



REP's - Revista Even. Pedagóg.

Número Regular: Formação de Professores e Desafios da Escola no Século XXI

Sinop, v. 7, n. 2 (19. ed.), p. 454-468, jun./jul. 2016

ISSN 2236-3165

<http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/index>

OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL¹

Karine Barcellos da Silva

Universidade do Estado de Mato Grosso, Sinop/MT - Brasil

RESUMO

Este estudo teve por objetivo investigar como os professores se apropriam dos jogos e brincadeiras para estimular as crianças do 2º ano do ensino fundamental no desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor. A pesquisa de abordagem qualitativa, foi realizada por meio de entrevistas com professores e diretor, ocorrendo também observação dos alunos na sala do 2º Ano C na Escola Municipal de Educação Básica Sadao Watanabe no município de Sinop – Mato Grosso. Notou-se que os alunos dispõem de jogos pedagógicos que num primeiro momento são dirigidos e depois são transformados pelas crianças numa brincadeira de faz-de-conta.

Palavras-chave: Educação. Ensino fundamental. Jogos e brincadeiras. Pesquisa qualitativa.

1 INTRODUÇÃO

Pensar em jogos e brincadeiras parece ser um tema fácil, afinal quem é que nunca brincou e/ou jogou algo na vida. Nesta perspectiva, retorno a minha infância e recordo-me de todos os momentos prazerosos, os quais vem à mente aquela

¹ Este artigo é um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado **OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM: uma análise da formação cognitiva, afetiva e motora dos alunos do 2º ano do ensino fundamental**, sob a orientação do Dr. José Luiz Straub, Curso de Pedagogia, Faculdade de Educação e Linguagem (FAEL) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), *Campus* Universitário de Sinop, 2015/2.

cantiga de roda que há muito não ouvia, aquele jogo ou brincadeira que dificilmente pode ser esquecido. Toda criança aprende ou aprendeu algo brincando.

É necessário compreender que apesar dos termos jogo e brincadeira estarem interligados, eles têm significados distintos, cada qual com suas especificidades². Este estudo teve como objetivo compreender se os professores utilizam ambos como parte do processo ensino-aprendizagem, de modo a contemplar o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor das crianças do 2º ano do ensino fundamental.

A pesquisa foi realizada na Escola Municipal Sadao Watanabe, no segundo semestre de 2015, no período de 18 de setembro a 23 de outubro. Foram acompanhadas as aulas de educação física e as aulas em que a professora utilizava jogos e brincadeiras, em uma sala de 2º ano C do ensino fundamental. Os sujeitos de pesquisa foram três professoras e o diretor. A coleta de dados ocorreu por meio da observação em sala e por entrevistas realizadas com os sujeitos da pesquisa.

2 BRINQUEDOS, JOGOS E BRINCADEIRAS

Ao estudar jogos, brincadeiras e brinquedos, muitas vezes os termos são confundidos como se tivessem a mesma definição, quando na verdade eles possuem conceitos distintos. Portanto, para este trabalho serão definidas as especificidades de cada um.

O brinquedo é um artefato, ou seja, é o objeto usado para a brincadeira. Brougère (2001) o define como detentor de significados e características que vão além do real e do imaginário das crianças. Segundo o autor (2001, p. 8) ele é “rico em significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura”. A infância é repleta de acontecimentos novos. São momentos de criação e imaginação, em que a criança pode ser e criar vários personagens enquanto brinca, e o brinquedo pode ser o mediador de tal atividade. Como vimos em Brougère (2001, p. 40-41):

A infância é conseqüentemente, um momento de apropriação de imagens e de representações diversas que transitam por diferentes canais. As suas

²Mostro no referencial teórico, como trato jogos, brinquedo e brincadeira.

fontes são muitas. O brinquedo, é com suas especificidades, uma dessas fontes. Se ele traz para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, traz-lhe também, formas e imagens, símbolos para serem manipulados. Por isso, parece útil considerar o brinquedo não somente a partir de sua dimensão funcional, mas, também, a partir daquilo que podemos denominar dimensão simbólica.

Segundo Freire (2002, p. 14), o brinquedo é fato e depende de diversos fatores como as condições sociais e econômicas, a cultura, o desenvolvimento biológico, etc. Isso permite a compreensão de que “quanto mais nova a criança, mais individual e autocentrado é o brinquedo”.

O jogo é uma ferramenta potencializadora no processo ensino-aprendizagem, através dele é possível trabalhar as regras impostas pela sociedade, a competição e o indivíduo na sua totalidade. Para Kishimoto (1997, p. 16) “o jogo pode ser visto como: o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras, um objeto”.

Kishimoto (1997) e Freire (2002) apontam que o que difere jogo de brincadeira é a existência de regras. A regra é definida por Piaget (1978, p. 148) como “uma regularidade imposta pelo grupo, e de tal sorte que a sua violação representa uma falta”.

O jogo utilizado como instrumento educativo pode proporcionar à interação, a cognição, a motricidade e a afetividade entre as crianças. Desta forma, Kishimoto (2008, p. 36) afirma que:

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

Já a brincadeira é toda ação livre, em que a criança não tem regras pré-determinadas. Kishimoto (1997, p. 21) afirma que brincadeira “é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação”. Desta forma, a criança brinca pelo prazer de brincar com qualquer objeto ou até mesmo sem nenhum.

Brougère (2001, p. 59) compreende que “a brincadeira é, entre outras coisas um meio de a criança viver a cultura que a cerca, tal como ela é verdadeiramente, e não como deveria ser”. A criança se expressa por meio daquilo que vê, da cultura que está inserida, e a sua visão perante aos acontecimentos faz com que ela recrie situações enquanto brinca.

Ferreira (1999, p. 222) define brincadeira como “ato ou efeito de brincar; divertimento, sobretudo entre crianças; entretenimento”, ou seja, não necessariamente a criança precisa de brinquedos para que a brincadeira ocorra. Já Miranda (1964, p. 30) a define como “o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo”, neste entendimento o brinquedo é imprescindível para que a brincadeira aconteça.

3 CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS À EDUCAÇÃO

Como venho mostrando, com base no referencial teórico, os jogos e as brincadeiras possuem valor imensurável na educação. Então por que a dificuldade em utilizá-los em sala de aula? Durante a observação, os professores verbalizam a importância dos jogos e das brincadeiras. Porém, na prática, reservam-lhe apenas a educação física em uma aula de quarenta minutos para utilizá-los, sendo que, toda e qualquer atividade de alfabetização poderiam ter empregados os mesmos como instrumentos de ensino. Segundo Liria e Rubio (2014, p. 17),

A criança aprende melhor brincando e muitos conteúdos podem ser ensinados por meio das brincadeiras, as atividades com jogos ou brinquedos podem ter objetivos didático-pedagógicos que visem proporcionar o desenvolvimento integral do educando.

Na aula de educação física a Professora 2 divide a sua aula em dois momentos, no primeiro momento ela explica um jogo e no segundo momento deixa as crianças fazerem brincadeiras livres. Quando ela ensina as crianças a jogar determinado jogo, é possível perceber que as crianças ficam interessadas, fazem perguntas, se socializam. Mas como ressaltou a professora:

(01) Professora 1: Acredito que este tempo não é suficiente, porém tudo é limitado ao seu tempo.

Esses momentos são curtos porque os professores assim desejam, por dedicar-se apenas a alfabetização, sem pensar que existem inúmeras possibilidades ao utilizar o jogo e a brincadeira.

Na escola, os espaços existem, porém no ensino fundamental, o foco é a alfabetização, o que faz os jogos e as brincadeiras tornarem-se momentos cada vez mais curtos. Para Marcelino (1996, p. 38):

É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... como se fora brincadeira de roda.

Os jogos e as brincadeiras são para os professores maneiras lúdicas de aprendizagem, para a professora:

(02) Professora 1: Brincar é fundamental na infância por ser uma das linguagens expressivas do ser humano.

Rodrigues (2013, p. 10) ressalta que “brincar é inerente ao ser humano e estabelecer uma relação entre brincar e aprender pode tornar o processo de aprendizagem prazeroso e ao mesmo tempo enriquecedor para a criança”. Tendo uma ligação direta com a fala da professora que vê:

(03) Professora 2: Os jogos e brincadeiras como instrumentos que utiliza para desenvolver as habilidades: física e cognitivas nos seus alunos, ou seja, atingir os seus objetivos na aula.

(04) Professora 3: Uma maneira alegre, divertida e lúdica da criança descobrir o mundo, se desenvolver e aprender brincando.

O autor (2013) ainda compreende a escola como um espaço para as crianças vivenciarem a ludicidade para desenvolver a atenção, o raciocínio, a criatividade e a aprendizagem significativa.

As Professoras 1 e 3 utilizam jogos pedagógicos uma vez por semana durante quarenta minutos na última aula de sexta-feira. As professoras veem esse tempo como suficiente devido as crianças estarem no processo de alfabetização, como vemos nas falas das professoras:

(05) Professora 3: Por se tratar do 2º ano, este tempo é suficiente.

(06) Professora 2: Para mim é suficiente, pois aqui na escola as aulas de educação física são sempre germinadas.

A Professora 1 utiliza os jogos pedagógicos para promover um momento de descontração e descanso da semana. Ela os deixa livres, para escolherem os jogos que desejarem, jogando os mesmos de forma correta ou não, sem sua interferência. Durante a observação duas crianças utilizaram o jogo de dominó de matemática para jogar, conforme as regras do jogo, mas ao término da primeira partida eles começaram a transformar o jogo em brinquedo, fazendo do mesmo uma casinha para acomodar as bonecas.

A Professora 2 leciona educação física, e para ela os jogos e as brincadeiras são as atividades principais, primeiro ela inicia a aula com um alongamento (simples) e depois é aplicada a brincadeira e/ou jogo. Para Santos (2008, p. 6) o brincar é natural, e não é feito para passar o tempo, ou seja, “brincadeira é a forma que ela encontra para expressar desejos, problemas, bem como representar conhecimentos”.

Nas observações foi constatado que tanto a professora de educação física (Professora 2) quanto a professora de sala (Professora 1), utilizavam suas aulas com a brincadeira livre. Quando as crianças estavam em sala, elas tinham a sua disposição jogos pedagógicos, porém utilizavam os mesmos como brinquedos, pois imaginação fluía e as crianças faziam de um mesmo jogo, várias outras brincadeiras,

como por exemplo, o xadrez que era transformado em uma fazenda com peões que cuidavam dos cavalos, luta entre as peças, dentre outros.

Quando as Professoras utilizam os jogos e as brincadeiras em suas aulas percebem que as crianças estabelecem regras, se socializam, interagem, aprendem e ajudam os colegas, se organizam, expõem opiniões. Segundo Lira e Rubio (2014, p. 20)

o jogo, o brinquedo e a brincadeira são instrumentos mediadores no processo didático-pedagógico, são importantes ferramentas, auxiliares no desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo, psicológico e social da criança em formação. Peças-chave neste processo, estimulam a relação da criança consigo mesmo, com os outros e com o mundo.

Durante a aula de educação física, as próprias crianças se organizaram e fizeram a brincadeira de polícia e ladrão, como sempre, havia uma menina que liderava e tentava de várias formas para organizar as crianças em polícia e em ladrão. Porém, de todo jeito que ela organizava as crianças, elas mesmas não aceitavam, pois, todas queriam ser o ladrão. Então, outro menino decidiu fazer uma fila e mandar um para lá outro para cá (um policial e um ladrão), desta forma ele conseguiu iniciar a brincadeira. Enquanto brincavam eles se divertiam, utilizavam a motricidade, a afetividade e as estratégias para capturar os colegas em fuga.

Porém, sempre tem um ou outro que não quer participar da brincadeira dirigida, então ela pode fazer a brincadeira livre. E é na brincadeira livre que segundo Rojas (2007, p. 20) “a criança vai estruturar sua capacidade de julgamento, a capacidade de fundamentar sua personalidade em importantes valores, princípios e regras”.

Segundo as Professoras 1, 2 e 3 os jogos e as brincadeiras auxiliam no processo de alfabetização, pois quando as crianças brincam elas são estimuladas a desenvolver habilidades, tais como:

(07) Professora 1: Brincar locomotor, o social, o linguístico, a simulação e a criatividade.

Porém, o Diretor ressalta que a aplicação de tais atividades:

(08) Diretor: [...] deve ser feito com muita responsabilidade e direcionado. Não pode ser uma atividade apenas de recreação, deve ser norteada por aspecto pedagógico nos quais a intenção seja o aprendizado dos alunos.

E quando o aluno apresenta dificuldades em sala, ele também tende a sentir dificuldades nas atividades físicas como afirma a professora:

(09) Professora 2: Observo que os alunos com maior dificuldade na prática (atividades físicas) são os mesmos que apresentam dificuldades em sala de aula. Então, tento desenvolvê-los com maior intensidade na aula de educação física”.

Este momento das brincadeiras segundo Lira e Rubio (2014, p. 20):

É uma oportunidade para o educador observar e refletir sua prática, analisando particularmente os avanços e necessidades de cada criança, buscando reorganizar e replanejar sua proposta de trabalho, inserindo novas estratégias que contemplem efetivamente a evolução da criança.

Portanto, os professores devem estar sempre atentos e buscar envolver todas as crianças com atividades diversas, pois segundo o diretor da escola “os professores que trabalham com esta temática conseguem em grande parte atingir os objetivos”. Diante disso, percebo que quando os professores direcionam os jogos e as brincadeiras eles proporcionam as crianças aprendizado significativo e como em outras aulas conseguem atingir os objetivos propostos.

4 OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS DOS ALUNOS DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DENTRO E FORA DE SALA AULA

Na infância os jogos e as brincadeiras comumente fazem parte do dia a dia das crianças. Na escola, que faz parte do período da infância, não poderia ser diferente. Os jogos e as brincadeiras também têm seu espaço reservado, uma vez que fazem parte do processo ensino-aprendizagem. Diante disso, Kishimoto (1993, p. 11) afirma que:

O jogo é fundamental para a educação e o desenvolvimento infantil [...] o jogo e a criança caminham juntos desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração.

Os jogos e as brincadeiras são importantes mecanismos para as crianças exercitarem sua criatividade e a cultura na qual estão inseridas. É uma maneira lúdica de expressar-se, comunicar-se e reinventar-se. Durante as observações, em vários momentos as crianças deixaram explícitas nas brincadeiras o que vivem dentro e fora da escola, inclusive os conhecimentos adquiridos pelos conteúdos já estudados em sala.

Num dado momento de uma brincadeira livre uma menina chegou a mim e entregou vários bolinhos de areia e me disse: “esses bolinhos são de formas geométricas, este é redondo e este aqui é quadrado”. Durante a brincadeira ela se recordou de um conteúdo estudado em sala, e o representou através dos bolinhos de areia. No Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 27) explica que:

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer algumas de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou algo conhecido, [...], de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc.

Neste caso, provavelmente a criança lembrou-se de uma explicação na qual a professora abordou a temática por ela explicitada. E através do ato de brincar, ela foi “capaz de compreender melhor suas novas descobertas, construindo o seu próprio conhecimento a respeito do mundo, das pessoas e de si própria” (SANTOS, 2008, p. 12).

Em outra brincadeira, um grupo de meninas organizou um espaço da quadra para montar sua casinha, uma delas começou a designar os papéis e apontou para as colegas dizendo: “eu serei a mamãe, você será a filha, você o papai e você será o cachorro”. Em seguida, a filha saiu para passear com o cachorro e pediu para que os pais deixassem o almoço pronto, para quando ela voltasse do passeio. Durante o passeio a menina simulou estar levando o cachorro com a guia, e a colega que representava o cachorro agia como tal usando a sua imaginação. Enquanto isso, os

pais que ficaram em casa trataram de providenciar o almoço, que era composto por folhas, terra, pedras e pedaços de galho. Quando a menina chegou do passeio se deparou com a mesa arrumada, simulando um almoço em família. Paniagua e Palacios (2007, p. 19) destacam que através das brincadeiras:

É possível tentar todo tipo de habilidades sem a exigência própria das tarefas. Uma criança que brinca de casinha imita o mundo adulto, planeja sua atividade, exercita e enriquece sua linguagem com seus monólogos ou suas conversas, aprende a negociar os diferentes papéis com seus colegas, inclusive estabelece correspondências numéricas ao pôr à mesa, por exemplo – tudo isso com prazer e sem a necessidade da presença constante de um adulto.

É possível perceber que para realizar as brincadeiras de faz-de-conta, como a acima citada, é necessário já ter tido contato com essas experiências, para só então reproduzi-las a sua maneira. Também é necessário que todas do grupo compreendam os papéis que irão desempenhar no decorrer da brincadeira.

As brincadeiras de faz-de-conta reinavam nesta turma, pois além de brincarem sem os brinquedos, as crianças transformavam os jogos em brinquedos, que variavam de acordo com as experiências já vividas por eles. Também no faz-de-conta as crianças repetem coisas do seu cotidiano de modo a construir “uma ponte entre a fantasia e a realidade” (BOMTEMPO, 2009, p. 67). Além de mostrar sua realidade, a criança “tem a oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos” (Idem, 2009, p. 69). Representam o mundo à sua maneira.

No intervalo, as crianças gostavam de circular por diversas brincadeiras dispostas no pátio. Algumas preferiam dançar ao som de músicas conhecidas, desenvolvendo suas habilidades psicomotoras, expressivas, além de interagir e trocar experiências com os outros colegas. Além destes benefícios já citados, Londero (2011, p. 18) afirma que:

A dança, além de mobilizar o potencial expressivo, torna a criança consciente de suas ações e atitudes corporais: desenvolve habilidades psicomotoras, favorece a formação de conceitos e solução de problemas, estimula a interação social, organiza o gesto e movimentação cotidianos, desenvolve a orientação tempo-espço, preserva e estimula o potencial criativo-imaginário.

Além da dança, os alunos também brincavam de pular amarelinha, na escola havia uma variedade delas, tais como: amarelinha de cores, amarelinha numérica, etc, mas a preferida deles era a de cores. Nesta brincadeira, as crianças organizavam-se em filas, pulavam de uma em uma, e seguiam a única regra que era pular nas cores iguais ao mesmo tempo.

Através dessa brincadeira as crianças desenvolvem a coordenação motora, além de raciocínio rápido, pois tem que pular e ao mesmo tempo cuidar para não pular nas cores erradas. Para Moreira (2013, p. 52) são muitos os benefícios que a brincadeira de amarelinha proporciona, ela “desenvolve nas crianças noções de espaço e auxilia na organização do esquema corporal” [...] e também “ao pular sem pisar no risco do diagrama, está desenvolvendo a orientação espacial e ao pular com um pé só, estimula-se o equilíbrio”. Habilidades que no decorrer da vida são muito importantes para exercer determinadas funções da vida adulta.

Outra brincadeira que elas faziam todos os dias, era pular corda. Esta brincadeira consiste em pular a corda toda vez que ela bater no chão, e também orientar-se pela canção geralmente cantada pelas crianças para ver quantas puladas a criança consegue dar. Durante a brincadeira, as crianças se sentem muito a vontade, e quando são embaladas pelas canções o desejo de pular mais e mais fica aguçado. Pular corda exige das crianças movimentos locomotores fundamentais que envolvem a projeção do corpo no espaço, como o caminhar, ocorrer e o saltar. Essas habilidades motoras básicas são realizadas espontaneamente pelas crianças, são movimentos que desenvolvem o potencial já existente nelas.

A infância é momento enriquecedor que permite desfrutar dos jogos e das brincadeiras, estes momentos se tornam cada dia mais escassos e devem ser propiciados na escola para que as brincadeiras tradicionais passadas de geração para geração não se percam. Quando a criança brinca ela interage com o outro, compartilha brinquedos e experiências, desenvolve-se intelectualmente. Esses momentos influenciam na aprendizagem das crianças, visto que impulsiona a cognição, a motricidade e afetividade, além de fazer com que as crianças representem o meio social que as cercam.

5 CONCLUSÃO

Com o desenvolvimento desta pesquisa, foi possível perceber que os jogos e as brincadeiras influenciam direta e indiretamente no processo de ensino-aprendizagem, apesar do pouco tempo reservado para tais atividades em sala de aula. Por meio dos jogos e das brincadeiras são proporcionados aos alunos a oportunidade de realizar as mais diversas experiências e atingir novas etapas da vida. Nos anos iniciais do ensino fundamental, são aprofundados os jogos com regras, pois vivemos em uma sociedade composta por diversas delas. Portanto faz-se necessário que o aluno compreenda a necessidade de obedecê-las. As brincadeiras livres também são importantes nesta fase, pois despertam a criatividade, a interação e socialização, já que os alunos utilizam um mesmo brinquedo para várias outras brincadeiras.

Os professores precisam estar cientes de que os jogos e as brincadeiras são necessários, por proporcionarem enormes contribuições para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor dos(as) alunos(as). Porém, não basta apenas propiciar jogos e brincadeiras se os mesmos não tem significado para eles, é necessário que haja um direcionamento para que aula produza aprendizado significativo, ou seja, não fazer apenas brincadeiras livres, embora as mesmas sejam muito significativas no desenvolvimento das crianças. É muito importante buscar diversificar as atividades e trabalhar na multidisciplinaridade associando diferentes conteúdos aos jogos e as brincadeiras, não apenas brincar para passar o tempo.

Ao final desta pesquisa, percebeu-se que os professores entendem que os jogos e as brincadeiras são importantes na formação dos(as) alunos(as), produzem resultados positivos. Mas não os empregam em muitas disciplinas como ferramenta lúdica de aprendizagem. Utilizam apenas para momentos de descontração, e nos poucos momentos da aula de educação física. Para os alunos, estes são momentos preciosos que permitem estar em contato com vários colegas, experimentar outras vivências e aprender a viver coletivamente, visto que tudo na maioria das vezes tem que ser dividido com outro colega. Portanto, os jogos e as brincadeiras são ferramentas potencializadoras no processo ensino-aprendizagem dos alunos.

GAMES AND ACTIVITIES IN TEACHING-LEARNING PROCESS OF STUDENTS OF SECOND YEAR ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT³

The Intent of this study was to investigate how teachers appropriate the games and activities to stimulate children's 2nd year of elementary school in the cognitive, affective and motor development. The qualitative research was conducted through interviews with teachers and director, also occurring observation of students in the classroom 2nd year C at the Escola Municipal de Educação Básica Sadao Watanabe in the municipality of Sinop – Mato Grosso. It was noted that students have educational games that are directed at first and then are transformed by the children in a game of make believe.

Keywords: Education. Elementary School. Games and activities. Qualitative research.

REFERÊNCIAS

BOMTEMPO, Edda. A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, Tizuko Marchida (Org.). **Jogo, brinquedo e a educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008. p. 66-72.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**: documento introdutório, Brasília, 1998.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes médicas, 1998.

DIRETOR. **Diretor**: depoimento. [2015] Entrevistadora: Karine Barcellos da Silva. Sinop, MT, 2015. Gravação digital de áudio (13 min. 5 seg.) Entrevista concedida para o Trabalho de Conclusão de Curso sobre Os jogos e as brincadeiras no processo ensino-aprendizagem: uma análise da formação cognitiva, afetiva e motora dos alunos do 2º ano do ensino fundamental.

FERREIRA, Aurélio. **Novo Aurélio século XXI**: o dicionário da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

³ Resumo traduzido por Antonio Cesar Gomes da Silva, graduado em Licenciatura em Letras pela UNEMAT - Universidade do Estado de Mato Grosso, professor na Escola Municipal Belo Ramo e Escola Estadual Enio Pipino.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da educação física. 4. ed. São Paulo: Scipione, 2002.

_____. **O jogo**: entre o riso e o choro. Campinas - SP: Autores associados, 2002.
KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis –RJ: Vozes, 1993.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

_____. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

LIRA, Natali Alves Barros; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância do brincar na educação infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**. v. 5, n. 1, dez. 2014. Disponível em:
<http://www.uninove.br/marketing/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Natali.pdf>. Acesso em: 29 out. 2015.

LONDERO, Rosana Maria Alves. **A dança na escola e a coordenação motora**. Fortaleza – CE, 2011. Disponível em:
<http://www.nead.fgf.edu.br/novo/material/monografias_arte_educacao/rosana_maria_alves_londero.pdf>. Acesso em: 15 nov. 2015.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer**: uma introdução. São Paulo: Autores Associados, 1996.

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

MOREIRA, Daniele Aparecida Fruchi. **A brincadeira de amarelinha na educação infantil**: uma contribuição para o desenvolvimento de habilidades matemáticas, em crianças de 4 anos. Lins – SP, 2013. Disponível em:
<<http://www.unisalesiano.edu.br/biblioteca/monografias/56007.pdf>>. Acesso em: 15 nov. 2015.

PANIAGUA, Gema; PALACIOS, Jesús. **Educação infantil**: resposta educativa à diversidade. Porto Alegre: Artmed, 2007.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PROFESSORA 1. **Professora 1**: depoimento. [2015] Entrevistadora: Karine Barcellos da Silva. Sinop, MT, 2015. Gravação digital de áudio (10 min. 13 seg.) Entrevista concedida para o Trabalho de Conclusão de Curso sobre Os jogos e as brincadeiras no processo ensino-aprendizagem: uma análise da formação cognitiva, afetiva e motora dos alunos do 2º ano do ensino fundamental.

PROFESSORA 2. **Professora 2:** depoimento. [2015] Entrevistadora: Karine Barcellos da Silva. Sinop, MT, 2015. Gravação digital de áudio (11 min. 9 seg.) Entrevista concedida para o Trabalho de Conclusão de Curso sobre Os jogos e as brincadeiras no processo ensino-aprendizagem: uma análise da formação cognitiva, afetiva e motora dos alunos do 2º ano do ensino fundamental.

PROFESSORA 3. **Professora 3:** depoimento. [2015] Entrevistadora: Karine Barcellos da Silva. Sinop, MT, 2015. Gravação digital de áudio (9 min. 16 seg.) Entrevista concedida para o Trabalho de Conclusão de Curso sobre Os jogos e as brincadeiras no processo ensino-aprendizagem: uma análise da formação cognitiva, afetiva e motora dos alunos do 2º ano do ensino fundamental.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização.** Brasília, 2013. Disponível em:
<http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf>. Acesso em: 26 out. 2015.

ROJAS, Jucimara. **Jogos, brinquedos e brincadeiras:** a linguagem lúdica formativa na cultura da criança. Campo Grande: UFMS, 2007. Disponível em:
<<http://pt.scribd.com/doc/92676228/Fasciculo-Jucimara-Rojas-Jogos-Brinquedos-e-Brincadeiras-a-Linguagem-Ludica-Formativa-Na-Cultura#scribd>>. Acesso em: 27 out. 2015.

SANTOS, Luciana Alves dos. **As brincadeiras no âmbito escolar:** um estudo sobre o papel do brincar no desenvolvimento cognitivo de crianças da educação infantil de uma escola privada do Paranoá-DF. Brasília, 2008. Disponível em:
<<http://www.conhecer.org.br/enciclop/2009/as%20brincadeiras.pdf>>. Acesso em: 26 out. 2015.

SILVA, Karine Barcellos da. **Diário de campo:** os jogos e as brincadeiras nas interações dos alunos do 2º ano do ensino fundamental. Sinop, 2015.

Correspondência:

Karine Barcellos da Silva. Graduanda em Pedagogia pela Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Sinop, Mato Grosso, Brasil. E-mail:
karine_barcellosvida@hotmail.com

Recebido em: 30 de março de 2016.

Aprovado em: 17 de maio de 2016.