

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS – SESA  
FACULDADE AMADEUS - FAMA  
CURSO DE PEDAGOGIA**

**KAREN EMANUELLE SANTOS NASCIMENTO**

**JOGOS E BRINCADEIRAS: um estudo de caso sobre as ferramentas lúdicas no  
ensino e aprendizagem na educação infantil**

**Aracaju – SE  
2023**

**KAREN EMANUELLE SANTOS NASCIMENTO**

**JOGOS E BRINCADEIRAS: um estudo de caso sobre as ferramentas lúdicas no ensino e aprendizagem na educação infantil**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Sociedade de Ensino Superior Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Mestranda Josenilde Santos Feitosa

**Aracaju – SE  
2023**

Sistema de Biblioteca da Faculdade Amadeus - FAMA

---

N244j Nascimento, Karen Emanuelle Santos  
Jogos e brincadeiras : um estudo de caso sobre as ferramentas lúdicas no ensino e aprendizagem na educação infantil / Karen Emanuelle Santos Nascimento ; orientação [de] Prof.ª Josenilde Santos Feitosa. – Aracaju : FAMA, 2023.

23 f.

Artigo científico apresentado como requisito para obtenção do Grau de Licenciatura Plena em Pedagogia – Faculdade Amadeus

Inclui bibliografia.

1. Aprendizagem. 2. Ferramentas lúdicas. 3. Jogos e brincadeiras. I. Feitosa, Josenilde Santos (orient.). II. Faculdade FAMA. III. Título.

---

CDU: 371.382

**JOGOS E BRINCADEIRAS: um estudo de caso sobre as ferramentas lúdicas no ensino e aprendizagem na educação infantil**

Artigo científico apresentado à Sociedade de Ensino Superior Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

**Prof.º Mestre Williams dos Santos**  
**Coordenador do Curso**

**Prof.ª Mestranda Josenilde Santos Feitosa**  
**Orientadora**

**Prof.ª Dr.ª Tâmara Regina Reis Sales**  
**Avaliadora**

**Prof.ª Msc. Carla Daniela Kohn**  
**Avaliadora**

**Avaliação Final:** \_\_\_\_\_

**Aprovada em:** Aracaju \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

# **JOGOS E BRINCADEIRAS: um estudo de caso sobre as ferramentas lúdicas no ensino e aprendizagem na educação infantil**

**Karen Emanuelle Santos Nascimento<sup>1</sup>**

## **RESUMO**

O jogo e a brincadeira como ferramentas para uma aprendizagem mais significativa tratam da relação ensino e aprendizagem de forma lúdica, tornando o desenvolvimento do aluno mais humano e assertivo. Desta forma, o referido trabalho teve por objetivo analisar as contribuições de jogos e brincadeiras como ferramentas lúdicas no desenvolvimento do ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Permeado pelos seguintes objetivos específicos: Identificar as metodologias utilizadas nas brincadeiras na educação infantil; averiguar as dificuldades de aplicação dessas metodologias na sala de aula e apontar as possibilidades e benefícios do brincar na educação infantil. Os principais teóricos que contribuíram com o enriquecimento desse trabalho foram Piaget (1971), Kishimoto (2002), Wallon (1979) e Silva (2021). A pesquisa trata-se de um estudo de caso realizado na Educação Infantil de uma escola da rede pública de Sergipe intitulada Pedacinho do Céu, o nome fictício é para preservação das identidades dos sujeitos. Para a coleta de dados trabalhou-se com entrevista e observações. Os dados mostraram que quando o jogar e o brincar são a ferramenta principal do professor em sala de aula os alunos aprendem de maneira mais sutil, tornando a aprendizagem mais significativa e prazerosa, o que traz resultados positivos para todos os envolvidos no processo educativo.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Ferramentas lúdicas. Jogos e brincadeiras.

## **SUMMARY**

The game and play as tools for a more meaningful learning deal with the teaching and learning relationship in a playful way, making the student's development more humane and assertive. In this way, the aforementioned work aimed to analyze the contributions of games and games as playful tools in the development of teaching and learning in Early Childhood Education. Permeated by the following specific objectives: Identify the methodologies used in games in early childhood education; to verify the difficulties of applying these methodologies in the classroom and to point out the possibilities and benefits of playing in early childhood education. The main theorists who contributed to the enrichment of this work were Piaget (1971), Kishimoto (2002), Wallon (1979) and Silva (2021). The research is a case study carried out in Early Childhood Education of a public school in Sergipe entitled Pedacinho do Céu, the fictitious name is to preserve the identities of the subjects. For data collection, interviews and observations were used. The data showed that when playing games are the teacher's main tool in the classroom, students learn in a more

---

<sup>1</sup>Karen Emanuelle Santos Nascimento. E-mail: nkaren846@gmail.com

subtle way, making learning more meaningful and enjoyable, which brings positive results for everyone involved in the educational process.

**KEY WORDS:** Learning. Playfull tools. Games and games.

## 1 INTRODUÇÃO

As brincadeiras estão inseridas na BNCC, sendo um dos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento da criança, fazem parte o conviver, o brincar, o participar, o explorar, o expressar e conhecer-se (BRASIL, 2017). Algumas crianças apresentam dificuldades de aprendizagem numa metodologia tradicional, sendo assim, relacionar o ensino, a ludicidade com a brincadeira propicia uma interação riquíssima para o aprendizado e desenvolvimento dessas crianças. Podemos afirmar, que as atividades lúdicas para a educação infantil, vão muito mais além do que uma mera recreação, é uma maneira de comunicação que as crianças encontraram para se expressar com elas mesmas e com o mundo a sua volta. Conseqüentemente, o desenvolvimento e a aprendizagem estão ligados às brincadeiras sendo uma parte fundamental nesse processo, pois esse é o momento do exercício dos direitos das crianças e estabelecem contato com os campos de experiência como protagonistas do seu próprio desenvolvimento.

Quando a criança está brincando ela desenvolve a parte social, pessoal, cognitiva, física, afetiva e cultural. As brincadeiras e jogos lúdicos auxiliam na coordenação motora, também auxilia a criança a aprender a organizar seus sentimentos e emoções. Contudo, o que deu impulso ao desenvolvimento desse projeto foi querer analisar as contribuições das brincadeiras no processo de aprendizagem na educação infantil, investigar se as crianças conseguem aprender mais rápido e com mais facilidade através dos jogos e brincadeiras. A partir do exposto, as perguntas norteadoras da pesquisa foram delineadas: será que os professores regentes têm a preparação adequada para essa prática pedagógica? Seguida de uma pergunta secundária: É possível construir uma aprendizagem significativa utilizando os jogos e brincadeiras como ferramentas lúdicas na educação infantil?

Para realizar o estudo, o objetivo geral foi analisar a colaboração dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem da educação infantil. Permeado pelos seguintes objetivos específicos: Identificar as metodologias utilizadas nas brincadeiras; averiguar as dificuldades de aplicação dessas

metodologias na sala de aula e apontar as possibilidades e benefícios do brincar na educação infantil.

Os autores que embasam essa pesquisa são: Piaget (1971), que afirma a importância do brincar como processo de assimilação; Kishimoto (2002), que defende a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil; Wallon (1979) que destaca as brincadeiras e jogos como ferramentas no processo de aprendizagem na educação infantil e Silva (2021), que aborda sobre dificuldades na prática.

O estudo trata-se de um estudo de caso, de cunho qualitativo, tendo a pesquisa bibliográfica como suporte teórico à investigação, a coleta de dados foi realizada através das observações e a entrevista. A observação foi essencial para identificação da problemática e toda a contextualização dos dados colhidos. E a utilização da entrevista proporcionou um diálogo mais aberto junto à entrevistada. O estudo foi desenvolvido na escola Pedacinho do Céu, localizada em Sergipe, com alunos da pré-escola, com faixa etária entre quatro e cinco anos. Para preservação da identidade de todos, foram utilizados nomes fictícios.

O trabalho se divide nos seguintes tópicos: o primeiro destaca a colaboração dos jogos e brincadeiras na aprendizagem, em que aborda de que forma os jogos e brincadeiras podem contribuir na aprendizagem dos alunos. O segundo trata-se das adversidades metodológicas dos docentes, este tópico está voltado para as dificuldades encontradas pelos professores na aplicação das metodologias lúdicas na sala de aula. O tópico seguinte está pautado nas ferramentas de aprendizagem salientando, os benefícios da ludicidade. Em seguida, encontram-se os resultados e discussões, posteriormente as considerações finais e por fim as referências.

## **2 COLABORAÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM**

O hábito de utilizar as brincadeiras e os jogos como veículo facilitador da aprendizagem tem ganhado espaço nas salas de aula de toda a educação básica. É através do ensino lúdico que as crianças conseguem captar a informação passada pelo professor com maior precisão e entendimento. Como assegura Queiroz (2003, p. 158), “o jogo se constitui de uma atividade organizada por um sistema de regras, na qual se pode ganhar ou perder”. E o brincar, Queiroz (2003, p. 38) define como, “uma proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental desenvolvida

espontaneamente”. Dessa forma, ao juntar o jogo e a brincadeira, ambos proporcionam uma sequência de estímulos que poderão ser desenvolvidos através do ato de brincar e jogar.

Quando a criança está brincando ela cria, imagina, pensa e repensa nos comandos dos jogos e brincadeiras, ampliando assim o seu repertório de possibilidades no processo de ensino e aprendizagem, permitindo que aspectos como a atenção, a concentração, a memória, a imitação, imaginação, motricidade fina, motricidade ampla, inteligência, sociabilidade e criatividade sejam desenvolvidos cada vez mais. O jogo e a brincadeira ensinam aos alunos além do conteúdo escolar, pois cada um traz consigo suas regras e, esse fator é de extrema importância para a vida social da criança, visto que para qualquer ambiente em que a criança esteja ela estará rodeada de regras e é necessário aprender a respeitá-las.

Segundo Piaget (1971), ao brincar, a criança descobre o mundo a sua maneira sem se preocupar com o que é real, pois o que é importante para ela nesse momento é o faz de conta e não a natureza do objeto. Sendo assim, através do ensino com jogos e brincadeiras educativas, é possível perceber que a criança desabrocha para um novo leque de possibilidades e começa a enxergar outro mundo.

As brincadeiras e os jogos ajudam no desenvolvimento cognitivo dos alunos principalmente nos que estão na pré-escola. É relevante entender que o ensino numa metodologia lúdica proporciona um desenvolvimento mais significativo independentemente da idade que o indivíduo tenha. Contudo, a primeira etapa de ensino, educação infantil, precisa ser trabalhada nessa seara, já que os conteúdos podem se apresentar de forma complexa ao se trabalhar de forma abstrata e a criança não compreender devido ao seu grau de maturação.

É fato que nos anos de 60 e 70, o jogo e o brincar eram conhecidos como uma forma de passar o tempo, não tinham um valor educacional, serviam apenas para distrair as crianças e entreter. Esse pensamento do senso comum vem da própria cultura que perpassava no tempo histórico, mas na atualidade esse pensamento tem modificado e contribuído com o sistema educacional sendo utilizado como ferramentas importantes para o desenvolvimento infantil de forma lúdica.

“As atividades lúdicas, são de grande valia para as crianças, é uma ferramenta que deverá ser disponibilizada como recurso no processo de ensino-

aprendizagem” (WALLON, 1979, p.123). Segundo Wallon (1979), trabalhar com atividade lúdica na educação infantil facilita a aprendizagem das crianças, pois elas servem como base para entender e compreender a evolução de cada criança. Visando o desenvolvimento integral da criança, a metodologia mais eficiente na educação infantil é a ludicidade, ou seja, a aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras.

A aprendizagem é considerada por alguns teóricos um processo particular, ou seja, uma maneira própria de receber a informação e colocar em prática de forma diferente. Desde o nascimento, o ser humano apresenta a necessidade de aprender mesmo que de forma involuntária e essa necessidade deve ser estimulada em todos os contextos sociais de sua vida, seja familiar ou escolar, pois a aprendizagem deve ser contínua e construída de forma satisfatória.

O processo de mudança de comportamento é uma das definições que descreve o significado de aprendizagem de acordo com Moreira (1999), a aprendizagem faz parte do processo que só passa a fazer sentido para o ser humano quando ganha significado no decurso da sua modificação, ou seja, o autor explica que quando aprendemos algo novo se caracteriza como aprendizagem quando utilizamos esse novo para resolver outras situações. Por exemplo, quando ensinamos a criança a empilhar blocos, ao fazer essa ação sozinha ela está apenas fazendo movimentos repetitivos, mas ao empilhar caixas caracteriza-se como o processo de aprendizagem concebido.

Ao que se refere aos direitos de aprendizagem, a BNCC (2017) orienta que a criança precisa brincar:

Cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2017 p. 38).

Amparada por lei, o objetivo dos direitos da aprendizagem é proporcionar aprendizagem e desenvolvimento aos alunos da educação infantil visando situações para serem ativas vivenciando em ambientes convidativos mediante estímulos e construir significados. Dessa forma, servem para nortear os currículos do sistema de ensino do nosso país.

Conforme o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI);

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos (BRASIL, 1998, p. 27, v.01).

Para o Referencial, a criança tem em seus instintos a necessidade de brincar, pois, brincar ajuda a melhorar o humor da criança, bem como ajuda a criar mais agilidade, ritmo, estimula, dentre outros fatores cruciais. Brincar não pode e nem deve se resumir a brinquedos. O professor deve se concentrar na atitude e interesses que a criança expressa ao brincar, pois esse ato traz uma experiência cheia de alegrias, diversão e aprendizagem.

Ribeiro; Souza (2011) afirmam que o ato de brincar é simplesmente explorar o aprendizado sobre mundo externo. Assim, a criança utiliza e estimula seus sentidos, funções sensoriais, motoras e emocionais. Já os jogos oferecem inúmeras funções sociais a começar pelo desenvolvimento do conhecimento intelectual criando oportunidades para as crianças experimentarem as condições emocionais e os conflitos ocorridos no dia a dia de cada criança.

Souza (2018) ressalta que é possível dizer que o papel fundamental dos jogos na educação infantil é orientar e estimular o seu desenvolvimento, sendo de extrema relevância para que os professores estejam sempre atentos ao juízo de valor de cada uma das brincadeiras utilizadas para o ensino infantil. Portanto, a brincadeira aguça a imaginação tornando a criança capaz de fazer planos e apropriar-se de novos conhecimentos. A criança por intermédio da ludicidade atua, mesmo que de maneira indireta, nas mais variadas situações vividas pelo ser humano. Ela consegue recriar e dimensionar melhor os sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes de si mesma e de todos a sua volta.

Zanluchi (2005) assevera que ao brincar a criança imita a vida através da ludicidade, compreendendo o mundo físico, social e tomando dimensão da realidade do mundo a sua volta. Sendo assim, o brincar estimula o desenvolvimento intelectual da criança, ensina hábitos necessários para seu crescimento e vivência em sociedade, sendo a ferramenta de acesso para facilitar a aprendizagem das crianças. Contudo, é necessário que ao ser colocado em prática, essas estratégias de aprendizagem, os jogos e brincadeiras, precisam ter objetivos específicos para

alcançarem o desenvolvimento da criança mediante as metodologias utilizadas na escola.

## **2.1 Adversidades metodológicas dos docentes**

Entendemos que a metodologia lúdica está relacionada ao conceito de jogos e brincadeiras, talvez para esse entendimento, o lúdico tenha sido deixado de lado na prática pedagógica por muitos professores. De acordo com Silva (2021), uma das principais dificuldades encontradas pelos professores da educação infantil é a falta de formação continuada, pois a educação da atualidade não é a mesma educação de 20 ou 30 anos atrás, por tanto a realidade vivenciada no contexto escolar é outra e por isso os professores sentem dificuldade de aplicar essas novas metodologias em sala de aula e sentem a necessidade de uma formação continuada para contemplar essa nova demanda da educação infantil.

De acordo com Silva (2021), sobre a formação continuada do professor:

[...] constata-se que é de fundamental relevância investir em recursos e melhorias dos ambientes educacionais, e igualmente em formações continuadas dos professores, em que a principal finalidade seja a melhoria de suas práticas (SILVA, 2021, p. 83).

Oferecer um ambiente favorável para a aprendizagem faz toda a diferença para o professor e em especial aos alunos. Ressaltando que o professor deve estar sempre se atualizando de nossos conhecimentos e metodologias que possam contribuir no desenvolvimento do cotidiano escolar, sobretudo a aprendizagem. Silva (2021) ainda pontua que a falta de materiais pedagógicos e tecnológicos para utilizarem nas escolas são um desafio que os professores encontram, visto que as tecnologias já estão inseridas na vida das crianças desde muito cedo e algumas escolas não tem esses suportes.

Quando o uso da tecnologia é utilizado de forma correta pode contribuir e facilitar o entendimento do conteúdo aplicado em sala de aula, assim como os recursos pedagógicos. Entretanto, em relação às dificuldades que mais atrapalham, são a falta de estrutura da escola e a carência de brinquedos e recursos. “Essas dificuldades podem estar relacionadas à elaboração do planejamento, pois ao elaborar o planejamento é necessário ter em mãos e em mente todos os recursos que serão utilizados no dia da aplicação dessa aula e em que local da escola seriarealizada essas atividades” (Silva, 2021, p. 83).

Ao refletir sobre essas situações, destaca-se a importância de investir em recursos e em melhorias na estrutura dos ambientes escolares, tanto quanto é fundamental investir em uma formação continuada para os docentes, com a intenção de melhorar sua prática pedagógica e aprimorar suas estratégias voltadas para ludicidade.

Nesse contexto, França (2016), argumenta que:

As instituições educacionais deveriam investir nos seus educadores, proporcionando uma formação que os levassem a incorporar o lúdico na proposta pedagógica de cada um, facilitando seu uso não seja considerado como uma perda de tempo, mas sim como parceiro do educador. (FRANÇA, 2016, p.47)

França (2016) reflete que diante de tantos desafios enfrentados pelos professores, as instituições educacionais precisariam se atentar em oferecer uma formação continuada para os docentes, visando na melhoria da qualidade do ensino, como também deveriam investir na infraestrutura e nos recursos pedagógicos, para que os professores pudessem incorporar o lúdico na sua prática pedagógica. E ainda salienta que o descontrole do professor em sala de aula pode-se levar um tempo maior para colocar em prática o desenvolvimento das atividades.

É notório que, se não há preparação também não haverá bons resultados, pois, a formação dos professores voltada para metodologia lúdica precisa acontecer, já que essa metodologia é relevante no processo de aprendizagem na educação infantil. Porto (2014) afirma que ser um professor ativo e criativo proporciona, sobretudo a desenvolver teorias críticas e lúdicas sendo capazes de interagir com autonomia na sala de aula. E isso só é possível quando o professor compreende a importância de se construir uma base teórica.

Contudo, as aulas administradas através da ludicidade precisam de estratégias didáticas bem preparadas dispostos jogos e brincadeiras como ferramentas que produzem novos conhecimentos, aplicados com intenção e funcionalidade. Essas aulas precisam ser orientadas por uma proposta educativa e adequada para cada turma, promovendo melhorias na estrutura dos espaços escolares, como também investir em recursos e na formação continuada dos professores voltada para ações que os auxiliem a desenvolver uma prática em função da metodologia lúdica, podendo facilitar na aplicação dessas atividades. Assim, todas as dificuldades poderão ser sanadas, havendo a colaboração de todos os profissionais da educação e melhorias dos pontos ressaltados.

## **2.2 Ferramentas lúdicas de aprendizagem**

Para entender a relevância do brincar, é preciso compreender que a ludicidade envolvida possibilita aos professores intervir de forma precisa seminterferir no prazer que o lúdico proporciona. Portanto, as brincadeiras e os jogos, se utilizados como recurso pedagógico, devem sempre estar ligados de forma direta às atividadeslúdicas, pois, há o risco de descaracterizá-la, uma vez que a vida escolarplanejada éexigida por normas e tempos determinados para cada função diária que o professor programa para seus alunos, por si só já favorece este mesmo processo, fazendo do brincar na escola um brincar diferente de todas as outras brincadeiras. Kishimoto (1999), argumenta que qualquer ferramenta que for capaz de ser utilizada de forma lúdica na aprendizagem, incorpora saberes, bem como os jogos e brincadeiras.

Andrade (2013) reflete que a ludicidade pode ser utilizada como um mecanismo de ensino e aprendizagem, assim o ato de brincar na escola está relacionado à apropriação que o professor deve ter de subsídios teóricos que tragam para seu entendimento a importância que esse tipo de atividade tem para o desenvolvimento intelectual da criança. Diante do exposto, é possível entender que todas as brincadeiras lúdicas ou sociais auxiliam a criança durante todo o processo de aprendizagem. Ao brincar, a criança vai se encontrar em diversas situações imaginárias que ocorrerá no desenvolvimento cognitivo e facilitará a interação com pessoas para haver, através delas, uma contribuição para enriquecer cada vez mais os conhecimentos da criança.

Com base na afirmação, Andrade (2013) ainda ressalta que talvez, os bons professores sejam os que respeitam as crianças e por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica, salientando que a essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para aprendizagem das crianças, mediando suas experiências, auxiliando no uso das diferentes linguagens, realizando intervenções e mudando suas práticas quando necessário.

De acordo com Kishimoto (2002), o jogo pode ser classificado como uma prática lúdica que traz ótimos benefícios a aprendizagem no contexto escolar que atua como um grande motivador, pois é através dele que se pode atingir prazer e realiza um empenho espontâneo e voluntário para obter o objetivo esperado. Dessa

forma, o jogo desempenha um papel fundamental na sala de aula estimulando o pensamento, desenvolvendo a motricidade, o cognitivo, a afetividade.

Nesse sentido, pode-se dizer que o desenvolvimento da criança concomitante com seu aprendizado ocorre quando há uma participação ativa de todos os envolvidos nesse processo de ampliação de conhecimentos. O jogo traz etapas, regras e tudo precisam ser seguidas à risca, por isso, o aprendizado começa quando há, além do prazer de brincar, o diálogo, seja discutindo as regras do jogo ou propondo soluções para resolvê-los de forma divertida, porém, sem fugir dos padrões que a brincadeira propõe. Portanto, é de extrema importância que o professor também dê toda a sua contribuição participando ativamente e propondo novos desafios que busquem uma participação coletiva, pois, é papel do educador incentivar cada atividade proposta. Assim sendo, a intervenção do professor é de grande necessidade no processo de aprendizagem, além de proporcionar a interação social ativa e indispensável para o desenvolvimento do conhecimento.

Conforme o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (BRASIL, 1998, p. 23).

Dentro dessa perspectiva, pode-se ressaltar que o professor é a peça fundamental no processo de ensino-aprendizagem, pois, educar não se limita em mera transmissão de informações. Ensinar é auxiliar a criança a tomar consciência de si, da sociedade, oferecendo vários subsídios para que a criança cresça podendo fazer suas próprias escolhas e descobrir seu senso crítico.

Nessa perspectiva, o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998) orienta que:

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas (BRASIL, 1998, p. 30).

Portanto, educar é acima de tudo a união entre as emoções, troca de carinho e afetos e, o mais importante que é a construção do conhecimento. O ato de educar unido à afetividade ganha seu espaço, pois a interação afetiva consegue compreender e modificar o raciocínio do aluno. Toda criança tem a necessidade de desenvolver um contato mais íntimo com a aprendizagem, pois, afeto pode ser a forma mais eficiente de unir o aluno e a ludicidade que, em parceria com professor, ajuda a enriquecer o processo de aprendizagem significativa. Contudo, o ato de educar implica em desfrutar da relação que interliga os sentimentos à construção do conhecimento, pois, um processo educativo exige que a afetividade ganhe maior espaço, para que a estabilidade emocional ajude mais na compreensão para poder modificar o raciocínio da criança levando-a se envolver com a aprendizagem.

### **3. CAMINHOS METODOLÓGICOS**

Foi realizada um estudo de caso a fim de compreender se os professores regentes têm a preparação adequada para prática pedagógica através da ludicidade e as dificuldades enfrentadas pelo professor para utilizar o lúdico na sala de aula. Contudo, foram feitas observações e entrevista. A pesquisa foi desenvolvida em uma escola da rede pública do município de Nossa Senhora do Socorro/SE com alunos da alfabetização da turma do Pré 1 “C”, com faixa etária entre 4 e 5 anos. Para segurança das identidades dos envolvidos foram utilizados nomes fictícios dos envolvidos e da escola, pois a instituição possui em suas matrículas alunos que residem em abrigos. As observações e entrevista foram realizadas entre o período de 24 a 28 de abril de 2023.

#### **3.1. Caracterização da escola**

A unidade de ensino Pedacinho do Céu oferece creche e a pré-escola, é mantida com recursos públicos. Seu regime de funcionamento é manhã com 150 alunos e a tarde com 102 um total de 252 alunos, sendo que 5 alunos são crianças que residem em abrigo. Possui em sua equipe diretiva, a diretora Luciana, graduada em pedagogia e a coordenadora Juliana, graduada em pedagogia. A instituição recebe suporte técnico pedagógico, possui uma relação harmoniosa com os pais/responsáveis.

A equipe técnica administrativa de serviços gerais possui 2 auxiliares administrativos, 3 merendeiras por turno, 1 secretária e 3 serviços gerais de empresa terceirizada. Possui 26 professoras por turno. A escola funciona pela manhã das 07h30min às 11h30min com lanche às 09h00min e no período da tarde funciona no horário das 12h00min às 18h00min., tendo atividades de acolhida, desenvolvimento das disciplinas e as atividades para casa. A escola possui uma infraestrutura de dez salas de aula, 2 administrativas, 1 brinquedoteca, 1 lactário, 1 cozinha, 4 banheiros, 1 parquinho, 2 pátios, 1 coberto e 1 descoberto, áreas de recreação, 2 quadras poliesportiva, 1 lavanderia, 1 depósito e condições de acessibilidade.

### **3.2. Características dos sujeitos da pesquisa**

Na turma onde foram realizadas as coletas de dados é composta por 17 alunos, sendo 8 meninas e 9 meninos, um dos alunos possui o diagnóstico do transtorno espectro autista e é acompanhado por um apoio escolar, já o outro aluno está no processo de observação e não tem acompanhamento. A professora e a auxiliar, ambas são estagiárias, estudantes do curso de pedagogia e o apoio escolar é estudante do curso de letras. O apoio escolar acompanha uma criança com TEA, dando suporte comportamental, zelando por sua segurança e dando um suporte nas suas necessidades fisiológicas. A auxiliar ajuda a professora com as tarefas de casa, corrigindo os deveres e as agendas, intervindo quando preciso e aplicando algum conteúdo se necessário. A professora é quem aplica os conteúdos, explica as atividades e utiliza de ferramentas lúdicas para facilitar esse processo, é também quem produz materiais e contribui para a aprendizagem dos alunos com materiais pedagógicos e lúdicos.

### **3.3. Coleta de dados**

Inicialmente observamos que assim que os alunos chegam na sala de aula, eles são recebidos com abraços e musicalização pela professora e sua auxiliar, elas procuram saber como foram os dias dos alunos e se estão bem, os alunos costumam levar balas e flores para presentear-las, foi notado o interesse dos alunos em dar início à aula e em querer saber sobre o que seria a aula daquele dia.

As atividades propostas pela professora em sua maioria eram realizadas em grupo ou em dupla, essas vivências eram realizadas na sala de aula ou na sala pedagógica.

Para iniciar a apresentação do estudo, a professora pediu que os alunos se sentassem no chão para iniciar uma roda de conversa, dessa forma ela explicou o estudo que seria sobre a consoante d/D, em que foram expostas 5 figuras de diferentes objetos com a letra inicial e em seguida, a professora propôs a brincadeira do passa-passa bola e cada aluno deveria falar o nome de um objeto que iniciasse com a letra d/D enquanto estava segurando a bola. Os alunos demonstraram animação e interesse em participar das brincadeiras.

Ao longo da semana as atividades foram realizadas da mesma forma, a professora realizou jogos e brincadeiras como ferramentas lúdicas de aprendizagem. Trabalharam com brincadeiras, em uma delas com o numeral 12, atrelado a brincadeira de pular por cima da corda, no qual cada aluno pulou 12 vezes. Houveram aulas realizadas em outros ambientes fora da sala de aula, como na sala pedagógica, onde foi apresentado um vídeo sobre os órgãos dos sentidos.

#### **4. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

As práticas pedagógicas são atividades planejadas com a intenção de assistir às demandas educacionais de uma determinada turma. Ao questionar a professora se considerava importante a utilização dos jogos e brincadeiras dentro da sala de aula, ela respondeu:

Professora: Quando se ensina com brincadeiras, os alunos demonstram uma facilidade maior de aprender, de fixar os conteúdos e de experimentar outras vivências que o brincar oferece, tanto dos conteúdos quanto das trocas com os demais colegas de classe.

Na fala da professora Laiane, pode ser observada a importância de utilizar os jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas com os alunos, através dessas estratégias e metodologia a professora explicou a facilidade que os alunos têm de aprender o conteúdo e de desenvolver outras habilidades naquela mesma aula. Segundo Kishimoto (2002), o brincar e educar são fundamentais para o desenvolvimento infantil, trata-se de uma educação guiada pelo professor proporcionando aprendizagem. Sendo assim, trabalhar os conteúdos programados junto à ludicidade proporciona um conhecimento diferenciado aos alunos, pois além de se divertirem, aprendem os assuntos escolares.

Para realizar algumas brincadeiras e jogos, são necessários espaços maiores por envolver o movimento dos alunos, ou seja, lugares apropriados para tais dinâmicas. Ao perguntar a professora em quais momentos e lugares são utilizados os jogos e brincadeiras, respondeu:

Professora: Utilizo dos jogos e brincadeiras antes da explicação do conteúdo. Fazendo dessa forma eles recebem o assunto com mais satisfação, porque já entenderam como seria utilizada aquela aprendizagem, na prática. Geralmente vou para os espaços que são mais abertos na escola, como a quadra, o pátio ou o jardim. A metodologia lúdica me oportuniza levar um ensino mais leve e gostoso e eu sinto que os alunos levam a aprendizagem para a vida, eles sentem mais prazer na hora de aprender.

A fala da professora demonstra carregar um ar de satisfação e de dever cumprido. Antes de iniciar a aula com a explicação do assunto, ela oferta aos alunos uma previsibilidade do conteúdo de forma lúdica e prática, os alunos ficavam empolgados e entusiasmados com a aula. No que se refere a uma prática onde o ensino é voltado para uma forma de aprender mais prazerosa. Para Wallon (1979, p. 45), "a criança aprende muito ao brincar, o que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia, é na realidade, uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social e psicológico".

A primeira etapa de ensino da educação básica deve sempre ser trabalhada com metodologias lúdicas, contudo, percebe-se que a ludicidade é bastante evidente na sala de Laiane e ela faz questão de deixar isso claro em suas respostas, então perguntamos se ela consegue perceber a concretização dessa aprendizagem. Respondeu:

Professora: observo que os alunos aprenderam melhor através da ludicidade quando eles respondem às atividades com facilidade ou quando mostram que estão empolgados para participar e demonstrar que aprenderam. Os alunos demonstram entusiasmos, interesse e alegria, observo que as crianças se desenvolvem mais aprendendo assim. A escola em que trabalho utiliza da metodologia tradicionalista, no entanto, sentindo a necessidade dos alunos de um ensino mais lúdico e flexível eu adoto o uso dos jogos e brincadeiras para facilitar a aprendizagem.

Segundo Piaget (1971), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para crescer. Quando a criança tem acesso a essa proposta de estímulo, ela consegue desenvolver habilidades necessárias para seu crescimento, cada brincadeira com funcionalidade e objetivo desperta na criança uma nova janela de possibilidade para a aprendizagem e assim para seu

crescimento e maturação. Portanto, é importante estimular o desenvolvimento da criança através da brincadeira lúdica.

É notório que inúmeros são os desafios enfrentados pelos professores para se trabalhar com essas ferramentas pedagógicas no ambiente escolar, perguntamos a professora se ela encontrava alguma dificuldade para trabalhar com jogos e brincadeiras e se os alunos que apresentavam alguma necessidade especial também eram estimulados a aprender brincando como os demais. Respondeu:

Professora: Sim. A falta de material didático que não é fornecida pela escola, a ausência dessa metodologia, que não está inserida no currículo pedagógico e a quantidade de alunos dentro de sala de aula. É triste o professor querer produzir um recurso para dar uma aula mais atraente e de melhor compreensão para os alunos e a escola não ter a mesmo pensamento que o professor. A escola em que trabalho utiliza uma metodologia tradicionalista, no entanto, sentindo a necessidade dos alunos, de um ensino mais lúdico e flexível, eu adoto o uso de jogos e brincadeiras para facilitar a aprendizagem. Pois os alunos aprendem melhor com a ludicidade, seguindo o modelo da turma e essa linguagem se torna mais fácil para eles.

No relato da professora, percebemos um ar de desânimo e insatisfação. Pois, entendemos que para ensinar utilizando da metodologia lúdica é necessário ter recursos, materiais, o apoio da escola e de um auxílio em sala de aula. Para a metodologia lúdica acontecer de fato, é necessário reestruturar o modo geral, permitindo a criação de novas possibilidades de aquisição de conhecimento e de uma estrutura adequada. Nesse pressuposto, Silva (2021) comenta a importância de as instituições investirem em materiais didáticos, melhorias nos ambientes escolares e em uma formação continuada para os professores, em que o objetivo seja ensinar e melhorar sua prática, visando novas ferramentas para o uso do lúdico em sala de aula.

Entendemos que, além dos recursos pedagógicos e do apoio escolar com relação à quantidade de alunos em sala de aula, a escola também precisa fornecer uma formação continuada voltada para o ensino da metodologia lúdica com uso de jogos e brincadeiras, para que os professores possam se planejar e terem uma organização quando forem aplicar essas aulas. Perguntamos a professora, quais contribuições a sua formação acadêmica trouxeram para sua prática? Respondeu:

Professora: Eu já tinha o magistério e foi nessa formação que aprendi a trabalhar e a ensinar com jogos e brincadeiras, somente quando iniciei a graduação foi quando aprendi a teoria, ou seja, foi minha formação no magistério que me ensinou a trabalhar com a ludicidade.

Tendo em vista a resposta da professora sobre sua formação e sua prática, conclui-se que a prática pedagógica, precisa ser estudada e planejada para que os professores tenham diversas estratégias de ensino com o uso dos jogos e brincadeiras como ferramentas lúdicas de aprendizagem, pois a parte teórica que aprendemos na faculdade se faz importante para compreender como funciona cada etapa de ensino e de que maneira fica mais instigante ensinar o aluno de forma divertida e atrativa.

Logo, a promoção de melhorias organizacionais, tanto nos espaços quanto nos recursos e planejamento, pode facilitar o trabalho do professor nas ações que envolvem o lúdico. As dificuldades podem ser sanadas a partir da colaboração de todos os sujeitos que fazem a educação, usando os meios alcançáveis para tal fim. (Silva, 2021, p.83)

Durante todo esse processo de melhorias e adaptações curriculares que a professora tenta colocar em prática durante as suas aulas, ela só tem a ganhar, visto que grandes são os benefícios atrelados a ludicidade para o desenvolvimento das crianças nessa primeira fase.

## **5. Considerações finais**

Considera-se, que o uso de jogos e brincadeiras nos ensinamentos em sala de aula exerce um papel de extrema importância, conseguindo de ser inserida em todos os campos de experiências, e quando desenvolvidas na educação infantil tem resultados bem significativos. Esse processo de troca, só terá sentido se o professor tiver uma participação ativa, dando funcionalidades aos jogos e brincadeiras e traçando seus objetivos de uma de suas práticas, pois o professor precisa mediar as brincadeiras para que as crianças não brinquem só por brincar, mas que aprendam quando estiverem brincando e não descartando o momento das brincadeiras imaginárias de livre arbítrio.

O objetivo proposto foi analisar a colaboração dos jogos e brincadeiras no ensino-aprendizagem da educação infantil. Partindo dessa premissa, embora a escola utilize de uma metodologia tradicional, a professora reconhece a importância no ensino-aprendizagem dos alunos através da ludicidade mesmo enfrentando

muitos obstáculos e desafios para adaptar os jogos e brincadeiras dentro do seu limite de espaço e recursos. Nota-se também que a professora tem uma postura ativa e criativa visando à melhoria do ensino de seus alunos.

Em relação aos alunos, pôde-se observar o interesse, disposição e envolvimento nas atividades lúdicas realizadas, apresentando interesse em participar, demonstrando alegria, entusiasmo e satisfação em querer continuar. Foi percebido que através desse envolvimento dos alunos que a evolução da atenção e concentração é crescente em cada atividade executada.

Constataram-se também as dificuldades enfrentadas pela professora para utilizar o lúdico em sala de aula, por exemplo, na ausência de recursos e materiais didáticos, que consideram inexistentes, pois a escola não investe e não disponibiliza tais ferramentas e no ambiente escolar que não possui um espaço amplo. No entanto, costuma utilizar de materiais recicláveis para a construção de jogos.

Outra situação, que também causa desconforto para a professora é o espaço inadequado para a utilização dos jogos e brincadeiras, mas mesmo assim, ela utiliza dos espaços da sala, e por conta de inúmeras situações acabam limitando-se a um número menor de atividades, chamando atenção que esse fato não é determinante para deixar de trabalhar com essa metodologia.

Perante o observado, comprova-se que o que foi levantado em hipótese, comprovou que os propósitos da pesquisa foram atingidos. O uso de jogos e brincadeiras são ferramentas lúdicas que facilitam o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, tornam a aprendizagem mais significativa, prazerosa e é a principal ferramenta do professor da educação infantil. É preciso levar em consideração as dificuldades enfrentadas pelos professores para desenvolver essa metodologia, como a limitação do espaço, tanto a professora como os alunos deixam de realizar atividades que exigem movimento, como o correr. Assim, comprova-se que investimentos e melhorias devem ser adotados, tanto nos espaços educacionais, como em materiais pedagógicos e na formação dos professores, para levar aos alunos um ensino mais significativo e com evoluções constantes. Sendo evidente que a escola também deveria fazer a sua parte oferecendo para os professores materiais para confecções de ferramentas pedagógicas para realização das atividades.

## REFERÊNCIAS

- ANDRADE, S. S. **O lúdico na vida e na escola: desafios metodológicos**. Curitiba: Appris, 2013.
- BRASIL. Ministério da Educação e da Cultura. Secretaria de Educação Básica. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. 1998. Brasília. v.1. 168 Revista Humanidades e Inovação v.8, n.32 Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei\\_vol1.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf) Acesso em: 13 Out. 2022.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518-versaofinal\\_sit e.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_sit e.pdf). Acesso: 25 Out. 2022.
- FRANÇA, S. C. R. **Educação lúdica: perspectivas para uma aprendizagem mais agradável**. 2016. Bahia: Itacaiúnas.
- KISHIMOTO, T. M. **Educação infantil no Brasil e no Japão: acelerar o ensino ou preservar o brincar?** Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, Brasília, v. 90, p. 449-467, 2002. Disponível em: <http://rbep.inep.gov.br/ojs3/index.php/rbep/article/view/1437/1176>. Acesso em: 20 nov. 2022.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis – jogos, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes. 1999.
- MOREIRA, M. A. **Teorias da Aprendizagem**. São Paulo: E.P.U, 1999.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. São Paulo: Zahar, 1971. Disponível em: <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/7575>. Acesso em: 13 Mar 2023.
- PORTO, B. Z. Brincar, amar e viver na escola: a criatividade na formação do educador. In: ALMEIDA, M. T. P. (Org.). **Brincar, amar e viver**. 1. ed. Assis: Storbem Gráfica e Editora, 2014. p. 143–164.
- QUEIROZ, T. D. **Dicionário Prático de Pedagogia**. São Paulo: Rideel, 2003.
- RIBEIRO, K. L.; SOUZA, S. P. **Jogos na educação infantil**. Tese (Graduação Licenciatura em Pedagogia), Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira, 45 p. 2011. Disponível em: <https://silo.tips/download/escola-superior-de-ensino-anisio-teixeira-pedagogia-katiuce-lucio-ribeiro-selma>. Acesso: 06 Mar 2023.
- SILVA, A. S. **O lúdico na prática pedagógica: desenvolvimento e aprendizagem das crianças nas escolas públicas no município de São Luís Gonzaga Maranhão-Brasil**. 2021. Disponível em: [https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/37141/1/08.%20DISERTA%c3%87%83O\\_CI%c3%8aNCIAS%20DA%20EDUCA%c3%87%83O\\_ANTONIA%20SILV A.pdf](https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/37141/1/08.%20DISERTA%c3%87%83O_CI%c3%8aNCIAS%20DA%20EDUCA%c3%87%83O_ANTONIA%20SILV A.pdf) Acesso em: 12 Jun. 2023

SOUZA, Cláudia Flor de. **A importância do brincar e do aprender das crianças na educação infantil.** Psicologia Educacional. Unopar. Rolim de Moura/RO. 2018. Disponível em: [https://www.academia.edu/31669354/A\\_IMPORT%C3%82NCIA\\_DO\\_BRINCAR\\_E\\_DO\\_APRENDER\\_DAS\\_CRIAN%C3%87AS\\_NA\\_EDUCA%C3%87%C3%83O\\_INFANTIL](https://www.academia.edu/31669354/A_IMPORT%C3%82NCIA_DO_BRINCAR_E_DO_APRENDER_DAS_CRIAN%C3%87AS_NA_EDUCA%C3%87%C3%83O_INFANTIL). Acesso: 16 Out 2023.

WALLON, Henry. A psicologia genética. Trad. Ana Ra. In. MAHONEY, Abigail Alvarenga et al. **Psicologia e educação da infância.** Lisboa: Estampa (coletânea). 1979. Disponível em: <https://blogpsicologiablog.files.wordpress.com/2011/08/magali-psicologia-e-educac3a7c3a3o-henri-wallon.pdf>. Acesso: 20 Mar 2023.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar:** as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2015.

## TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, Karen Emanuelle Santos Nascimento, acadêmico (a) do Curso de Pedagogia da Faculdade Amadeus/FAMA, orientado (a) pela Prof. (a) Prof.<sup>a</sup> Mestranda Josenilde Santos Feitosa, Declaro para os devidos fins que o Trabalho de Conclusão de Curso, cujo tema versa sobre: JOGOS E BRINCADEIRAS: um estudo de caso sobre as ferramentas lúdicas no ensino e aprendizagem na educação infantil, atende às normas técnicas e científicas exigidas na elaboração de textos e ao Regulamento para Elaboração do TCC da referida Instituição.

As citações e paráfrases dos autores estão indicadas e apresentam a origem e ideia do autor (a) com as respectivas obras e anos de publicação.

O Código Penal em vigor, no Título que trata dos Crimes Contra a Propriedade Intelectual, dispõe sobre o crime de violação de direito autoral – artigo 184 – que traz o seguinte teor: Violar direito autoral: Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa. E os seus parágrafos 1º e 2º, consignam, respectivamente:

A § 1º Se a violação consistir em reprodução, por qualquer meio, com intuito de lucro, de obra intelectual, no todo ou em parte, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente, (...): Pena – reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa, (...).

§ 2º Na mesma pena do parágrafo anterior incorre quem vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire oculta, empresta troca ou tem em depósito, com intuito de lucro, original ou cópia de obra intelectual, (...), produzidos ou reproduzidos com violação de direito autoral (Lei n.º 9.610, de 19.02.98, que altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais, publicada no D.O.U. de 20.02.98, Seção I, pág. 3).

Declaro, ainda, minha inteira responsabilidade sobre o texto apresentado no Trabalho de Conclusão de Curso.

Aracaju SE, 05/ 06/2023.

---

Assinatura da aluna concluinte