016, sendo agendados dois dias para a devolutiva do questionário devidamente preenchidos. Foram

recebidos 11 questionários, sendo 5 professores de Guidoal - MG e 6 professores de Ubá, todas do sexo feminino, com idades entre 26 anos a 60. Após recebimento do instrumento, as respostas obtidas foram analisadas e com base nos resultados foram analisados de acordo com autores que aboram os temas, além de organizados gráficos e quadros. A tabulação dos dados encontram-se anexados (III) neste estudo para melhor estruturação deste trabalho.

Para realizar a pesquisa, primeiramente, foi estabelecido contato com a diretora para solicitar autorização. Foi entregue o Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCL ANEXO II) a fim de aplicar o questionário aos professores.

Este artigo foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa da Fundação Presidente Antônio Carlos, através da Plataforma Brasil, sendo respeitados os procedimentos bioéticos, propostos pela Comissão Nacional de Saúde (Resolução CNS nº466 de 12/12/12.)

#### **4. Resultados e Discussão**

Inicialmente foi realizada a identificação dos sujeitos, buscando conhecer o perfil dos professores. Dos 11 participantes, todos possuem curso superior. Nas escolas estaduais os docentes possuem formação em Normal Superior, com especialização em supervisão e em psicopedagogia. Nas escolas municipais as professoras têm formação nos cursos de Normal Superior, Pedagogia e Letras. Na escola privada as professoras são graduadas em Normal Superior e Pedagogia e possuem especializações nas áreas de Supervisão, Inspeção, Psicopedagogia e Educação Especial.

Com base nas respostas obtidas pelos professores através, foi possível ter uma ideia de como eles vêm os jogos e as brincadeiras no processo de ensino aprendizagem. Ao serem questionados se trabalham com jogos em sala de aula, todos responderam que sim, e os jogos mais utilizados são os de memória, dominó, material dourado e tapetinho, podendo o participante registrar mais de uma resposta, caso julgasse pertinente. (GRÁFICO 1).

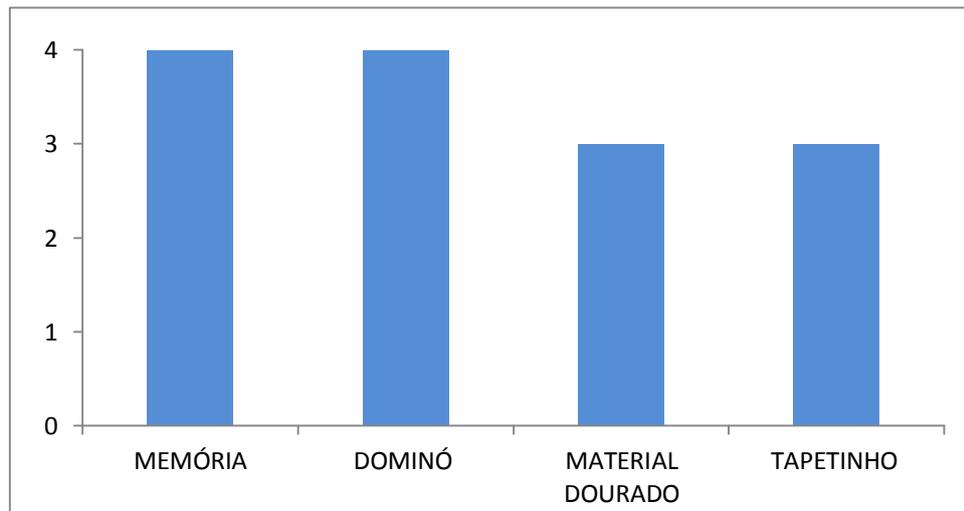


Gráfico 1: Jogos mais utilizados  
Fonte: Pesquisa (2016)

De acordo com Santos (1997) através do jogo podem-se desenvolver atividades que sejam divertidas e que ensinem os alunos a distinguir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades. Além disso, propicia situações em que haja uma interação maior entre os alunos e o professor numa aula diferente e criativa, sem ser rotineira, cooperando na formação dos alunos. Com isso, a atenção do aluno aumenta dentro de sala de aula, compreendendo o que foi preparado pelo professor de uma forma mais interativa.

Kishimoto (2005, p. 80) por sua vez, com relação aos jogos, ressalta que ele pode ser o agente do conhecimento e do crescimento em sala “pois colocar os alunos diante do jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos a serem estudados, contribuindo com o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas.”

Aliada dos jogos são as brincadeiras, também muito usadas pelos professores. Diante dos questionários analisados, percebeu-se que todos utilizam de brincadeiras, com exceção de uma professora. Apresenta-se no Gráfico 2 as brincadeiras mais utilizadas.

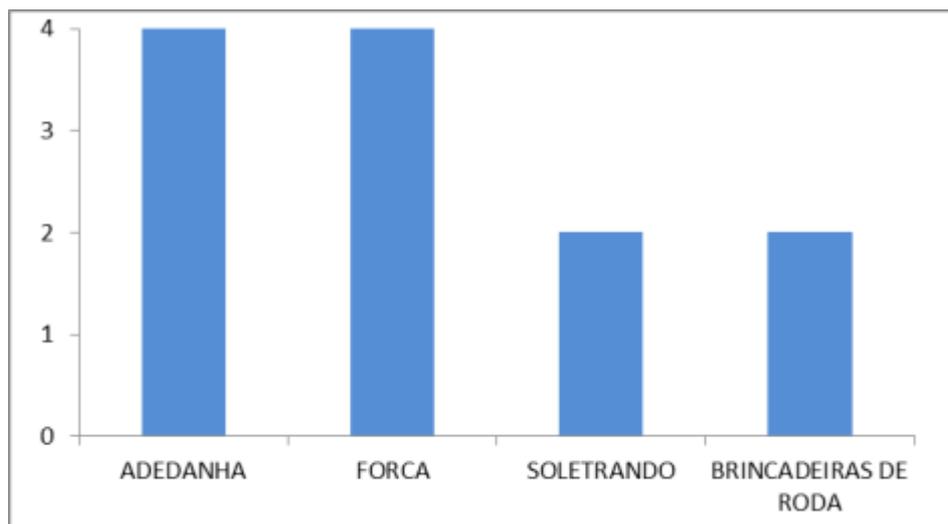


Gráfico 2: Brincadeiras mais utilizadas  
Fonte: Pesquisa (2016)

O professor, ao trabalhar os jogos e as brincadeiras em sala de aula, deve buscar sempre os interesses dos alunos, perguntando a eles quais são os jogos e as brincadeiras que mais gostam e os que conhecem, partindo daí para os objetivos que se pretende alcançar com essas atividades. Além das brincadeiras apresentadas no gráfico 2, outra também foram citadas pelos participantes, tais como *“O que é o que é”*<sup>1</sup>, *“Passa ou Repassa”*, *“Músicas Folclóricas”*, *“Dança da Cadeira”*, *“Estátua”*, *“Corre Cutia”*, *“Recitar Parlendas”*, além de *“algumas sugeridas pelo livro didático”*. De acordo com Kishimoto (2005, p.96),

as crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Estando mais motivados durante o jogo, ficam também mais ativos mentalmente.

Para se trabalhar com jogos e brincadeiras em sala de aula, devem-se possuir critérios para a seleção dos mesmos. Os professores afirmaram que os critérios mais utilizados para selecionar os jogos e brincadeiras são o atendimento ao planejamento, atendimento à faixa etária e desenvolvimento de habilidades específicas. Ressalta-se que os professores registraram mais de uma resposta à pergunta. (GRÁFICO 3).

<sup>1</sup> As palavras extraídas integralmente das respostas apresentadas nos questionários dos professores serão apresentadas em fonte itálica, entre aspas duplas.

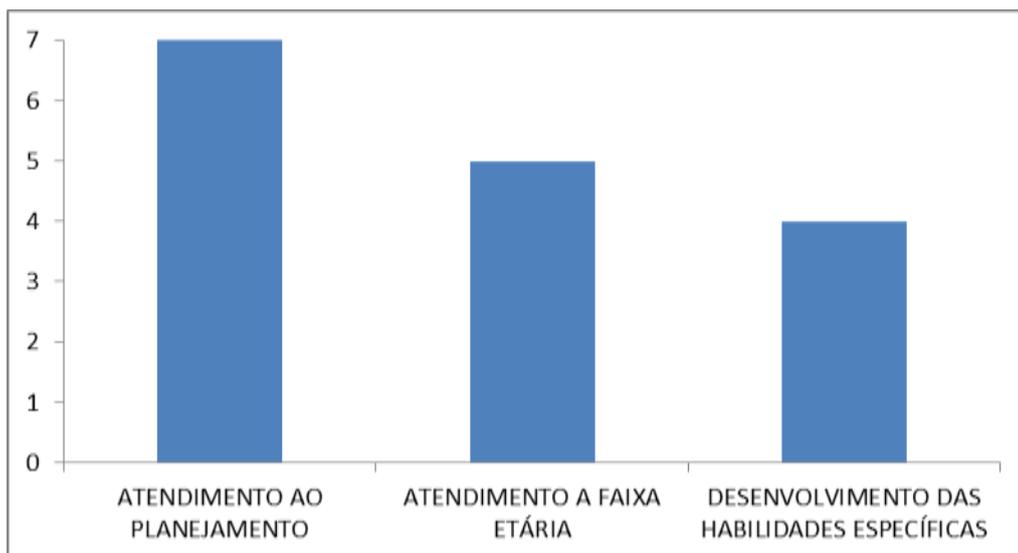


Gráfico 3: Critérios para selecionar os jogos e brincadeiras  
 Fonte: Pesquisa (2016)

Verificou-se que para a consolidação dos conteúdos o critério mais adotado foi o atendimento ao planejamento.

Segundo Kishimoto (2005), a aplicação dos jogos e brincadeiras é muito relevante na rotina escolar das crianças, pois eles não podem ser compreendidos como simples diversão e sim, estão voltados para se trabalhar o compromisso e os deveres, além de proporcionarem às crianças um melhor entendimento com os conteúdos trabalhados em sala de aula. Estes são excelentes motivadores de aprendizagem. Diante dessa afirmação, questionou-se aos professores se o jogo e a brincadeira auxiliam na aprendizagem. Nas escolas estaduais, municipais e privadas todos responderam que sim.

Viegas (2007) ressalta que a aprendizagem, através da brincadeira, proporciona à criança explorar novos espaços, fazendo com que ela se desenvolva criativamente. Ocorrendo de forma lúdica e significativa, ela está diretamente ligada aos comportamentos sociais.

Ao serem questionados se a escola onde eles trabalham possui jogos suficientes, todos os professores nas escolas estaduais e privadas responderam que sim. Já nas escolas municipais três professores responderam que sim e 1 respondeu não.

De acordo com as respostas obtidas através dos questionários, nota-se que a maioria dos educadores valoriza e utiliza os jogos e brincadeiras em sala de aula, como forma de auxiliar no ensino aprendizagem e de proporcionar um ambiente agradável, fazendo valer o fato de que a escola conta com esses recursos.

O professor pode ser um grande contribuinte da escola para que, a cada dia, esses jogos se tornem ainda mais suficientes. Partindo dessa premissa, os professores foram questionados se

confeccionam jogos juntamente com seus alunos dentro da sala de aula. Nas escolas estaduais, 3 professores responderam que sim, 1 respondeu que não. Nas escolas municipais 3 professores responderam que sim, e 1 respondeu que não. Já na escola privada todos os 3 docentes responderam que sim. Através da confecção de jogos, as crianças desenvolvem suas potencialidades. De acordo com Vygotsky (1998), essa atividade é vista também como uma “terapia de distúrbios de aprendizagem”, incluindo as diversas áreas do conhecimento e do avanço da criança, dentro da prática, proporcionando uma formação indispensável, até mesmo para transformação da mente.

Além do mais, na construção de jogos e realização de brincadeiras pode-se trabalhar com a criança questões de conservação, reciclagem, consciência ambiental, se reutilizar de recursos que já não são mais usados para a confecção de materiais, para se utilizar nesses momentos lúdicos, cria-se na criança uma consciência crítica sobre cuidar do espaço em que vive ao mesmo tempo em que aguça sua criatividade construindo novos jogos, novos brinquedos, e enriquece seu processo de ensino aprendizagem (LOPES, 2002).

Indagados se há um interesse maior pela aula quando se utiliza jogos e brincadeiras, todos os professores responderam que sim, principalmente quando eles participam da confecção destes jogos.

Em sequência, foi perguntado também se a relação entre os alunos fica melhor depois dos jogos e brincadeiras. Nas escolas estaduais, municipais e privadas todos os professores responderam que sim, porque a troca com as outras crianças pode ser muito enriquecedora, além de fazer parte de toda a vida, pois a todo o momento é preciso conviver e viver com os outros. No entanto, ao utilizar jogos e brincadeiras em sala de aula deve-se observar, analisar, interpretar (compreender o motivo) se há algum aluno que não esteja participando das atividades lúdicas propostas para aquele dia, uma vez que a brincadeira e os jogos trabalham diversos aspectos, como afirma Viegas (2007, p.15, 16)

Na visão psicológica, segundo diversos autores: Piaget, Vygotsky, Wallon e outros, a atividade lúdica pode ser vista como fruto de atividades prazerosas, interessantes, que ocorrem em um Inter espaço - a relação entre sujeito e objeto – e na qual a pessoa pode exercitar suas funções plenamente, nos aspectos sensorial, motor, perceptivo, afetivo, volitivo, e social, configurando-se então o brincar como um legítimo agente estruturante de manutenção da saúde mental.

Questionados se há resistência, por parte dos alunos em participar das aulas que envolvem jogos e brincadeiras, em todas as escolas os professores responderam que não.

Lopes (2002) explica que no que dizem respeito às regras, essas podem formar conceitos básicos para a vida e, ao contrário do que muitos pensam, muitas crianças não resistem a elas, as quais contribuem para a estruturação da confiança em si mesmo.

O fato dos alunos gostarem muito dessas atividades lúdicas implica de certa forma em como o professor deve se posicionar em relação à prática das mesmas. Para tanto, os participantes foram questionados sobre a frequência que fazem uso dos jogos e brincadeiras em sala de aula, conforme esclarecido no gráfico 4:

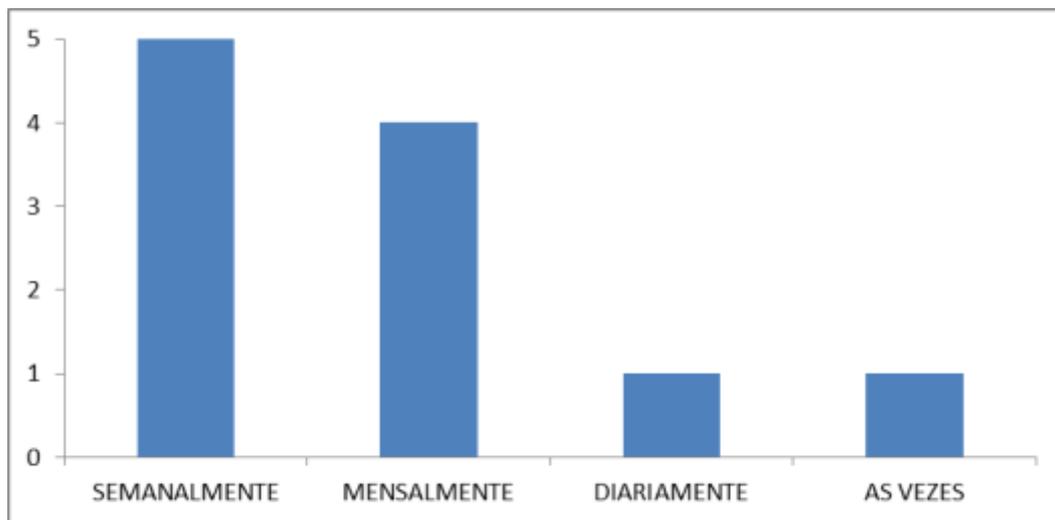


Gráfico 4: Frequência que se utiliza os jogos e brincadeiras  
Fonte: Pesquisa (2016)

Pode-se observar que no total de 11 professores 5 trabalham com jogos e brincadeiras semanalmente, 4 professores trabalham mensalmente, 1 diariamente e o outro, às vezes, ficando visível assim, que a maioria dos participantes trabalha com esses recursos durante a semana.

Conforme explica Huizinga (2010) ao se trabalhar com jogos e brincadeiras nas escolas, o professor deve seguir o planejamento, e antes de passar para os alunos, é necessário investigar as maneiras de se fazer uma avaliação para saber se todos os alunos são capazes de brincar simultaneamente e além de tudo, tiver um propósito ao aplicar estas atividades.

Quando questionados se utilizam jogos e brincadeiras como ferramenta de apoio para o desenvolvimento motor, 7 dos professores investigados afirmaram que sim e 4 afirmaram que “às vezes”. De acordo com os estudos realizados por Kishimoto (2005, p.37,38), o jogo possibilita “enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança. [...] É através das brincadeiras que a criança tem a oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, sua autoestima e relações de confiança”.

Sabe-se que a metodologia utilizada pelo professor é essencial para se organizar uma aula e alcançar um objetivo determinado. Diante dessa importância, foi indagada aos professores qual metodologia é utilizada para os jogos e brincadeiras. Com a análise das respostas, podem-se perceber as diferentes concepções dos professores, ressaltadas no quadro 1, destacando a importância das metodologias utilizadas nos jogos e nas brincadeiras, uma vez que estas devem ser adequadas aos objetivos e ao planejamento.

<b>Palavras chaves</b>	<b>Escolas municipais</b>	<b>Escolas estaduais</b>	<b>Escola privada</b>
Observação	2	0	0
Roda	1	0	0
Realidade da turma	0	1	0
Pátio	0	1	0
Planejamento	0	2	0
Círculo	0	0	1

Quadro 1: Metodologia utilizada nas brincadeiras

Fonte: Pesquisa (2016)

Registra-se, conforme observado, que alguns participantes das três instituições de ensino não registraram respostas sobre as metodologias de ensino destinadas às brincadeiras. Este fato pode ter ocorrido pela interpretação errônea da pergunta ou pela falta de clareza de metodologias possíveis de serem utilizadas para as brincadeiras. Destaca-se que “*planejamento*”, “*pátio*”, “*observação*” e “*realidade da turma*” não são palavras que designam necessariamente a metodologia utilizada nas brincadeiras.

Kishimoto (2005, p.36) ressalta que “desde que mantidas as condições para expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem”.

<b>Palavras chaves</b>	<b>Escolas municipais</b>	<b>Escolas estaduais</b>	<b>Escola privada</b>
Objetivos	1	0	0
Concentração e atenção	1	0	0
Planejamento	2	2	1
Instruções	0	1	0
Grupo ou dupla	0	0	1

Quadro 2: Metodologia utilizada nos jogos

Fonte: Pesquisa (2016)

Da mesma forma analisadas as metodologias utilizadas para as brincadeiras, as palavras “*objetivos*”, “*concentração e atenção*” e “*planejamento*” não explicam as metodologias utilizadas para os jogos. Kishimoto (2005) destaca que o professor deve elaborar as atividades voltadas para os jogos e brincadeiras seguindo o planejamento e despertando no aluno o interesse nesses momentos lúdicos, pois, assim, estas atividades proporcionarão oportunidades para seu conhecimento. Como mediador, o professor deve respeitar o rendimento do aluno nessas atividades, auxiliando em suas dúvidas e conduzindo-o para o conhecimento.

Dando ênfase aos jogos e brincadeiras como ferramenta essencial no processo de ensino-aprendizagem, também vistos como componentes importantes para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social das crianças, foram resumidas no quadro 3 a seguir palavras-chave que auxiliam no melhor entendimento das questões abordadas sobre a importância dos jogos na educação escolar de crianças.

<b>Palavras chaves</b>	<b>Escolas municipais</b>	<b>Escolas estaduais</b>	<b>Escola privada</b>
Desenvolvimento da Aprendizagem	2	3	1
Compreensão	1	1	2
Lúdico	3	2	1
Estímulo	1	1	0
Planejamento	2	2	1
Respeito	2	3	1
Construção do conhecimento	2	1	3
Criatividade	4	2	1
Auxílio	3	2	3
Curiosidade	4	2	3
Integração	3	2	3

Quadro 3: Importância que tem os jogos e brincadeiras na educação escolar das crianças

Fonte: Pesquisa (2016)

Como é possível observar no quadro acima, “*criatividade*”, “*auxílio*”, “*curiosidade*” e “*integração*” foram as palavras-chave mais destacadas pelos participantes, seguidas de “*desenvolvimento da aprendizagem*”, “*lúdico*”, “*respeito*”, “*construção do conhecimento*” para o mesmo fim. Segundo Kishimoto (2005, p. 36),

O uso de brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem. [...] Quando as atividades lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem.

A criança, brincando e jogando, “aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais”. (KISHIMOTO, 2005, p. 36).

## **5. Considerações finais**

Este estudo demonstrou que os jogos e brincadeiras são importantes no cotidiano escolar, desenvolvendo nas crianças o respeito às diferenças, contribuindo também para a construção de uma vida social e coletiva, onde as crianças aprendem o exercício da solidariedade, do respeito às diferenças, do respeito às regras, da compreensão e da cooperação, além do desenvolvimento e construção da aprendizagem.

Os participantes da pesquisa, tanto da rede municipal, estadual e privada utilizam e consideram os jogos e as brincadeiras como ferramentas importantes no processo de ensino-aprendizagem, pois as escolas das três redes de ensino têm utilizado jogos e brincadeiras como fim pedagógico. Essas respostas possibilitam responder aos objetivos propostos, destacando a frequência com que esses recursos didáticos estão sendo utilizados e identificar a metodologia de trabalho adotada.

Os resultados apontam que, através de jogos e brincadeiras, a criança constrói o conhecimento de uma forma divertida, prazerosa e lúdica, destacando sua importância e excelência como catalisadores no processo de ensino aprendizagem.

## Referências

BARROS, Aidil de Jesus Paes de; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. **Projeto de Pesquisa: Propostas metodológicas**. 23. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. [Tradução de João Paulo Monteiro]. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010. p. 3-33.

JESUS, Ana Cristina Alves de. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil**. Rio de Janeiro: Brasport, 2010. p. 4-8.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005. p. 32-95.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação: Criar, fazer, jogar**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2002. p. 35-48.

MANSON, Michel. **História do brinquedo e dos jogos: brincar através dos tempos**. Lisboa: Teorema, 2002.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

QUEIROZ, Norma Lucia Neris de; MACIEL, Diva Albuquerque; BRANCO, Ângelo Uchôa. **Brincadeira e Desenvolvimento Infantil: um olhar sociocultural construtivista**. Disponível em: <[http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/6059/1/ARTIGO\\_BrincadeiraDesenvolvimentoInfantil.pdf](http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/6059/1/ARTIGO_BrincadeiraDesenvolvimentoInfantil.pdf)>. Acesso em: 15 dez. 2016.

SANTOS, M. L. R. et al. **A educação infantil e o lúdico: teoria e prática**. Editora UFV, Viçosa, 2004. Cap. 05.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997.

VIEGAS, Drauzio. **Brinquedoteca hospitalar: isso é humanização**. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2007. p.15-19.

VYGOTSKY, Lev Semonovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. p. 84-135.



## ANEXO I

### Fundação Presidente Antônio Carlos- FUPAC Faculdade Presidente Antônio Carlos de Ubá

**Nome:** \_\_\_\_\_

**Instituição de ensino em que trabalha:** \_\_\_\_\_

**Formação:**

Graduação: \_\_\_\_\_ Ano de conclusão: \_\_\_\_\_

Pós-Graduação: \_\_\_\_\_ Ano de conclusão: \_\_\_\_\_

Tempo de atuação na área da educação (em anos): \_\_\_\_\_

Tempo de atuação no Ensino Fundamental (em anos): \_\_\_\_\_

**Rede de ensino:**

Municipal       Estadual       Privada

**Idade:**

20 a 25       26 a 35       36 a 45       46 a 50

mais de 50 anos

**Sexo:**

Masculino       Feminino

**1) Você trabalha com jogos em sala de aula?**

Sim       Não

**Se sim, quais?**

---



---

**2) Você trabalha com brincadeiras em sala de aula?**

Sim       Não

**Se sim, quais?**

---



---

**3) Qual o critério adotado para selecionar os jogos e brincadeiras?**

atendimento à faixa etária

desenvolvimento de habilidades específicas

atendimento ao planejamento

outros: \_\_\_\_\_

**4) O jogo e a brincadeira auxiliam na aprendizagem?**

Sim       Não

**5) A escola possui jogos suficientes para os alunos?**

Sim       Não

**6)A professora confecciona jogos junto com seus alunos, dentro da sala de aula?**

Sim  Não

**7) Há maior interesse pela aula quando se utiliza o jogo e a brincadeira?**

Sim  Não

**8) A relação interpessoal entre os alunos fica melhor depois dos jogos e brincadeiras?**

Sim  Não

**9)Há resistência por parte dos alunos em participar das aulas que envolvem jogos e brincadeiras?**

Sim  Não

**10)Com que frequência você faz uso de jogos e brincadeiras no processo educativo?**

Diariamente  Semanalmente  mensalmente  Às vezes  
 Nunca

**11)Você utiliza os jogos e a brincadeira como ferramenta de apoio para o desenvolvimento motor?**

Sim  Não  Às vezes

**12)Na sua ótica, que importância tem os jogos e brincadeiras na educação escolar das crianças?**

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**13) Qual a metodologia utilizada nas brincadeiras?**

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**14) Qual a metodologia utilizada nos jogos?**

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**15) E como você vê o uso desses componentes para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social das crianças?**

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



**ANEXO II**  
**Fundação Presidente Antônio Carlos – FUPAC**  
**Faculdade Presidente Antônio Carlos de Ubá**

**Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**  
**(Atendimento a Resolução 196/96-CNS-MS)**

Você está sendo convidada como voluntária a participar da pesquisa **Os jogos e brincadeiras nas práticas pedagógicas dos anos iniciais do ensino fundamental de escolas municipais, estaduais e privada.**

- Neste estudo pretendemos analisar a utilização de jogos e brincadeiras, pelas redes de ensino municipal, estadual e particular, nos anos iniciais do ensino fundamental.
- Justifica-se a pesquisa diante da importância dos jogos e brincadeiras por promover o desenvolvimento cognitivo, capacidade verbal e resolução de problemas em que as habilidades sejam valorizadas.
- Para este estudo adotaremos os seguintes procedimentos: O questionário (instrumento da pesquisa) será aplicado aos professores dos anos iniciais do ensino fundamental, caso os professores não puderem responder no momento, agendaremos um prazo de 2 (dois) dias para a devolutiva.
- Para participar deste estudo você não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira;
- Você será esclarecido (a) sobre o estudo em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se a participar;
- Poderá retirar seu consentimento ou interromper a participação a qualquer momento;
- A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendido (a) pelo pesquisador;
- O pesquisador irá tratar a sua identidade com padrões profissionais de sigilo;
- Você não será identificado em nenhuma publicação que possa resultar desse estudo;
- Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada;
- Seu nome ou o material que indique sua participação não será liberado sem a sua permissão;
- Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável, por um período de 5 anos, e após esse tempo serão destruídos;
- Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias, sendo que uma cópia será arquivada pelo pesquisador responsável, e a outra será fornecida a você.

Eu, \_\_\_\_\_, portador (a) do documento de identidade \_\_\_\_\_, após a leitura do presente Termo, e estando de posse de minha plenitude mental e legal, ou da tutela legalmente estabelecida sobre o participante da pesquisa, declaro expressamente que entendi o propósito do referido estudo e, estando em perfeitas condições de participação, dou meu consentimento para participar livremente do mesmo.

_____ Ass. Sujeito	_____ Ass. Pesquisador
-----------------------	---------------------------

Aluno-Email:

Aluno-Email:

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2016.