



Faculdade de Pindamonhangaba



**Maria Victória Moreira dos Santos**

## **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**Pindamonhangaba-SP  
2018**



Faculdade de Pindamonhangaba



**Maria Victória Moreira dos Santos**

## **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada como parte dos requisitos para obtenção do Diploma de Licenciatura em Pedagogia pelo curso de Pedagogia da Fundação Universitária Vida Cristã - Faculdade de Pindamonhangaba.

Orientadora: Profa. Alessandra Junqueira Vieira Figueiredo

**Pindamonhangaba-SP**

**2018**

Santos, Maria Victória Moreira dos.

Jogos e brincadeiras na educação infantil/ Maria Victória Moreira dos Santos – Pindamonhangaba- SP: Funvic- Faculdade de Pindamonhangaba, 2018.

28f.

Monografia (Graduação em Pedagogia) Funvic- SP.

Orientadora: Profa. Alessandra Junqueira Vieira Figueiredo.

1. Jogos 2. Brincadeiras 3. Aprendizagem 4. Educação Infantil

I Jogos e brincadeiras na educação infantil

II Maria Victória Moreira dos Santos



Faculdade de Pindamonhangaba



**MARIA VICTÓRIA MOREIRA DOS SANTOS**  
**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada como parte dos requisitos para obtenção do Diploma de Licenciatura em Pedagogia pelo curso de Pedagogia da Fundação Universitária Vida Cristã - Faculdade de Pindamonhangaba.

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

Resultado: \_\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

Prof. \_\_\_\_\_ Faculdade de Pindamonhangaba

Assinatura: \_\_\_\_\_

Prof. \_\_\_\_\_ Faculdade de Pindamonhangaba

Assinatura: \_\_\_\_\_

Prof. \_\_\_\_\_ Faculdade de Pindamonhangaba

Assinatura: \_\_\_\_\_

Dedico este trabalho

Primeiramente, a Deus, que me deu forças nos momentos difíceis. Dedico também aos meus pais e familiares que foram meus incentivadores e contribuíram em minha formação para que eu pudesse ser tudo o que sou hoje.

## **Agradecimentos**

Agradeço, em primeiro lugar, a Deus, que sempre esteve comigo em todos os momentos me dando forças.

Aos meus pais Sandra e Sérgio, minha irmã Maristela e meu noivo Maykol que me ajudaram de alguma forma me apoiando sempre em vários momentos.

À professora Alessandra, que me recebeu em sua casa e, durante os momentos de orientação, acolheu-me com dedicação e paciência.

Aos meus colegas de trabalho, pelo incentivo e força para que pudesse chegar até aqui.

A todos o meu sincero agradecimento.

“ Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade. ”

Vygotsky

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>5</b>
<b>2. MÉTODO.....</b>	<b>6</b>
<b>3. REVISÃO DA LITERATURA.....</b>	<b>7</b>
<b>3.1 O que são jogos e o que são brincadeiras?.....</b>	<b>7</b>
<b>3.2 Jogos e brincadeiras: suas características.....</b>	<b>8</b>
<b>3.3 O que propiciam os jogos e brincadeiras?.....</b>	<b>11</b>
<b>3.4 Quais os benefícios dos jogos ou brincadeiras para as crianças de 4 a 6 anos?.....</b>	<b>11</b>
<b>3.5 O lúdico como um veículo de aprendizagem.....</b>	<b>12</b>
<b>3.6 Como o professor deve atuar na utilização de jogos e brincadeiras na Educação Infantil.....</b>	<b>12</b>
<b>3.7 O que são competências e habilidades.....</b>	<b>14</b>
<b>3.8 O que são habilidades cognitivas e socioemocionais.....</b>	<b>15</b>
<b>3.9 As habilidades cognitivas e socioemocionais das crianças podem ser desenvolvidas por meio de jogos e brincadeiras?.....</b>	<b>16</b>
<b>4 Considerações finais.....</b>	<b>19</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>21</b>

## RESUMO

O presente trabalho apresenta como objetivos investigar como os jogos e brincadeiras possibilitam a aprendizagem de crianças e como os professores podem utilizá-los no espaço escolar como ferramenta pedagógica. Para isso, pautamo-nos em pesquisa bibliográfica, que tem como principais fontes Kishimoto (1993, p. 15), Friedmann (1996), Goés (2008), Vygotsky (1991). Esta pesquisa possibilitou-nos compreender que jogos e brincadeiras contribuem para o processo de socialização das crianças, oferecendo-lhes oportunidades de realizar atividades coletivas livremente, além de ter efeitos positivos para o processo de aprendizagem e estimular o desenvolvimento de habilidades básicas e aquisição de novos conhecimentos. As brincadeiras aparentemente simples são fontes de estímulo ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança. Jogos e brincadeiras permitem que o aluno expresse suas emoções e, assim, o professor passa a ter maior conhecimento da sua personalidade, ajudando-o a superar seus limites e a respeitar as regras com disciplina. O reconhecimento do valor educativo do brincar é indispensável para a aprendizagem da criança. Diante disso, os professores devem inserir jogos e brincadeiras no universo escolar, reconhecendo-os como uma via para se aproximar da criança, com o objetivo de ensinar brincando. Para que o professor articule o lúdico com as situações de aprendizagem, um primeiro passo é adequar o tipo de atividade ao conteúdo, tempo de aula e características da turma. Ele pode utilizar a brincadeira, priorizando o aspecto da espontaneidade, ou o jogo com regras. Tudo depende dos objetivos estabelecidos. O professor precisa ter cuidado para não “ficar preso” demais aos objetivos pedagógicos. Isso pode resultar na descaracterização o elemento lúdico empregado. Este trabalho nos possibilitou entender a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral da criança. Por esta razão, o professor deve utilizá-los, a fim de despertar o interesse, a motivação e a participação das crianças, o que irá possibilitar alcançar objetivos educativos e proporcionar à criança a possibilidade de superar obstáculos.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem. Educação Infantil

## ABSTRACT

The objective of the work is to investigate how games and jokes enable the learning of children and how teachers can use them in the school space as a pedagogical tool. In order to do this, we are based on a bibliographic research, which main sources are Kishimoto (1993, p.15), Friedmann (1996), Goés (2008) and Vygotsky (1991). This research allowed us to understand that games and jokes contribute to the socialization process of children, offering them opportunities to perform collective activities freely, as well as having positive effects for the learning process and stimulating the development of basic skills and acquisition of new knowledge. The apparently simple jokes are sources of stimulation to the cognitive, social and affective development of the child. Games and jokes allow the student to express the emotions and thus, the teacher becomes more aware of his personality, helping him to overcome his limits and respect the rules with discipline. Recognition of the educational value of playing is indispensable for the child's learning. Faced with this, teachers should insert games and jokes into the school universe, recognizing them as a way to approach the child, with the goal of teaching by joking. In order for the teacher to articulate the ludic with the learning situations, a first step is to adapt the type of activity to the content, class time and class characteristics. He can use the game, prioritizing the aspect of spontaneity, or playing with rules. It all depends on the goals set. The teacher needs to be careful not to "get too stuck" in pedagogical goals. This can result in decharacterization of the playing element used. This work allowed us to understand the importance of games and jokes for the integral development of the child. For this reason, the teacher must use them in order to arouse children's interest, motivation and participation, which will enable them to achieve educational goals and provide the child with the possibility of overcoming obstacles.

Keywords: Games. Jokes. Learning. Child education

## 1 . INTRODUÇÃO

Jogos e brincadeiras são ferramentas de suma importância para o desenvolvimento físico, emocional, cognitivo, social e cultural da criança, não é apenas diversão, mas também uma atividade de aprendizagem, proporcionando um conhecimento próprio e a percepção do mundo por meio das brincadeiras. Na Educação Infantil, em especial, o professor é peça fundamental na mediação entre a criança e as atividades recreativas.

Neste trabalho, serão abordadas questões referentes a jogos e a brincadeiras, suas possibilidades como ferramentas de ensino e enquanto recursos metodológicos na Educação Infantil, tratando-se especificamente de crianças. Pretende-se apresentar como os professores utilizam os jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem de crianças da faixa etária de 4 a 6 anos..

A discussão sobre este tema se justifica pelo fato de os jogos e brincadeiras poderem proporcionar às crianças o aprendizado de uma forma prazerosa. Além disso, os jogos e brincadeiras têm grande influência no ensino-aprendizagem para as crianças na Educação Infantil.

Parte-se do pressuposto de que os jogos e brincadeiras utilizados no cotidiano da Educação Infantil podem desenvolver habilidades não só intelectuais, mas também emocionais e sociais da criança.

Os objetivos desta pesquisa são investigar, por meio de estudo bibliográfico, como os jogos e brincadeiras podem possibilitar a aprendizagem de crianças e como os professores podem utilizar os jogos e brincadeiras, no espaço escolar, como ferramenta pedagógica. Para isso iniciaremos apresentando o que são jogos e o que são brincadeiras, abordando suas características, o que propiciam e quais os benefícios para as crianças de 4 a 6 anos. Na sequência trataremos do lúdico como o veículo de aprendizagem; de como o professor deve atuar na utilização de jogos e brincadeiras na educação infantil. Em seguida, explanaremos sobre o que são competências e habilidades, habilidade cognitiva e socioemocionais e sobre a possibilidade do seu desenvolvimento por meio de jogos e brincadeiras. Por fim, apresentaremos as considerações finais.

## **2. MÉTODO**

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, fazendo-se uso de livros, artigos, documentos oficiais e leis que abordam as brincadeiras na Educação Infantil.

A busca foi feita na biblioteca da Fundação Universitária Vida Cristã e em sites especializados, principalmente no Google Acadêmico, partindo-se das palavras-chave, como brincadeiras, jogos e brinquedos.

### 3. REVISÃO DA LITERATURA

#### 3.1 O que são jogos e o que são brincadeiras?

Os jogos e as brincadeiras são excelentes recursos didáticos propiciadores do desenvolvimento integral da criança.

Segundo Huizinga (2001), o jogo para criança não é igual ao jogo dos adultos, pois é preciso pensar que para a criança trata-se de um momento em que, em geral, ocorre aprendizagem e, para o adulto, é recreação. Para as crianças, o jogo tem muita importância, pois favorece a autoestima, uma vez que a brincadeira faz a criança adquirir mais confiança e isso vai fazer diferença na aprendizagem.

Segundo Friedmann (1996, p. 20), ao se identificar com a brincadeira envolvendo o jogo, a criança não percebe ou tem consciência do seu real significado. O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar.

Kishimoto (1993, p. 15) afirma:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrático, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social”.

Na atualidade, há a tendência de o educador elaborar jogos e brincadeiras que exigem mais raciocínio lógico das crianças. Essas atividades terminam favorecendo o desenvolvimento de habilidades motoras e sensoriais e estimulam o raciocínio, ou seja, jogos de construção e não fabricados por uma indústria. Kishimoto (1999) ainda comenta que “os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver as habilidades das crianças”. (KISHIMOTO, 1999, p. 40).

Na visão de Santos (2000, p. 161) o jogo representa um recurso auxiliar para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança. Isso porque, a criança ao se desenvolver fisicamente, com a ajuda do jogo, aprende a correr, pular, saltar, se relacionar, controlar seus sentimentos no meio social de convívio.

No que se refere à brincadeira, de acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1998, p.27) “[...] é uma imitação, transformada no plano das emoções e das ideias de uma realidade anteriormente vivenciada.”. Nesse caso, a criança quando brinca, reproduz situações vividas no contexto em que ela está inserida. Pois se diverte, desenvolve novas habilidades, internaliza regras e expõe sentimentos.

De acordo com os autores, ao conceituar jogos e brincadeiras, percebe-se que eles completam a ideia um do outro justificando o desenvolvimento em vários aspectos como: cognitivo, motores, afetivo e social no processo educativo.

Neste ponto, faz-se necessária uma breve consideração dos termos brincadeira, brinquedo e jogo, pois existe muita confusão em relação a esses termos. Em alguns contextos, são usados como sinônimos. Mas, segundo Dallabona (2004),

brincadeira basicamente se refere à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar; já a atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores (p. 3).

### **3.2 Jogos e brincadeiras: suas características**

De acordo com Friedmann (1996), ao analisar os jogos e brincadeiras, deve-se considerar o contexto no qual estão introduzidos: familiar, tecnológico, educacional; pois em cada um desses, o jogo, enquanto objeto, constitui possibilidade diversificada. Isso porque os jogos e as brincadeiras estão inseridos no contexto familiar, educacional e tecnológico.

Friedmann (1996, p.17), ao analisar jogos e brincadeiras, faz uma referência histórica de Piaget e Vygotsky e situa a concepção dos dois autores sobre esse assunto. Piaget (1971) estrutura o jogo infantil em três categorias e condutas: de exercício, simbólicos e de regra. Sendo que a construção faz parte da conduta dos demais jogos que envolvem o trabalho e a imitação; pois para executar o jogo, a criança constrói e desconstrói regras. Os jogos de exercício dizem respeito ao prazer da criança de praticar a ação. Por exemplo: na primeira fase do nascimento, o bebê exercita sua fala e quando a linguagem desenvolve-se, a criança perde o interesse por este tipo de jogo; é o que acontece com os bebês quando começa a falar, ele reduz o jogo de exercício até os 18 meses. Piaget (apud FRIEDMANN, 1996, p. 28). O mesmo autor caracteriza esse jogo de exercício em jogos sensoriais motores, que são os jogos simples de exercício, como por exemplo, puxar uma corda, rolar uma bola; apresenta ainda os jogos de combinações sem finalidade, nos quais a criança cria novas expectativas diante do

novo brinquedo destinado ao prazer, ora construindo no caso de jogos educativos como, por exemplo, o jogo de encaixe no qual a criança envolve-se empilhando as peças, ora destruindo o brinquedo num ato involuntário, jogando de qualquer jeito, quando se cansa, irrita-se ou pelo simples prazer de destruir.

Quanto às combinações destinadas ao prazer, o jogo pode ser a representação da imaginação, tornando-se um jogo simbólico. Na concepção de Negrine, referente ao símbolo:

A capacidade simbólica está diretamente relacionada com a evolução dos processos mentais elementares, ou seja, com a capacidade de memória, atenção, percepção e pensamento, que no processo evolutivo vão se transformando em processos mentais superiores.

Quanto à socialização, a criança ajusta-se à realidade e deixa de dominar, sobressaindo com as ações da inteligência prática. No pensamento de Vygotski:

a experiência social exerce seu papel através do processo de imitação: quando a criança imita a forma pela qual o adulto usa instrumentos e manipula objetos, ela está dominando o verdadeiro princípio envolvido numa atividade particular. (VIGOTSKI, 1998, p. 29).

Neste mesmo contexto, Piaget (apud FRIEDMANN, 1996) caracteriza os jogos simbólicos, com a representação da realidade no mundo imaginário, no qual a criança compara um objeto que faz parte do seu cotidiano como símbolo, trazendo-o para sua imaginação como outro elemento; a função do objeto é fazer com que a criança fuja da realidade social, lembrando-se desse símbolo como fruto do pensamento. Assim a criança faz uso dos jogos para colocar em prática suas habilidades e ações para os outros e para si mesmo.

Nos jogos de regras, prevalece o exercício de regras sociais intituladas aos grupos que o executa, uma vez estabelecidas devem ser respeitadas na transmissão por fazer parte de geração em geração. É importante ressaltar que as regras espontâneas, de acordo com Piaget (apud FRIEDMANN, 1996), são as que se criam num improviso do jogo como forma facilitadora na socialização deste, como simples exercício entre criança/criança e criança/adulto.

Friedmann (1996) ressalta que o folclore é uma cultura popular tradicional, sendo preservada a sua originalidade ao ser repassada de uma cultura a outra. A autora afirma que: “O folclore caracteriza-se também por ser transmitido oralmente de uma pessoa a outro, de um grupo a outro, e de uma geração a outra por imitação e sem organização de situações formais de ensino-aprendizagem” (FRIEDMANN, 1996, p.41). Assim como o folclore faz

parte de uma cultura popular, os jogos tradicionais também fazem parte dessa cultura popular que é repassada de geração em geração sem necessidade de ser planejada. Do ponto de vista de Friedmann (1996), através dos jogos tradicionais, a criança enriquece culturalmente, revela-se com novas possibilidades de desenvolvimento e habilidades motoras, como: correr, pular, saltar e arrastar; o cognitivo implica na percepção, memória, atenção, raciocínio, que faz com que a criança evolua na faculdade mental e no desenvolvimento da aprendizagem, visto que o jogo contribui para que a criança se controle ao expor suas emoções, deixando-as seguras e confiantes na participação do mesmo; pois, sendo capaz de aceitar qualquer resultado no caso de ganho ou perda do jogo. Verifica-se também que na prática dessa atividade, a criança socializa-se, interagindo com outros grupos e com o adulto que está mediando a brincadeira, por exemplo: o jogo “Corre Cutia”. Ao analisar o jogo, nota-se o desenvolvimento nas áreas afetivas, físiomotora, cognitiva e social. Friedmann (1996) afirma que:

O jogo tradicional faz parte do patrimônio lúdico-cultural infantil e traduzem valores, costumes, formas de pensamentos e ensinamento. Seu valor é inestimável e constitui para cada indivíduo cada grupo, cada geração, parte fundamental da sua história de vida. (FRIEDMANN, 1996, p 43).

Para Antunes (2003), os jogos podem ser de competição ou cooperação. No jogo competitivo, predomina o favorecimento do desejo de vencer, seja individual ou coletivamente, pois todos se unem e se cooperam para participar da competição, tendo que seguir normas determinadas para vencer o jogo. Dessa forma, são as regras estabelecidas que definem como jogo de competição ou cooperação se realiza.

Ao estabelecer as regras do jogo, deve-se pensar na forma de ajudar a criança a se relacionar com afetividade e respeito, harmonia, amizade, aceitando o outro, ganhando ou perdendo, numa competição. Para este autor, o jogo em si tem como objetivo instruir e ajudar as crianças a se relacionarem umas com as outras, expondo seus sentimentos de alegria ou tristeza, pois o jogo, como instrumento pedagógico, propicia a criança socializar seus pensamentos e percepções, uma vez que enquanto se diverte surge o aprendizado.

Do ponto de vista das autoras, “Estão sendo incorporado aos jogos infantis o brinquedo eletrônico como videogames, carros com controle remoto, minigames [...], eles fazem parte das novas tecnologias do brincar” (CRAIDY E KAECHER, 2001, p.103). Os jogos eletrônicos, por despertar mais o interesse da criança, necessitam de um olhar atento por parte do educador para que este consiga entender como ela relaciona-se com o objeto.

Por fim Kishimoto (2003) preconiza que através das interações estabelecidas, os jogos são caracterizados como: livres, de papéis ou faz-de-conta, que beneficiam a aquisição

da autonomia e a socialização. E os jogos orientados, para o mesmo autor, são aqueles educativos apresentados pelo educador como proporcionadores do desenvolvimento do pensamento da criança, que deixa de ser pensante, passando a ser ativos nas ações.

### **3.3 O que propiciam os jogos e brincadeiras?**

Para Silva e Gonçalves (2010), brincadeiras e jogos são extremamente importantes para qualquer pessoa. Por meio das brincadeiras as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si e sobre o mundo que está a sua volta, desenvolvem as múltiplas linguagens, exploram objetos, organizam seus pensamentos, aprendem a respeitar regras, assumir o papel de líder e se socializam com outras crianças.

De acordo com Freire (2002), o jogo facilita o desenvolvimento das habilidades motoras, possui uma linguagem corporal que não é estranha à criança e seu desenvolvimento não apresenta características de monotonia ao contrário de exercícios propostos por alguns autores que não são adequados ao universo da cultura infantil.

Segundo Velasco (1996), a brincadeira é importante para a vida da criança. É por meio dela que a criança constrói sua identidade, desenvolve suas capacidades físicas, verbais, intelectuais e torna-se um adulto equilibrado consciente e afetuoso.

O brincar tem por objetivo a diversão na busca de prazer e alegria, apresentando enorme dimensão simbólica, criando ponte entre os mundos: imaginários e real (Silva e Gonçalves, 2010).

### **3.4 Quais os benefícios dos jogos ou brincadeiras para as crianças de 4 a 6 anos?**

Nos estudos de Queiroz (2003, p.158), os jogos e brincadeiras fazem parte do cotidiano das crianças da educação infantil. Por meio deles, a criança pode estimular o desenvolvimento do seu raciocínio lógico, da cooperação, criatividade, coordenação, imaginação e socialização. Ao jogar é oportunizado aos alunos aprenderem a respeitar regras, discutir, inventar, criar e transformar o mundo onde estão inseridos. Isso porque o jogo constitui-se em “uma atividade organizada por um sistema de regras, qual se pode ganhar e perder”.

Vygotsky (1991) ressalta que a brincadeira é a atividade mais importante na infância. O autor afirma isso não apenas pela frequência de uso que as crianças fazem do brincar, mas

principalmente pela influência que esta ação exerce no desenvolvimento infantil. Uma vez que a brincadeira cria as zonas de desenvolvimento proximal proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem.

#### **4 O lúdico como um veículo de aprendizagem**

Segundo Goés (2008), na educação de modo geral e principalmente na Educação Infantil o brincar é um potente veículo de aprendizagem experiencial, visto que permite por meio do lúdico, vivencia a aprendizagem como processo social. A proposta lúdica de promover uma alfabetização significativa na prática educacional são incorporar o conhecimento por meio das características do conhecimento do mundo lúdico. O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido.

A autora afirma que (...) a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo a brincadeira precisam ser melhorados, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir com o desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.

Conforme Oliveira (2008, p.230), ao se utilizar os jogos no espaço escolar da educação infantil, deve-se tomar alguns cuidados, um deles é o professor mostrar qual papel o jogo desempenhará no desenvolvimento infantil.

#### **5 Como o professor deve atuar na utilização de jogos e brincadeiras na Educação Infantil**

Segundo o *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil* – RCNEI (BRASIL, 1988), o brincar, na perspectiva dos professores, refere-se ao papel do professor de estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças, disponibilizando objetos, fantasias, brinquedos ou jogos e possibilitando espaço e tempo para brincar.

O reconhecimento do valor educativo do brincar é indispensável para a aprendizagem da criança. Diante disso, os professores devem inserir a brincadeira no universo escolar, reconhecendo-a como uma via para se aproximar da criança, com o objetivo de ensinar brincando.

É quase impossível imaginar uma criança que não goste de brincar, que não se deixa envolver pela imaginação. Por isso, o brincar consente pensar num ensino e numa

aprendizagem mais envolventes e mais próximos do real, pois leva a fazer uma ligação entre a realidade e a fantasia. Dessa forma, é vital reconhecer as brincadeiras e os jogos como estratégias a mais na sala de aula; devemos, pois, sempre tomá-los como instrumentos pedagógicos, já que sabemos que propiciam o desenvolvimento dos aspectos físicos e sensoriais, além do desenvolvimento emocional, social e da personalidade da criança.

Jogos e brincadeiras permitem que o aluno expresse suas emoções e, assim, o professor passa a ter maior conhecimento da sua personalidade, ajudando-o a superar seus limites e a respeitar as regras com disciplina.

Para que o professor articule o lúdico com as situações de aprendizagem, um primeiro passo é adequar o tipo de atividade ao conteúdo, tempo de aula e características da turma. Ele pode “lançar mão” da brincadeira, priorizando o aspecto da espontaneidade, ou o jogo com regras. Tudo depende dos objetivos estabelecidos. O professor precisa ter cuidado para não “ficar preso” demais aos objetivos pedagógicos. Isso pode resultar numa condução excessiva da brincadeira, na inibição da criatividade e da liberdade da criança e, por fim, na descaracterização o elemento lúdico empregado.

Os jogos e brincadeiras a serem desenvolvidas com crianças precisam estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que elas se encontram. Isso possibilita maior eficácia na construção da aprendizagem. Uma brincadeira ou um jogo raramente são praticados individualmente, e é nessa troca presente na situação de brincar que se promove o crescimento.

Negrini (1994) preconiza que é necessário que o professor realize observações e investigação sobre a vida da criança e perceba os conhecimentos prévios adquiridos na interação familiar e social, utilizando as brincadeiras e jogos como meios de a criança se manifestar, pois “[...] aprendizagem é entendida como processo, que deve ser lida de forma a não fragmentar o conhecimento [...]”.

De acordo com Referencial curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI, 1998),

o professor deve preparar brincadeiras com situações diferenciadas para que as crianças tenham capacidade de escolher papéis, objetos, companheiros para brincar, e que elas possam expressar seus sentimentos, emoções, entendimento e a própria regra no ato do brincar “ E preciso que o professor tenha consciência de que, na brincadeira, as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa ”.

Segundo a Matriz de avaliação processual, documento que norteia o ensino da Rede Estadual do Estado de São Paulo, para o desenvolvimento de habilidades, é necessário que o

professores, no cotidiano das salas de aula, resgatem, intencionalmente, atitudes e habilidades que orientem positivamente a elaboração de projetos de vida dos alunos por meio do exercício de um protagonismo. Esse processo de resgate pressupõe, de ambas as partes – professores e alunos –, ricos processos pessoais de controle de emoções, de empatia com o grupo, de relações pessoais e sociais muito positivas. É preciso também favorecer, com intencionalidade e mediação do professor, clima e ambiente propícios para que os alunos possam aprender a prestar atenção, sustentar um foco, ter calma, não ser impulsivo, ser determinado, confiante, e potencializar seus recursos internos, como foi dito anteriormente.

Do ponto de vista do desenvolvimento social é significativo favorecer o desenvolvimento da capacidade de seguir regras, vivenciar situações coletivas que envolvam cooperação e competição, praticar respeito mútuo, capacidade de argumentação com o objetivo final de ter as condições de compartilhar e contribuir, como cidadão, para a sociedade da qual faz parte. Essa preocupação se destaca agora apoiada nas recentes pesquisas que indicam que alunos que têm competências socioemocionais mais desenvolvidas apresentam também maior facilidade de aprender os conteúdos acadêmicos.

Bassedas, Huguet e Solé (1999) ressaltam a importância dos jogos para o desenvolvimento integral da criança. Por esta razão, o professor deve propor atividades que envolvam os jogos e brincadeiras, a fim de despertar o interesse, a motivação e a participação das crianças. Assim, o educador deve valorizar o jogo e brincadeiras como possibilidades de alcançar objetivos educativos e proporcionar à criança a possibilidade de superar obstáculos inesperados no decorrer do jogo.

## **6 O que são competências e habilidades**

Conforme Garcia (1984), as diretrizes curriculares nacionais, os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais) dos diferentes níveis de ensino e uma série de outros documentos oficiais referentes à educação no Brasil têm colocado a necessidade de ter como foco do ensino e da aprendizagem o desenvolvimento de competências e habilidades por parte do aluno, e não em conteúdo conceitual. Isso implica em uma grande mudança por parte da escola. Ainda segundo a autora, um momento concreto em que a escola se sente responsável por ensinar explicitamente competências e habilidades é quando a criança aprende a ler e a escrever.

Ao direcionar o foco do processo de ensino e aprendizagem para o desenvolvimento de habilidades e competências, devemos ressaltar que essas necessitam ser vistas, em si, como

objetivos de ensino. Ou seja, é preciso que a escola inclua entre as suas responsabilidades a de ensinar a comparar, classificar, analisar, discutir, descrever, opinar, julgar, fazer generalizações, analogias, diagnósticas. Caso contrário, o foco tenderá a permanecer no conteúdo e as competências e habilidades serão vistas de modo minimalista.

Isso não significa desvincular as habilidades de algum conteúdo. Pelo contrário, os conteúdos das diferentes disciplinas devem ser o principal instrumento para o desenvolvimento dessas habilidades.

De acordo com os estudos de Perrenoud (1999), não existe uma noção clara e partilhada das competências. Para o autor,

poderíamos dizer que uma competência permite mobilizar conhecimentos, a fim de se enfrentar uma determinada situação. Destacamos aqui o termo mobilizar. A competência não é o uso estático de regrinhas aprendidas, mas uma capacidade de lançar mão dos mais variados recursos, de forma criativa e inovadora, no momento e do modo necessário. A competência abarca, portanto, um conjunto de coisas. Perrenoud fala de esquemas, em um sentido muito próprio. Seguindo a concepção piagetiana, o esquema é uma estrutura invariante de uma operação ou de uma ação. Não está, entretanto, condenado a uma repetição idêntica, mas pode sofrer acomodações, dependendo da situação.

Ainda para o autor (*Op. cit*), o conceito de habilidade também varia de autor para autor. Em geral, as habilidades são consideradas como algo menos amplo do que as competências. Desta forma, a competência estaria constituída por várias habilidades. Por outro lado, uma habilidade não "pertence" a uma específica competência, uma vez que uma habilidade pode contribuir para competências diferentes.

A Base Nacional comum Curricular – BNCC (2018), trouxe a mais nova definição para competência e habilidade. Segundo este documento,

competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho.

## **6.1 O que são habilidades cognitivas e socioemocionais**

Segundo Matriz de avaliação processual, é necessário considerar que o desenvolvimento cognitivo resulta de um movimento de construção e reconstrução, apoiado nas relações que as pessoas que constroem os conhecimentos estabelecem com objetos,

peçoas, fatos e fenômenos. Esses movimentos e interações ocorrem nas diferentes etapas de desenvolvimento biopsicossocial e, portanto, durante todo o percurso escolar.

Ao longo da vida e em sua trajetória escolar, o ser humano desenvolve qualidades cada vez mais ricas e diversificadas de ações e operações inteligentes que lhe permite formas diversas de interação com o mundo em que vive. Por sua vez, essas ações e operações se expressam em comportamentos autorregulados, que dependem e são influenciados, igualmente, pelos fatores orgânicos, sociais e vividos pelo sujeito que conhece.

Além da categoria de competências e habilidades cognitivas, há, ainda, a de competências que deve ser objeto de ensino e da aprendizagem dos alunos. São as competências socioemocionais, cujo desenvolvimento deve ser acompanhado no cotidiano escolar pelo professor.

É necessário buscar uma visão mais ampla do desenvolvimento integral dos estudantes, em todos os aspectos. São vários os aspectos cognitivos em jogo, tais como: saber inferir, atribuir sentido, articular partes e todo, excluir, comparar, observar, identificar, tomar decisões, reconhecer, fazer correspondências. Do ponto de vista do desenvolvimento afetivo ocorre o mesmo: saber prestar atenção, sustentar um foco, ter calma, não ser impulsivo, ser determinado, confiante, otimizar recursos internos.

Sob a ótica das relações sociais, é necessário verificar se o aluno é capaz de interagir: seguir regras, agir em uma situação coletiva que envolva cooperação e competição; respeitar o outro, saber argumentar, saber ouvir, valorizar a opinião do outro, valorizar a conduta colaborativa do outro.

As competências e habilidades socioemocionais podem ser desenvolvidas em determinadas situações, por exemplo: valorizar e respeitar condutas acordadas com o grupo; reconhecer e valorizar a importância das condutas colaborativas e cooperativas; saber trabalhar em equipe; desenvolver autonomia para pesquisar e buscar informações, saber ouvir os colegas para argumentar, entre outras.

## **6.2 As habilidades cognitivas e socioemocionais das crianças podem ser desenvolvidas por meio de jogos e brincadeiras?**

Conforme Mariotti (2004, apud. Beckenkamp e Moraes, 2013),

o jogo é a atividade primordial da infância, ao mesmo tempo espontânea, prazenteira criativa e elaboradora de situações. É uma linguagem, uma das principais formas de relação da criança consigo mesma, com os demais e com os objetos do mundo que a rodeia.

Segundo Murcia (2005, p. 74), Jogo é um meio de expressão e comunicação de primeira ordem, de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo, sexual e socializador. É básico para o desenvolvimento da personalidade da criança em todas as suas facetas. Pode ter fim em si mesmo, bem como ser meio para a aquisição das aprendizagens. Pode acontecer de forma espontânea e voluntária ou organizada, sempre que respeitando o princípio da motivação.

O jogo é uma atividade lúdica que sempre estará presente na vida do ser humano, apresenta inúmeras formas de realização e auxilia no desenvolvimento da criança, principalmente na construção e entendimento das regras.

Segundo Vygotsky (1991), em idade escolar, as habilidades conceituais da criança são ampliadas a partir do brinquedo, do jogo, e, portanto, do uso da imaginação. Segundo ele, ao brincar, a criança está sempre acima da própria idade, acima de seu comportamento diário, maior do que é na realidade. Assim sendo, quando a criança imita os mais velhos em suas atividades culturalmente e/ou socialmente padronizadas, ela gera oportunidades para o seu próprio desenvolvimento intelectual.

De acordo com Beckenkamp e Moraes (2013), a utilização de jogos educativos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, entre elas:

- O jogo é um impulso natural da criança funcionando assim como um grande motivador;
- A criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo;
- O jogo mobiliza esquemas mentais: estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço;
- O jogo integra várias dimensões da personalidade: afetiva, social, motora e cognitiva;
- O jogo favorece a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força, concentração, etc.

CORDAZZO e VIEIRA (2008) preconizam que jogos e brincadeiras não visam somente à busca do prazer, estão ligados também aos aspectos do desenvolvimento físico e da atividade simbólica. O aspecto físico abrange as habilidades motoras e sensoriais que a criança necessita desenvolver para sobreviver e adaptar-se, enquanto o desenvolvimento das habilidades linguísticas, cognitivas e sociais pode ser observado pelo brincar simbólico. Pelo faz-de-conta, as crianças testam e experimentam os diferentes papéis existentes na sociedade e, com isso, desenvolvem suas habilidades. Com o avançar da idade o faz-de-conta declina e começam a aparecer brincadeiras que imitam cada vez mais o real e os jogos de regras

Segundo Freire (2007), os jogo e brincadeiras não são as únicas soluções para os problemas pedagógicos, mas diante das características da criança, não há por que não valorizá-las. Se o contexto for significativo para a criança, o jogo, como qualquer outro recurso pedagógico, tem consequências importantes em seu desenvolvimento.

#### 4 Considerações finais

O presente trabalho possibilitou compreender que jogos e brincadeiras são extremamente importantes para o desenvolvimento da criança, uma vez que por meio deles as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si e sobre o mundo que está a sua volta, desenvolvem as múltiplas linguagens, exploram objetos, organizam seus pensamentos, aprendem a respeitar regras, assumir o papel de líder e se socializam com outras crianças.

O referencial teórico adotado nesta pesquisa nos mostrou que o jogo facilita o desenvolvimento das habilidades motoras, possui uma linguagem corporal que não é estranha à criança e seu desenvolvimento não apresenta características de monotonia; a brincadeira é importante para a vida da criança. É por meio dela que a criança constrói sua identidade, desenvolve suas capacidades físicas, verbais, intelectuais e torna-se um adulto equilibrado consciente e afetuoso.

O reconhecimento do valor educativo do brincar é indispensável para a aprendizagem da criança. Diante disso, os professores devem inserir a brincadeira no universo escolar, reconhecendo-a como uma via para se aproximar da criança, com o objetivo de ensinar brincando.

A pesquisa nos possibilitou entender que, para que o professor articule o lúdico com as situações de aprendizagem, um primeiro passo é adequar o tipo de atividade ao conteúdo, tempo de aula e características da turma. Ele pode utilizar a brincadeira, priorizando o aspecto da espontaneidade, ou o jogo com regras. Tudo depende dos objetivos estabelecidos. O professor precisa ter cuidado para não “ficar preso” demais aos objetivos pedagógicos. Isso pode resultar numa condução excessiva da brincadeira, na inibição da criatividade e da liberdade da criança e, por fim, na descaracterização o elemento lúdico empregado.

O professor deve preparar brincadeiras com situações diferenciadas para que as crianças tenham capacidade de escolher papéis objetos, companheiros para brincar, e que elas possam expressar seus sentimentos, emoções, entendimento e a própria regra no ato do brincar.

Conforme o exposto acima, os jogos e brincadeiras são extremamente importantes para o desenvolvimento integral da criança. Por esta razão, é essencial que o professor proponha atividades que envolvam os envolvam, a fim de despertar o interesse, a motivação e a participação das crianças.

Na medida em que os professores compreenderem toda a capacidade potencial dos jogos e brincadeiras para contribuir com o desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir.** 3 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

Bassedas, E.; HUGUET, T. ; SOLÉ, I. **Aprender e ensinar na educação infantil.** Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva. **Educação Infantil: pra que te quero.** Porto Alegre: Artmed, 2001.

CORDAZZO, S. T. D; VIEIRA, M. L. *Caracterização de Brincadeiras de Crianças em Idade Escolar. Psicologia Reflexiva Crítica*, Porto Alegre, 2008.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. **O Lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar.** In: *Revista de Divulgação Técnica – Científica do ICPG. Vol. 1 n.4* – jan.-mar./2004.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e aprender – o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

FREIRE , J.B **O jogo Entre o Risco e o Choro.** Campinas: Autores Associados, 2002.

GÓES, M.C.R. **O brincar de crianças surdas: examinando a linguagem no jogo imaginário.** Disponível em:<[http://www.educacaoonline.pro.br/o\\_brincar\\_de\\_crianças\\_surdas.asp](http://www.educacaoonline.pro.br/o_brincar_de_crianças_surdas.asp)>Acesso em: 23 jun. 2005.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: **o jogo como elemento da cultura.** 5ª ed. 2ª. Reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos Infantis: O jogo, a Criança e a Educação.* Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

MURCIA, J.A.M. e seus colaboradores./ **Aprendizagem através dos jogos.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

Negrine, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento infantil.** Conteúdo: v.1. Simbolismo e jogo. Porto Alegre: Prodil, 1994.

Oliveira, Zilma Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos.** 4º ed. São Paulo, 2008.

PERRENOUD, P. (1999). **Construir as competências desde a escola**. Porto Alegre: Artmed Editora.

QUEIROZ, T.D. **Dicionário Prático de Pedagogia 1.ed.** São Paulo: Rideel, 2003.

Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: Formação Pessoal. Vol.2. Brasília: MEC/SEF, 1998.

SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca: A criança o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

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

Vygotsky, L.S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

Vygotsky, H. **Do Ato do Pensamento** Lisboa: Moraes, 1979.

Vygotsky, L.S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes 1994.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente. 6 ed.** Rio de Janeiro: ZAHAR editores, 1998.

VALESCO, C.G. **Brincar, o Despertar Psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

Autorizo cópia total ou parcial desta obra, apenas para fins de estudo e pesquisa, sendo expressamente vedado qualquer tipo de reprodução para fins comerciais sem prévia autorização específica do autor. Autorizo também a divulgação do arquivo no formato PDF no banco de monografias da Biblioteca institucional.

Maria Victória Moreira dos Santos  
Pindamonhangaba, 19 de Novembro  
de 2018.