



JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:

um estudo com crianças de 5 e 6 anos

Danielle Cristina Lima Carradore*

RESUMO

Esta pesquisa trata de um estudo de como os jogos e brincadeiras contribuem no processo de ensino-aprendizagem e de que forma a professora pesquisada os utilizam. A pesquisa ocorreu no Centro Municipal de Educação Infantil Tarsila do Amaral, em Sinop-Mato Grosso. No desenvolvimento buscou-se o aporte teórico dos autores: Roberta Liana Pimentel Cajueiro, José Carlos Libâneo, Gisela Wajskop e a Lei de Diretrizes e Bases de Educação Nacional. O método utilizado foi o Estudo de Caso com abordagem qualitativa, e a coleta de dados foi através de observações, entrevista e registro imagéticos. Os jogos e brincadeiras estão sempre presentes na Educação Infantil e se fortalecem enquanto poderosos instrumentos pedagógicos e a mediação do professor são fundamentais.

Palavras-chave: Educação Infantil. Ensino-aprendizagem. Jogos e Brincadeiras.

1 INTRODUÇÃO

Através desta pesquisa busquei analisar se acontecem e como ocorrem os jogos e brincadeiras na Educação Infantil, observando a metodologia da professora responsável pela turma e mostrando o compromisso do professor em sala de aula, como mediador e um facilitador no espaço escolar.

O professor precisa dar condições e oportunizar o uso dos brinquedos, tendo o cuidado e provocando o desenvolvimento da capacidade intelectual e despertando a curiosidade, muitas crianças não têm em casa os materiais oferecidos nas instituições. É importante

* Este artigo é um recorte de Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) intitulado **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**: um estudo com crianças de 5 e 6 anos sob orientação do Me. João Batista Lopes da Silva - Curso de Pedagogia, Faculdade de Educação e Linguagem (FAEL) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), *Campus* Universitário de Sinop, em 2014/2.

também que acompanhe o desenvolvimento de cada criança, perceba suas habilidades e dificuldades, buscando e inovando seu planejamento e estratégias de forma a respeitar o ritmo de cada criança no desempenho de determinada atividade.

A escolha da temática se deu especialmente por meio de experiências vividas em minha infância, por gostar da disciplina de Educação Física e também de praticar esportes. Além disso, ao trilhar meu caminho enquanto estudante do Curso de Pedagogia, na Faculdade de Educação e Linguagem (FAEL) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), deparei-me com disciplinas que abordaram a grande importância dos jogos e brincadeiras na educação de crianças, particularmente, na Educação Infantil. Apresento as considerações finais, não com a finalidade de dar um desfecho a temática a partir das respostas encontradas, mas com a intenção de deixar registrada a importância que requer a discussão sobre a temática jogos e brincadeiras na Educação Infantil.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

No ato de brincar a criança aprende a contar, associar, imitar, inventar, expressarem-se, essas ações são fundamentais em seu desenvolvimento físico, social e intelectual. Através dos jogos e brincadeiras, permitem a criança despertar sua curiosidade e imaginação, são momentos que proporcionam satisfação, comunicação de sentimentos, pensamentos e expressão corporal, tendo assim novas habilidades e crescimento perante atividades realizadas. Segundo a Lei de Diretrizes e Bases de Educação Nacional (LDB):

Art. 29. A Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (LDB 9.394/1996).

No momento da brincadeira ou do jogo, o professor precisa analisar cada criança, através do seu comportamento, sua interação com o colega, conhecer cada uma, até mesmo verificar e analisar se os seus objetivos estão sendo alcançados. Portanto, para que isso aconteça, o professor precisa ficar atento à sala de aula, mostrando motivação e também inovando suas propostas pedagógicas, constatando dessa forma as atividades que deram certo e o que precisam melhorar.

De acordo com o pesquisador José Carlos Libâneo (1994, p. 197):

A função de diagnóstico permite identificar progressos e dificuldades dos alunos e a atuação do professor que, por sua vez, determinam modificações do processo de

ensino para melhor cumprir as exigências dos objetivos. Na prática escolar cotidiana, a função de diagnóstico é mais importante porque é a que possibilita a avaliação do cumprimento da função pedagógico-didática e a que dá sentido pedagógico à função de controle.

A partir de observações é possível diagnosticar a criança, podendo assim ter um melhor empenho, buscando alternativas que possam contribuir no seu desenvolvimento e crescimento. Considerando que a criança está em fase de desenvolvimento, o professor precisa identificar cada criança, instigando e direcionando alguns desafios e sendo acolhedor, utilizando alguns métodos de recreação para que tenha interesse e participação, tendo em si o seu compromisso, sua postura ética e compartilhando experiências.

2.1 DEFINIÇÕES: jogos e brincadeiras

O brincar faz parte da vida da criança, é uma forma de comunicação, brincando a criança aprende, toma decisões, desperta a curiosidade, a imaginação, constrói representações, ela imita ou cria uma situação.

A brincadeira é uma oportunidade que a criança desenvolve a fantasia e criatividade, é capaz de produzir novos significados. O professor é o mediador, necessita proporcionar algumas estratégias e diálogo, para que possa ter uma boa relação entre ambos e não criar nenhum tipo de receio, para que não haja trauma com alguma experiência vivida e prejudicar sua fase, até mesmo ficar marcado em sua vida. Segundo Philippe Ariès (apud WAJSKOP 2009, p. 20):

Os jogos e a educação se identificam, principalmente, após o século XVII, a partir dos pedagogos humanistas, dos médicos iluministas, em sua reação antiescolástica e anticlerical e dos primeiros nacionalistas. Tal evolução foi comandada pela preocupação com a moral, a saúde e o bem comum, tendo como alvo principal a infância, cujo investimento educacional parecia como uma panaceia de todos os males sociais.

Nem sempre os jogos e brincadeiras eram considerados como recurso importante, significava como forma de passa tempo e a criança, conhecida como um adulto em miniatura. No período da educação infantil é necessário resgatar o brincar, pois entendo que num mundo altamente tecnológico, o adulto precisa mediar e controlar o tempo como, por exemplo: videogame, celular, *tablet*, computador, entre outros, incentivando, interferindo em suas atividades e tendo um tempo com atividades livres e também com seus filhos.

A família é a base da sociedade, do cidadão, é ela que influenciará a criança nos acontecimentos e atitudes, tendo então uma responsabilidade através do seu cotidiano para

que a criança sinta segurança e compreenda as situações, pois ela reflete o que ela vê em casa e aprende através da repetição criando novas hipóteses.

Os pais precisam mostrar limites e respeito para seus filhos, dizer ‘sim ou não’ o ‘que pode ou não pode’, para maior entendimento, pois a partir do meio no qual se faz presente que terá determinado desenvolvimento, possibilitando no futuro uma melhor concepção e possam se orgulhar e serem bons cidadãos. Para Simião de Miranda (1964, p. 76):

Portanto, damos significado às nossas vivências quando estabelecemos as conexões entre os diversos acontecimentos dos quais somos parte. É-nos exigido, para tanto, a mediação da dimensão criativa, pois a imaginação e o sonho precedem a construção da forma. Sempre que nos perguntamos e/ou alcançamos respostas, estamos aprendendo. Daí se aprender é necessário à vida, criar também é. Portanto, são fenômenos que partilham a mesma aliança. Ao darmos forma, criamos. O jogo, por imitar a vida, pode ser uma recriação do macro em escala micro. No entanto, recriamos do nosso modo. A importância desse criar e recriar, para a criança, está no favorecimento da elaboração de suas próprias interrogações ante os seus limites.

Diante da fala do autor, entendo que tanto os brinquedos como os jogos e brincadeiras constituem-se um meio das crianças despertarem o seu mundo imaginário, desenvolverem iniciativas, construir objetos, resolverem conflitos e auxiliarem nas relações humanas.

3 METODOLOGIA

O método utilizado para a realização deste artigo é o Estudo de Caso. A respeito desta metodologia, a pesquisadora Roberta Liana Pimentel Cajueiro (2012, p. 22) afirma:

O estudo de caso envolve o estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira que se permita o seu amplo e detalhado conhecimento. Este tipo de pesquisa normalmente é realizado a partir de um caso particular e, posteriormente, é realizada uma análise comparativa com outros casos, fenômenos ou padrões existentes.

A abordagem metodológica é qualitativa, ou seja, sendo por meio de coleta de dados. Os dados coletados foram durante as observações do estágio de docência e na semana do Dia das Crianças, sob entrevista com a professora responsável pela turma, formada em Pedagogia com especialização em Educação Infantil e Alfabetização, professora da rede municipal de Sinop há 6 anos, sempre atuando na Educação Infantil com pré I e II. A entrevista também ocorreu com cinco crianças, com idade de 5 e 6 anos, em uma turma do pré-II.

4 RESULTADOS DA PESQUISA

Após observações em sala de aula, ao questionar a professora sobre o papel dos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil, ela se manifestou da seguinte maneira:

(01) Professora A: Os jogos e brincadeiras são recursos lúdicos que contribuem para socialização, o raciocínio, a imaginação, coordenação, lateralidade, aquisição de regras e limites, fundamental no processo de ensino aprendizagem das crianças.

Logo em seguida, conversamos sobre a atuação do professor em sala de aula, necessitando de um olhar atencioso e transmitindo confiança para a criança. A professora me deixou bem à vontade, me disponibilizou seu caderno de planejamento, mostrou alguns materiais que os utiliza no decorrer de suas aulas e também o caderno das crianças.

Solicitei para destacar algumas brincadeiras que as crianças mais gostam:

(02) Professora A: Brincadeiras livres, faz-de-conta, casinha, carrinho, massa de modelar, peças de montar, jogo da memória, quebra-cabeça, dança das cadeiras, corda, músicas com gestos e mímicas, histórias com dramatizações.

Presenciei um momento em que as crianças apresentaram no palco, a história da ‘Dona Joaninha’, todas participaram, utilizaram vestimentas de cada personagem.

A instituição procura sempre organizar apresentações no palco para que possa interagir, se expressarem e socializar com outras turmas, diferentes conhecimentos.

Questionei também como deve ser feita a mediação nos Jogos e Brincadeiras?

(03) Professora A: Antes de iniciar qualquer tipo de atividade lúdica é importante conscientizar e preparar as crianças a respeito do conhecimento das regras para fazer bom uso delas, intervindo e mediando sempre que as regras forem descumpridas. No entanto existem momentos em que os próprios alunos estabelecem e criam as regras, proporcionando assim a construção da autonomia, cooperação e criatividade.

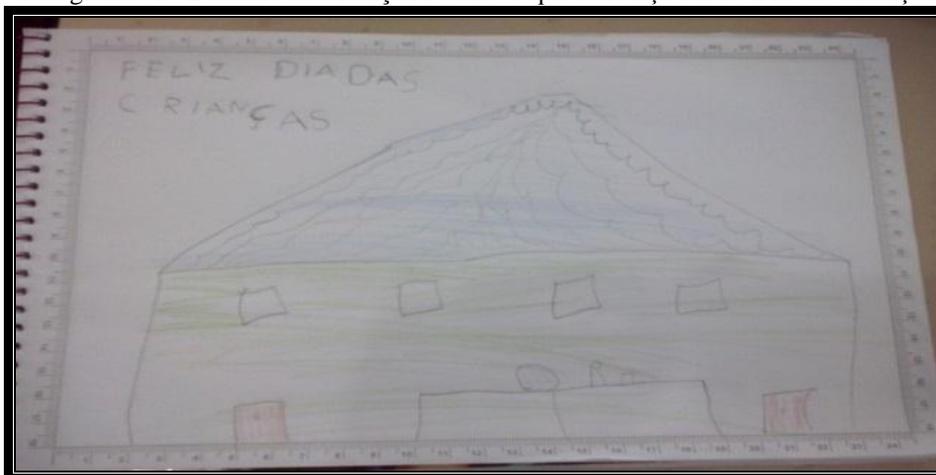
Percebi que as crianças no momento da explicação prestam bastante atenção. São utilizadas atividades dirigidas e também livres, momento importante para que o professor possa avaliar e perceber cada criança.

Fiquei admirada com algumas situações, entre elas, a história da ‘Dona Baratinha’, a professora colocou uma fita vermelha no cabelo de cada menina e entregou uma caixinha,

conforme ela contava a história às meninas cantavam ‘Quem quer casar com a dona baratinha, que tem fita no cabelo e dinheiro na caixinha, thathathá–thuthuthú’ e para os meninos, conforme ela contava a história eles faziam o som de cada animal (conforme a história), depois todos dançaram e fizeram um trenzinho, teve crianças que usaram o avental e outros acessórios utilizados na história.

No dia 13/10/2014, houve um momento que a professora conversou com as crianças sobre como foi o ‘Dia das Crianças’, cada criança falou o que fez, com quem brincou e se ganhou presente, depois foi feito um desenho representando esse dia. Conforme as crianças contavam, elas levantavam a mão para falar e alguma vez lembrava-se de atividades realizadas em sala de aula.

Fotografia 01 - Desenho da Criança A sobre ‘o que a criança fez no Dia das Crianças’.



Fonte: Danielle Cristina Lima Carradore, Acervo Particular, 2014.

(04) Criança A: Ontem foi bem divertido, brinquei um monte, e a gente foi na casa da minha vó que é bem grande, comemorar meu aniversário, comi bolo, ganhei presente e à noite fui para a igreja.

(05) Criança B: Não ganhei nada, mais brinquei muito com minha irmã no parque e andamos de bicicleta.

A instituição possui alguns projetos, um deles que me chamou a atenção é o projeto ‘Pura Magia’, cada sala recebe uma sacola que contém livros de histórias, cada dia uma criança leva essa sacola e traz com um desenho, isso faz com que a criança desenvolva sua criatividade, imaginação e compreensão da história, também uma vez por semana é feito cantinho da leitura no pátio, cada cantinho tem tapete, livros, alguns tem também banquinhos e casinha, e as crianças ficam um tempo em cada cantinho e vão se revezando.

Fotografia 02 - Desenho da Criança B sobre 'o que a criança fez no Dia das Crianças'.



Fonte: Danielle Cristina Lima Carradore, Acervo Particular, 2014.

As crianças se envolvem bastante deixam transparecer que gostam, em alguns momentos cada professora conta a história, já em outros deixam elas contar do seu modo, conforme vão passando as folhas dos livros criam uma nova história. É importante destacar que em todas as etapas das brincadeiras a professora está sempre presente mediando e analisando o comportamento das crianças.

Em entrevista com algumas crianças fiz a seguinte questão: Você gosta de brincar sozinho(a) ou em grupo?

(06) Criança A (menina): Grupo.

(07) Criança B (menina): Sozinha.

(08) Criança C (menina): Grupo.

(09) Criança D (menino): Grupo.

(10) Criança E (menino): Sozinho.

Conversando com a professora responsável pela turma, ao perguntar sobre como é construído o planejamento, ela disse que é feito a partir de projetos, um deles trabalhado em sala de aula diante todas as turmas que ocorreu no começo do ano é o 'Eu sou assim', tendo como objetivo a identificação, conhecer um pouco cada criança e uma forma da equipe se

adaptar. Optando por dar continuidade a esse projeto a professora deu sequência da seguinte maneira “Eu sou assim, minha história, minha vida”, trabalhando atividades que envolvem higiene, órgãos de sentido, movimentos corporais, painel de aniversário, teatro, alimentação, entre outros. Ocorreu também entrevista com os responsáveis pelas crianças algumas perguntas, e também com as crianças, buscando informações que pudessem identificar e ajudar no seu desenvolvimento. A partir das respostas desenvolveram atividades como o da comida preferida, explicando a importância da alimentação, e pedindo para as crianças fazerem um desenho. Foi realizado a contação de história da ‘Menina bonita do laço de fita’ para fazerem uma reflexão de diferenças culturais que existem e mostrando sua identidade.

Ao questionar para as crianças da brincadeira que você mais gosta, tive as seguintes respostas:

(11) Criança A (menina): Gosto mais de brincar de casinha.

(12) Criança B (menina): Massinha.

(13) Criança C (menina): Gosto bastante de pular corda.

(14) Criança D (menino): Pular corda e montar pecinha.

(15) Criança E (menino): Montar pecinha e massinha.

Ao me deparar e ver a criança ‘B’ brincando de massinha, percebi que mesmo gostando mais de brincar sozinha, ela sempre auxilia as outras crianças. É importante que o professor respeite a vontade da criança, mas ao mesmo tempo tentar motivar a uma socialização, mas não forçar a fazer nenhuma atividade.

Ao me aproximar das crianças, fiz a seguinte questão: Que tipo de jogo que você mais gosta?

(16) Criança A (menina): Jogo da memória.

(17) Criança B (menina): Dominó.

(18) Criança C (menina): Jogo de xadrez.

(19) Criança D (menino): Boliche.

(20) Criança E (menino): Quebra-cabeça.

As crianças gostam de atenção, ao fazer essa pergunta, teve várias histórias contadas pelas crianças, entre elas foi no momento de montar um quebra-cabeça, em que a criança ‘E’, contou uma história através da imagem em que ela estava vendo. Para Vygotsky (apud Cória-Sabini, 2004, p. 37), nas brincadeiras do período pré-escolar, as operações e ações da criança são sempre reais e sociais. Dando sequência perguntei as crianças:

Qual o lugar da escola que você mais gosta?

(21) Criança A (menina): Na porta.

(22) Criança B (menina): Na sala.

(23) Criança C (menina): No pátio, porque dá para correr.

(24) Criança D (menino): Na sala de cinema.

(25) Criança E (menino): No pátio.

Percebi que as crianças são bem carinhosas, gostam de abraçar, e sentem ciúmes umas das outras. Indaguei a criança ‘B’, o porquê ela gosta mais de ficar na sala, ela respondeu sorrindo dizendo: por que a professora traz bastante brincadeira para gente brincar. Já a criança ‘C’ gosta de correr, mas sente falta de um gramado.

Outro projeto utilizado pela professora é o de ‘Uma viagem ao mundo colorido de Romero Brito’, ela organizou a sala e utilizou o data show e a partir de slides e fotos, mostrou a biografia do autor e fez uma releitura. Em seguida organizou a sala e distribuiu alguns materiais como: tinta guache, pedaços de jornal, forma de papelão e botão, as crianças confeccionaram um painel com o símbolo de sua mão. Falou também sobre a importância das cores, às vezes as crianças utilizam apenas um lápis de cor para fazer o desenho.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os Jogos e Brincadeiras fazem parte da vida da criança, sendo um meio em que elas expressam seus sentimentos e suas vontades, necessitando da mediação do professor, verificando suas propostas de acordo com o ritmo da criança permitindo que ela através do seu meio, tenha novas habilidades e desenvolva a autonomia, contribuindo assim o processo de ensino-aprendizagem.

Além disso, são essenciais no desenvolvimento e aprendizagem na educação infantil, a partir deles a criança desenvolve seus aspectos motores, afetivos e cognitivos, podendo assim criar situações, desenvolver a criatividade, fantasia, lateralidade, raciocínio, aprende resolver conflitos, entre outros, proporcionando novas ideias, hipóteses, autonomia e descoberta, aprendendo diariamente com as oportunidades que são oferecidas.

O espaço escolar faz com que a criança tenha um aprendizado, crie sua percepção e desenvolva suas capacidades, cabe o professor ter a mediação, o respeito e o incentivo, proporcionando o ambiente, em momentos prazerosos, além de interação, cuidado com o próximo, afetividade, valores, significados, coordenação motora, força, equilíbrio e respeito às regras.

GAMES AND PLAY IN THE CHILDHOOD EDUCATION: a study with children aged between 5 and 6 years

ABSTRACT¹

This research deals with a study of how the games and play contribute in the teaching and learning process and how the teacher searched makes use of these pedagogical tools. The research took place in the Center Municipal Childhood Education Tarsila do Amaral, in Sinop - Mato Grosso. The development searched the theoretical of authors: Roberta Liana Pimentel Cajueiro, José Carlos Libâneo, Gisela Wajskop and the Brazilian Educational Laws and Guideline. The method used was the case study with a qualitative approach, and the data collection was through observation, interview and record imagistic. The games and play are always present in the Childhood Education and if strengthen while powerful pedagogical tools and the mediation of the teacher are fundamental.

Keywords: Childhood education. Teaching and learning. Games and play.

¹ Tradução realizada por Graciene Verdécio de Gusmão do Conselho de Tradutores para Línguas Estrangeiras (CTLE) da **Revista Eventos Pedagógicos**.

REFERÊNCIAS

CAJUEIRO, Roberta Liana Pimentel. **Manual para elaboração de projetos acadêmicos:** guia prático do estudante. Petrópolis: Vozes, 2012.

CARRADORE, Danielle Cristina Lima. **Desenho da Criança A sobre ‘o que fez no Dia da Criança’.** 2014. 1 fotografia, color., 6 cm x 12,14 cm.

_____. Danielle Cristina Lima. **Desenho da Criança B sobre ‘o que fez no Dia da Criança’.** 2014. 1 fotografia, color., 6 cm x 13,49cm.

CRIANÇA A. **Criança A:** depoimento. [13 out. 2014]. Entrevistadora Danielle Cristina Lima Carradore. Entrevista concedida para o Trabalho de Conclusão do Curso sobre Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: um estudo com crianças de 5 e 6 anos.

CRIANÇA B. **Criança B:** depoimento. [13 out. 2014]. Entrevistadora Danielle Cristina Lima Carradore. Entrevista concedida para o Trabalho de Conclusão do Curso sobre Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: um estudo com crianças de 5 e 6 anos.

CRIANÇA C. **Criança C:** depoimento. [13 out. 2014]. Entrevistadora Danielle Cristina Lima Carradore. Entrevista concedida para o Trabalho de Conclusão do Curso sobre Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: um estudo com crianças de 5 e 6 anos.

CRIANÇA D. **Criança D:** depoimento. [13 out. 2014]. Entrevistadora Danielle Cristina Lima Carradore. Entrevista concedida para o Trabalho de Conclusão do Curso sobre Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: um estudo com crianças de 5 e 6 anos.

CRIANÇA E. **Criança E:** depoimento. [13 out. 2014]. Entrevistadora Danielle Cristina Lima Carradore. Entrevista concedida para o Trabalho de Conclusão do Curso sobre Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: um estudo com crianças de 5 e 6 anos.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática.** São Paulo: Cortez, 1994.

MIRANDA, Simião de. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais.** Campinas: Papirus, 2001.

PROFESSORA A. **Professora A:** depoimento. [09 out. 2014]. Entrevistadora Danielle Cristina Lima Carradore. Entrevista concedida para o Trabalho de Conclusão do Curso sobre Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: um estudo com crianças de 5 e 6 anos.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** 8. ed. São Paulo: Cortez, 2009.