



## O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL<sup>1</sup>

Bianca Guimarães Marins

**Resumo:** Este artigo trata da importância do jogo e do brincar na Educação Infantil, visando à ludicidade como caminho para a aprendizagem e a construção do conhecimento através de brincadeiras, jogos e brinquedos. Procurou-se, através de uma pesquisa, verificar e compreender como se constituem as experiências com jogos em uma instituição particular de Educação Infantil em Curitiba/PR, por meio da observação e análise dos jogos e brincadeiras desenvolvidos junto às crianças de duas turmas e de entrevistas realizadas com professoras e auxiliares de ensino. Foi possível identificar algumas contradições no que diz respeito à relação da teoria e prática sobre o jogo como recurso pedagógico, colocando-se a necessidade de que as professoras estudem sobre os jogos, saibam identificar se um jogo é ou não adequado a determinado grupo, tirando proveito desse recurso, para que não seja utilizado somente como recreação ou ocupação de tempo.

**Palavras-chave:** Educação Infantil. Brincadeira. Jogo. Ludicidade.

### 1 INTRODUÇÃO

Este artigo foi desenvolvido através da problematização da importância do jogo e do brincar no processo de desenvolvimento da criança, sobretudo na Educação Infantil, visando à ludicidade como caminho para a aprendizagem e a construção do conhecimento através de brincadeiras, jogos e brinquedos. Apesar de os educadores no geral demonstrarem conhecimento e clareza do que são os jogos pedagógicos e que se trata de uma ferramenta didática muito importante capaz de contribuir para o desenvolvimento do aluno, cabe refletir se

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia, da Universidade do Sul de Santa Catarina, sob orientação da professora Daniela Erani Monteiro Will, no segundo semestre de 2018.



os professores realmente possuem um entendimento tão claro acerca do uso dos jogos na educação infantil como esta pesquisa indica.

Desta forma, foi proposto o seguinte problema de pesquisa: de que modo as crianças de uma escola particular de Educação Infantil em Curitiba/PR vivenciam a experiência do jogo na Educação Infantil, e como os professores o desenvolvem como recurso pedagógico?

Através da pesquisa, procurou-se verificar e compreender como se constituem as experiências com jogos na instituição de ensino, verificando as concepções dos professores de Educação Infantil acerca dos jogos e brincadeiras na infância, conhecendo como os jogos são propostos pelos professores, identificando como as crianças vivenciam a experiência com jogos.

Deste modo, a pesquisa foi realizada com enfoque qualitativo e descritivo, em um centro de educação infantil particular na cidade de Curitiba/PR, que atende crianças de 4 meses a 6 anos de idade, e conta com o total de 148 alunos e 36 funcionários.

A pesquisa foi desenvolvida através da sistematização dos dados coletados por meio de observação dos jogos e brincadeiras desenvolvidos junto às crianças das turmas do Maternal 3 (11 crianças) e do Nível 5 (18 crianças), da análise dos jogos e brincadeiras, para identificar quais conhecimentos são desenvolvidos, bem como de entrevistas transcritas realizadas com duas professoras e três auxiliares do centro de Educação Infantil, onde foram realizadas perguntas referentes à ludicidade e à importância das atividades com jogos na educação infantil, de forma que foi possível conhecer de que forma os jogos são utilizados na prática em uma escola de Educação Infantil, assim como qual a percepção das educadoras acerca do trabalho com jogos.

Nas próximas páginas deste artigo serão apresentadas a fundamentação teórica, bem como a discussão dos resultados obtidos da pesquisa de campo e as conclusões.



## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O jogo permite que a criança construa o seu próprio mundo, trazendo assim para a sua própria realidade diversas situações que fazem parte de seu universo imaginário. Assim, contribui para o seu desenvolvimento, não representando apenas mais um meio didático que facilita o aprendizado, uma vez que esta ferramenta influencia diversas áreas do desenvolvimento da criança, tais como: motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade, permitindo que a criança exteriorize seu potencial criativo.

Diversos autores (KISHIMOTO, 2007; FLAVEL, 1999) defendem a importância das brincadeiras e jogos como atividades lúdicas para a criança, e enxergam estas atividades como um meio de permitir a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo e social. Para Piaget, por exemplo, quando a criança brinca, ela assimila o mundo à sua maneira, sem que este mundo necessariamente tenha correspondência com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza deste objeto, mas sim da função que a criança lhe atribui (PIAGET, 1978).

Nesse sentido, também Bruner (apud KISHIMOTO, 2012, p. 151) valoriza a brincadeira desde o nascimento da criança, pois é pela brincadeira que a criança aprende a se movimentar, falar e desenvolver estratégias para solucionar problemas, desempenhando papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem exploratória, ao favorecer a conduta divergente, a busca de alternativas não usuais, integrando o pensamento intuitivo:

Brincadeiras com o auxílio do adulto, em situações estruturadas, mas que permitam a ação motivada e iniciada pelo aprendiz de qualquer idade, parecem estratégias adequadas para os que acreditam no potencial do ser humano para descobrir, relacionar e assim buscar soluções.

O jogo, por exemplo, pode ser um recurso pedagógico muito expressivo. No contexto cultural é uma atividade livre, alegre, que engloba uma significação.

Os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (1998) estabelecem que trabalhar com o jogo é levar à criança a possibilidade de expressar-se e descobrir o mundo, estabelecendo relações com ele a fim de obter segurança. Já a Base Nacional Comum Curricular (2016) prevê a utilização



de jogos em todas as áreas do conhecimento, tanto como conteúdo específico como ferramenta auxiliar de ensino.

Segundo Coria-Sabini e Lucena, o trabalho com jogos, brincadeiras e linguagens artísticas pode ser um caminho para a construção do conhecimento da criança na pré-escola. Assim, as autoras afirmam que “é preciso resgatar os jogos simbólicos, os jogos regrados, as atividades de recreação tanto com suas manifestações verbais e não verbais”. (CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2015, p. 10).

Nesse sentido, a prática de brincadeiras em situação escolar pode criar condições para a criança avançar no seu desenvolvimento cognitivo, porém elas precisam ser cuidadosamente elaboradas pelo professor. As situações que são promovidas por meio das brincadeiras precisam ser discutidas, analisadas e trabalhadas pelo professor para que possam tornar-se um conceito específico.

Cória-Sabini (2004, p. 27) destaca que, na prática dos jogos na escola, as crianças criam e estabilizam seus conhecimentos sobre o mundo. Contudo, essas situações não podem ser confundidas com aquelas em que os jogos são utilizados para ensinar os conteúdos disciplinares.

Assim, o que se pode perceber é que tanto a função lúdica, quanto a função educativa estão presentes nos jogos e brincadeiras, sejam eles livres ou dirigidos. Nas atividades lúdicas, a função educativa estará sempre presente, por contribuir para a formação e o desenvolvimento físico, intelectual e emocional das crianças, implicando sempre algum tipo de aprendizagem individual ou social.

A concepção de Vygotski (1984, p. 109) sobre o jogo infantil espontâneo aborda que, na situação da brincadeira, a criança imita papéis dos adultos e ensaia futuros papéis e valores. Ao brincar, ela começa a desenvolver a motivação, as habilidades e as atitudes que serão necessárias para a sua participação social.

Mesmo sendo a brincadeira uma atividade espontânea da criança, existe uma diferença entre a situação de jogo que é elaborada por ela e o jogo com finalidades pedagógicas. O jogo como recurso pedagógico implica planejamento e previsão de etapas, pelo professor, para alcançar objetivos predeterminados.



Conforme defende Kishimoto, o jogo possui grande valor social, uma vez que oferece inúmeras possibilidades educacionais, propiciando o desenvolvimento corporal, estimulando a “vida psíquica e a inteligência, contribuindo para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos” (KISHIMOTO, 2007, p. 37).

Kishimoto considera que a criança em idade pré-escolar aprende a partir de suas explorações e relações que faz com os objetos e o meio em que vive, adquire noções espontâneas em processos interativos, integrando o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais. Assim, atribui-se ao brinquedo um papel relevante nesse processo. Nas palavras de Kishimoto (2002, p. 36):

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.

Desse ponto de vista, situações lúdicas elaboradas pelos adultos com o objetivo de estimular aprendizagens específicas caracterizam a sua dimensão educativa. Desde que o educador mantenha as condições específicas do jogo para a criança, bem como sua ação intencional para brincar, o jogo potencializa as situações de aprendizagem.

Brougère (1998, p. 18) reconhece a importância dos materiais utilizados durante os jogos e da forma como o adulto organiza esse momento, e defende que ambos são determinantes para que a liberdade da criança seja preservada durante a brincadeira:

O material pedagógico parece estar entre a prática e os discursos. (...) ele é significativo, traduz a escolha dos pedagogos e o valor embutido naquele objeto. Ele também orienta a prática e lhe dá suporte e constitui o meio material onde essas práticas vão se desenvolver. Escolher um determinado material é exprimir valores, envolver-se em uma lógica pedagógica como vimos, através daquilo que é eleito e daquilo que é eliminado.

Além disso, o autor defende que a escola deve preocupar-se com todo o contexto para favorecer o brincar das crianças. Um professor mediador constrói



um ambiente também mediador do brincar. Para Brougère (1998, p. 18), não haveria uma educação espontânea, de modo que o adulto sempre estará construindo uma ação educativa que ocorrerá de acordo com a concepção que ele tem da criança e de sua maneira peculiar de aprender, bem como dos limites e possibilidades de aprendizagem que ele acredita fazerem parte do desenvolvimento do aluno. Então, as intervenções sempre partirão dessas premissas anteriores e farão toda a diferença no planejamento, execução e avaliação.

Contudo, é preciso compreender que o jogo tem a função de facilitar a aprendizagem, contendo um grande simbolismo, mas de modo que seja pouco previsível (Brougère, 2002, p. 06).

De acordo com Fortuna, é importante que a brincadeira e o jogo estejam inseridos em um contexto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem da criança (FORTUNA, 2003, p. 8).

Desta forma, a potencialização da aprendizagem é a principal razão pela qual o jogo como recurso pedagógico é considerado importante para a educação, de modo que a brincadeira se torna repleta de significado com a ajuda dos seus educadores, que assumem o rol de mediadores, uma vez que “a prática docente não deve ser nem tão largada que dispense o educador, dando margem à práticas educativas espontaneístas que sacralizam o ato de brincar, nem tão dirigida que deixa de serem brincadeiras” (Carderelli, 2007, p. 14).

A reflexão sobre a inclusão do jogo nas propostas pedagógicas escolares pode vir a ser de grande importância no cenário educacional e justifica-se, segundo Vygotski (1984, p. 109), pela aquisição do símbolo, pois é alterando o significado dos objetos, das situações e criando novos significados que se desenvolve a função simbólica, elemento este que garante a racionalidade do sujeito.

Para o autor, durante a brincadeira, uma ação substitui a outra ação, assim como um objeto substitui outro objeto. Brincar é uma atividade que procura representar o real e é uma atividade com propósitos que justificam o jogo.



Nesse sentido, o jogo e a brincadeira têm uma significação prática, uma profunda repercussão emocional e uma grande carga afetiva para a criança. O jogo constitui uma conduta por meio da qual se realiza certo equilíbrio entre seu mundo exterior e interior, estimulando assim a autonomia e a socialização.

Portanto, faz-se necessário ressaltar a importância do brincar para o desenvolvimento da aprendizagem na Educação Infantil, bem como a conscientização dos educadores quanto ao melhor direcionamento das brincadeiras e jogos, para que, assim, as crianças aprendam da melhor forma através das brincadeiras, bem como de atividades dinâmicas de motivação e utilização de jogos.

### **3 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

Uma das professoras entrevistadas (A) atua no Maternal 3, tem 28 anos, é formada em Pedagogia e Magistério, e trabalha na Educação Infantil há 9 anos, primeiramente como auxiliar de turma e, há dois anos, como professora.

Já a segunda professora entrevistada (B) atua no nível 5, tem 24 anos, é pedagoga e possui especialização em psicopedagogia. Trabalha há 3 anos como auxiliar de turma e há 3 anos como professora regente, totalizando 6 anos de experiência na Educação Infantil.

Quanto às auxiliares de turma, uma (C) tem 23 anos, possui formação em magistério, está cursando o primeiro ano do curso de Pedagogia e trabalha na educação infantil há 3 anos. Já a segunda auxiliar (D) tem 19 anos, trabalha nessa área há um ano e cursa o primeiro ano de Pedagogia.

Todas afirmaram trabalhar em período integral, das 08:00 às 18:00.

#### **3.2 O lúdico, a brincadeira e o jogo**

Foi observado, nas respostas trazidas pelas profissionais entrevistadas, que muitas vezes os conceitos de lúdico, brincadeira, brinquedo e jogo confundem-se. Nesse sentido, sobre a utilização das brincadeiras e jogos na Educação Infantil, apenas uma das entrevistadas não utilizou o termo 'lúdico' para referir-se a estas atividades, sendo que as demais responderam que "(...)



a criança constrói o conhecimento em situações lúdicas que integram seu mundo da imaginação ao mundo real” (A), “A utilização do lúdico na aprendizagem é muito importante” (C), “O lúdico é a prática das brincadeiras que desenvolvem a aprendizagem, atenção e coordenação motora”.

Tais contradições apontam que o professor possui um conhecimento empírico acerca do lúdico, mas faltam conhecimentos teóricos sobre sua origem, importância, ideias dos principais estudiosos do assunto, bem como sua utilização para determinada idade e interesse dos alunos.

Durante as observações, acabei coletando e anotando opiniões proferidas pelas professoras durante conversas informais, como na seguinte conversa em que perguntei para uma professora durante o recreio, o que significava o lúdico para ela e, em suas palavras, “é algo concreto e que tem significado. Através do lúdico a criança tem maior compreensão das suas próprias ações, tem maior poder de argumentação de suas ideias”.

Apesar de estarem relacionados e tenderem a completar-se, é importante ressaltar que os conceitos de ludicidade, brincadeira, brinquedo e jogo são diferentes.

Para Santin (1998), as atividades lúdicas são ações vividas e sentidas, povoadas pela fantasia e realidade, pela ressignificação, pela percepção, pelos momentos de autoconhecimento e pela imaginação. Na atividade lúdica, o que importa não é o produto da atividade, o que dela resulta, mas a apropriação, o processo daquilo que é vivido.

De acordo com Miranda (2001, p. 30), o conceito de jogo requer regras ou normas de conduta, já o brinquedo pode ser considerado um objeto manipulável e a brincadeira seria a ação de brincar com estes objetos – brinquedo ou jogo. Portanto, jogar quer dizer brincar com o jogo, e este pode existir através do brinquedo, se os sujeitos lhe atribuírem certas condições ou regras. Desta forma, tanto o jogo, como a brincadeira e o brinquedo, apesar de comportarem significados diferentes, relacionam-se entre si. Já o conceito de lúdico compreende todos esses conceitos.

De acordo com Veit e Sá, (2014, p. 22), essas definições esclarecem que “o conceito de lúdico não se identifica totalmente com a de jogo, de modo que o



jogo contém o lúdico, mas nem sempre cobre totalmente o seu sentido; pode também extrapolá-lo”.

### 3.3 A função lúdica x função educativa do jogo

Através da pesquisa realizada, ficou claro que o jogo, apesar de aparecer com maior expressão como jogo educativo durante as entrevistas com as educadoras, apareceu muito de forma espontânea, conforme observação em sala de aula dos jogos utilizados pelas crianças.

Desta forma, é importante destacar aqui quais as categorias de jogos utilizados e a diferença entre o jogo espontâneo e o jogo educativo.

Kishimoto (2002, p. 36) aborda o lúdico enquanto jogo educativo em duas faces. A primeira refere-se à função lúdica do jogo, que ocorre quando o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido pela criança; e a segunda face refere-se ao jogo enquanto sua função educativa. Nessa, o brinquedo ensina qualquer coisa que faça parte do sujeito em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo.

Desse ponto de vista, situações lúdicas elaboradas pelos adultos com o objetivo de estimular aprendizagens específicas caracterizam sua dimensão educativa. Desde que o educador mantenha as condições específicas do jogo para a criança, sua ação intencional para brincar, o jogo potencializa as situações de aprendizagem.

Assim, todas as entrevistadas afirmaram que a instituição em que trabalham propicia momentos de aprendizagem através de jogos e brincadeiras, como é o caso do dominó matemático, bingo científico, material dourado e quebra-cabeças pedagógicos. Além disso, afirmaram que também está previsto no cronograma da escola momentos de jogos espontâneos, sem relação com o planejamento pedagógico, que geralmente são praticados no recreio. Estas respostas evidenciam a utilização dos jogos para o ensino de conteúdos escolares, com caráter meramente educativo.

Das educadoras entrevistadas, a professora A foi a única que demonstrou utilizar o processo criativo dos alunos para criar os jogos, ao dizer: “Utilizo muito jogos criados... gosto que as crianças façam seu próprio jogo, com sucatas ou



artigos a que trouxeram de casa, integrando assim outras áreas do conhecimento, além de mobilizar a família. Mesmo que o trabalho com o jogo não fique “bonito”, acho importante que tenha a cara da criança, sua identidade. Faço atividades lúdicas com o alfabeto, fantoches, quebra-cabeças para verificar as dificuldades que a sala apresenta”. Tais jogos também objetivam o ensino de conteúdos escolares.

Para Souza (2000), o jogo é uma ferramenta educativa muito importante para a educação infantil, já que pode auxiliar no ensino, fornecendo à criança a possibilidade de desenvolver mais autonomia, cooperação e criatividade. A criança que brinca, prepara-se para o mundo do trabalho, da cultura, por meio da representação e da experimentação. Sendo assim, o jogo é uma atividade social que depende de regras de convivência.

Em outro momento, durante uma conversa livre, tive a oportunidade de anotar a descrição de uma professora sobre a utilização de jogos em atividades dirigidas, como uma maneira de observar o desenvolvimento da criança durante a alfabetização: “Através das atividades com regras que proponho em sala de aula, procuro verificar as dificuldades em que a sala apresenta e a partir disto, crio, busco jogos e atividades diversificadas, entretendo os alunos e assim vou introduzindo desafios e a compreensão do mesmo e com isso alfabetizando”.

Também presenciei uma atividade de bingo de letras durante o período de observação, em que presenciei o modo como os alunos do Nível 5 relacionam os grafemas aos fonemas de maneira lúdica e estimulando a criatividade.

A presente pesquisa revela em seus dados que as educadoras, manifestam o entendimento do jogo como um recurso pedagógico direcionado às áreas de desenvolvimento e aprendizagem. Assim, afirma Friedmann (1996, p. 67): “Para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, o jogo tem papel fundamental, que pode ser aproveitado num trabalho integrado com todas as áreas de desenvolvimento”.

Contudo, a utilização excessiva dos jogos educativos, dirigidos apenas ao ensino de conteúdos específicos, pode retirar do jogo sua naturalidade e eliminar o prazer, a alegria e a gratuidade, ingredientes indispensáveis à conduta lúdica.



Por isso, o caráter espontâneo do jogo é de suma importância para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo das crianças.

Piaget (1978) diz que o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que, quando jogam, as crianças assimilam e podem transformar a realidade. O autor salienta que a atividade lúdica é o berço das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

Para Vygotsky (1984), a imaginação exerce um papel fundamental no desenvolvimento da criança, ampliando sua capacidade de projetar suas experiências e de poder conceber o relato e as experiências dos outros. No jogo, a criança atribui significados e abstrações aos objetos, agindo independentemente daquilo que vê.

Estas atividades podem se dar através da brincadeira, do jogo ou mesmo de outra atividade que favoreça uma situação de integração com o grupo ou de sensibilização, como uma atividade de colagem ou recorte, jogos de faz-de-conta, brincadeiras e jogos tradicionais, exercícios corporais ou brincadeiras que trabalhem o ritmo, a expressividade e o movimento, entre diversas outras alternativas. (PEREIRA, 2007).

Durante as observações em sala de aula, percebi muitas vezes a prática dessa modalidade de jogo, o “brincar por brincar”, como no caso da brincadeira de faz-de-conta em que presenciei durante uma tarde no recreio em que os alunos de turmas variadas estavam no parquinho. A brincadeira era a interpretação por três meninas e dois meninos imitando o quadro funcional da escola, uma das crianças era a diretora, duas seriam coordenadores e dois professores.

Essa situação evidencia que em situações de jogos infantis, a imaginação é explícita e as regras ocultas e, nos jogos do adulto, as regras são explícitas e a imaginação é oculta.

Kishimoto (2002) define a brincadeira de faz-de-conta como aquela que deixa evidente a presença da situação imaginária. Tais brincadeiras permitem a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras.



Ao descrever sua prática com jogos de faz-de-conta durante uma conversa informal, as auxiliares (C e D) afirmaram: “Utilizo a música, a expressão corporal, os jogos e as brincadeiras de faz-de-conta que promovam a interação, a criatividade e a motivação do aluno participar de forma mais prazerosa nas atividades”; “Trabalho com fantoches o alfabeto, a matemática, como também a formação social e pessoal. Com músicas, literatura infantil e teatrinho”.

Além disso, durante a entrevista, a professora B relatou em sua prática algumas ideias próximas à concepção do jogo educativo, mas todas as demais educadoras concordam que são muitos os aspectos que a brincadeira e o jogo ajudam a desenvolver e ampliar na criança, assim como citou a professora B, quando afirmou que “É através da brincadeira e do jogo que eles aprendem espontaneamente, não são meros momentos de distração, mas ensinam através de momentos de prazer”. Esse trecho indica que a professora percebe que a importância do jogo espontâneo, mas por outro lado, ela não indica, necessariamente, o que as crianças aprendem com o jogo espontâneo.

Todas as professoras que fizeram parte da pesquisa concordam que são muitos os aspectos que a brincadeira e o jogo ajudam a desenvolver e ampliar na criança. Nesse sentido, afirma Oliveira (1995, p. 16): “O brincar do bebê tem uma importância fundamental na construção de sua inteligência e de seu equilíbrio emocional, contribuindo para sua afirmação pessoal e integração social”. Este “brincar” mencionado trata-se de um ato espontâneo.

### 3.4 A importância da utilização dos jogos para a aprendizagem

O contato com as educadoras mostrou a importância de se conhecer, explorar e descobrir suas possibilidades e limitações, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança e por toda a sua vida. Assim, pensar a formação lúdica com enfoque no jogo leva à reflexão sobre a atual perspectiva deste, a incentivar a sua prática como forma de proporcionar a aprendizagem.

Refletindo sobre a formação do educador, e em conversas informais com a professora B, pude perceber também a relevância da metodologia de ensino no que diz respeito à construção do conhecimento sobre o lúdico. Esta afirmou



que sua formação pedagógica, advinda da formação inicial em seus cursos de licenciaturas, não corresponde à prática que tenta desenvolver em seu cotidiano como educadora, pois não se articula com os interesses e necessidades de seus alunos, tornando-se muitas vezes precária.

As professoras, ao possuírem a concepção de que não é suficiente dar às crianças o direito de jogar, percebem também que é preciso incentivar o desejo pelo jogo. Portanto, a pesquisa aponta que é imprescindível repensar a formação dos educadores de Educação Infantil e trazer para os currículos de graduação a formação lúdica, para que atuem com conhecimento e domínio das teorias sobre os diversos tipos de jogos, sua origem e importância pedagógica no contexto escolar, ampliando assim a ação educativa na sala de aula.

Assim, a maioria das professoras entrevistadas afirmou utilizar os jogos tanto com o objetivo de educar como de proporcionar diversão às crianças, demonstrando que o jogo é a atividade mais indicada para satisfazer as necessidades de movimento que a criança possui.

Mesmo que os jogos possam acontecer espontaneamente em situações de aprendizagem, a percepção sobre a preparação adequada por parte do educador pode vir a possibilitar uma melhor sistematização do conhecimento por parte do aluno.

Assim, os jogos possuem um papel fundamental no desenvolvimento físico e motor da criança, principalmente na atualidade, onde o tempo para brincar torna-se comprometido pelas atividades sedentárias a que são submetidas. Contudo, ao considerar o corpo, o modo de ação sobre o mundo e as relações que o cercam, a atuação crítica da criança na sociedade, como sujeito da história, poderá ser resultado da ação pedagógica através do lúdico pois, para a criança, o espaço é o corpo vivido, descoberto e conquistado com suas próprias vivências, sendo estas a referência básica para que ela primeiro se localize e depois aos outros entre si.

Portanto, é muito importante que os educadores utilizem os jogos lúdicos como norteadoras da aprendizagem e não apenas como meros momentos de recreação, pois tratam-se de atividades vividas e sentidas, repletas de fantasia e realidade, resignificação, percepção, momentos de autoconhecimento e pela



imaginação. No jogo educativo com função lúdica, o que importa não é o produto da atividade, o que dela resulta, mas a apropriação, o processo daquilo que é vivido, o que o torna um recurso facilitador da aprendizagem e muito mais prazeroso para os alunos.

### **3 CONCLUSÕES**

De acordo com os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, trabalhar com o jogo é levar, à criança, a possibilidade de expressar-se e descobrir o mundo, estabelecendo relações com ele a fim de obter segurança. Como recurso pedagógico, o importante é fazer com que o educando interaja com diferentes culturas, vivencie experiências motoras fundamentais e as identifique historicamente dentro de seu contexto social.

Contudo, a oportunidade de a criança expressar seus sentimentos através do jogo só será possível num ambiente e espaço que facilitem a expressão, e é papel dos educadores, da escola e dos pais proporcionarem este espaço.

Através da pesquisa, foi possível detectar contradições no que diz respeito à relação da teoria e prática sobre o lúdico como recurso pedagógico. Tais contradições apontam que o professor possui um conhecimento empírico acerca do lúdico, mas falta conhecimento teórico sobre sua origem, importância, ideias dos principais estudiosos do assunto, bem como sua utilização para determinada idade e interesse dos alunos. Consequentemente, este estudo mostrou, também, que as professoras não aproveitam a oportunidade da motivação lúdica para proporcionar um questionamento construtivo, reflexivo e prazeroso aos alunos e a elas mesmas.

Com efeito, coloca-se a necessidade de que as professoras estudem sobre os jogos, saibam identificar se um jogo é ou não adequado a determinado grupo, tirando proveito desse recurso, para que não seja utilizado somente como recreação ou ocupação de tempo.



## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Governo Federal. **Base Nacional Curricular Comum**: BNCC-APRESENTAÇÃO. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/documentos/BNCC-APRESENTACAO.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2016.

BRASIL. Ministério de Educação e do Desporto. Secretaria de Educação fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

BROUGÈRE G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1998.

CARDERELLI, Fernanda Cristina. **A contribuição do lúdico nas séries iniciais do Ensino Fundamental**. Capivari: CNEC, 2007.

CÓRIA-SABINI, M. A. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Campinas: Papirus, 2004.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Campinas: Papirus, 2015. Disponível em: <[https://aplicacoes.unisul.br/pergamum/biblioteca\\_s/php/login\\_usu.php?flag=index.php](https://aplicacoes.unisul.br/pergamum/biblioteca_s/php/login_usu.php?flag=index.php)>. Acesso em: 15 ago. 2018. Acesso restrito via Biblioteca Virtual 3.0 (Pearson).

FLAVEL, John H, MILLER, Patricia H., MILLER, Scott A. **Desenvolvimento Cognitivo**, Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

FORTUNA, Tânia Ramos. Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino-aprendizagem. **Revista do Professor**, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15-19, jul./set. 2003.

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Editora Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. et al. **Jogo, Brinquedo, Brincadeiras e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2012. 172 p.

KISHIMOTO , Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil** . São Paulo : Pioneira, 2002.



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

OLIVEIRA, Vera Barros. **O Brincar e a Criança.** Petrópolis: Vozes, 1995.

PIAGET, Jean. **A Formação do símbolo para a Criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTIN, Silvino. **O espaço do corpo na pedagogia escolar.** In: Seminário brasileiro em Pedagogia do Esporte, 1998, Santa Maria. Seminário brasileiro em Pedagogia do Esporte. Santa Maria : Ed. UFSM, 1998.

SOUZA, Maria do Rosário Silva de. **A importância do lúdico no desenvolvimento da criança.** Campinas-SP: Unicamp, 2000.

VEIT, Maria Schweitzer; SÁ, Raquel Stela de. **O lúdico e a brincadeira na infância.** Palhoça, UnisulVirtual, 2014.

VYGOTSKY, L.S; Luria, A.R. & Leontiev, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.