

**A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL****THE IMPORTANCE OF GAMES AND PLAY IN THE LEARNING PROCESS IN ELEMENTARY SCHOOL**José Aristides Lima de Araújo <sup>1</sup>**RESUMO**

Este trabalho tem como foco principal a importância de jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem na vida de alunos do Ensino Fundamental e falar sobre os benefícios para o docente quando se utiliza do lúdico no aprimoramento do ensino em sala de aula. As brincadeiras podem ser entendidas como situações onde a criança expressa seus sentimentos e ajudam a construir o conhecimento. A criança através da brincadeira, desenvolve habilidades, a memória, a imaginação, a interação social, dentre outras. A utilização de jogos e brincadeiras pelos professores nas escolas, propiciam resultados importantes para o desenvolvimento da criança na aprendizagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos/Brincadeira; Aprendizagem; Ensino Fundamental.

**ABSTRACT**

This work has as its main focus the importance of games and games in the learning process in the lives of Elementary School students and talks about the benefits for the teacher when using ludic activities to improve teaching in the classroom. The games can be understood as situations where the child expresses his feelings and helps to build knowledge. The child, through play, develops skills, memory, imagination, social interaction, among others. The use of games and games by teachers in schools provide important results for the development of children in learning.

**KEYWORDS:** Games/Play; Learning; Elementary School.

---

<sup>1</sup> Doutor em Ciências da Educação pela ACU - Absolute Christian University. Mestrado Profissional em Políticas E Administração De Educadores pela UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL, UAB. Graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual do Ceará, UECE. **E-MAIL:** aristideslima1@gmail.com. **CURRÍCULO LATTES:** lattes.cnpq.br/3739882745428488

## INTRODUÇÃO

A Educação Física percebe o jogo como um dos seus conteúdos que possibilita desenvolver uma educação baseada em um processo criativo e lúdico, permitindo modificar imaginariamente a realidade como processo educativo. Nesse contexto, a Educação Física escolar tem como destaque propor aos alunos, novas formas de brincar exercitando sua criatividade, visto que não se nasce com a mesma, porém por ser ensinada no espaço de educação física.

A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem. Por meio do brincar e dos jogos a criança começa a expressar suas fantasias, seus desejos e suas experiências reais de um modo simbólico, onde a criatividade e a imaginação fluem por conta da ludicidade.

A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo (ALMEIDA, 1995).

O jogo é uma forma de contribuir na formação, cognitiva e afetiva, e por ser lúdico se torna mais atrativo e eficiente em seu desenvolvimento, preparando sua inteligência e caráter, tendo conhecimento de espaço e quantidade.

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo e pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola. (Kishimoto, 1994, P.13)

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA: JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA

## QUAL A DIFERENÇA DE JOGO E BRINCADEIRA?

De acordo com o site: [ideiacriativa.eadplataforma.com](http://ideiacriativa.eadplataforma.com), a principal diferença entre jogo e brincadeira está em seus objetivos e suas regras. O jogo é uma atividade recreativa, e suas regras podem ser criadas ou modificadas pelos próprios participantes, é uma interação entre indivíduos para atividades de competição onde sempre há uma equipe ou um único vencedor.

O ato de brincar é o fazer em si. Um fazer que requer tempo e espaços próprios, uma fazer que se constitui de experiências culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesma e com outras crianças” (KISHIMOTO, 1998, p. 57).

Na antiguidade de acordo com Velasco (1996), as crianças participavam de algumas atividades, os jogos, por exemplo, eram realizados em ambientes separados podendo ser em praças públicas e espaços livres sem a supervisão de um adulto e em grupo distinguidos por idade e sexo.

Para Friedmann (1996) e Volpato (1999), citados por Almeida e Shigunov (2000), a brincadeira refere-se ao comportamento espontâneo ao realizar uma atividade das mais diversas. O brincar sofreu diversas mudanças com o passar dos séculos devido ao progresso das grandes cidades e a mudança de hábitos da educação da civilização.

(KISHIMOTO, 2005), acerca da historicidade dos jogos e brincadeiras tradicionais, sua origem não pode ser identificada e datada, pois estiveram presente em diversas sociedades de épocas distintas, nas quais através de suas dinâmicas sociais e históricas deixaram marcas em seus praticantes. Essa busca, bem como suas

causas ou motivações, pode ter razões e origens muito diversificadas.

Para Huizinga, (2000), o jogo é tão antigo quanto a civilização e o puro e simples ato de jogar constitui uma das principais bases dessa civilização. O mesmo autor manifesta que o jogo é mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana. Além disso, podemos dizer que os jogos e as brincadeiras tradicionais já eram praticados, com algumas ressalvas, na infância de muitas crianças de gerações distintas, divertindo desde a antiguidade até os dias de hoje. Além disso, essas referências históricas de jogos e brincadeiras são encontradas nas mais antigas civilizações de que se têm registros (Fenícios, Chineses, Egípcios e Gregos).

De acordo com Bruhns (2003), a origem dos jogos está estreitamente ligada à cultura dos povos ou aos fatores históricos que proporcionaram seu aparecimento. Existe uma ligação estreita dos jogos com os aspectos mágico-religiosos e com certas cerimônias místicas que evocavam algum efeito realizado por um deus, surgindo desde os primórdios olímpicos, tornando-se universais, pois mantinham estreitas relações com colheitas e fertilidade. Além disso, muitos jogos surgiram de relações afetivas as quais envolviam namoro, casamento, traição, etc. através de alguns acontecimentos da vida profana (adivinhações, feitiços, crenças em fantasmas, etc).

Ainda, Bruhns (2003) coloca que a causa que leva à busca pelo jogo e os valores que lhe são atribuídos aparecem ser bastantes heterogêneos e mutáveis de acordo com a cultura e tempo em que estão presentes, dificultando uma definição sobre o ambiente do jogo.

Sabemos que a educação física geralmente era vista como uma disciplina complementar não tão importante como as outras. Para a compreensão da educação física, é necessário o entendimento de seus objetivos e dos parâmetros curriculares do sistema educacional brasileiro, na legislação que lhe dá

estrutura e suporte. A lei de Diretrizes e bases da Educação Nacional (LDB) e os Parâmetros Curriculares nacionais são as principais instruções no tocante à educação brasileira. Sua função principal é organizar o sistema escolar brasileiro (BRASIL, 1996). A educação física tinha como foco principal a preparação física dos jovens para a entrada no mercado de trabalho de maneira produtiva.

Na reforma educacional de 1971, a educação física teve um avanço essencial a obrigatoriedade ampliada para todos os níveis de escolaridade, todavia facultada aos alunos que se enquadrassem em uma destas situações:

- Trabalhar mais de 6 horas diárias e estudar no período noturno;
- Estar incapacitado fisicamente;
- Ter mais de 30 de idade;
- Estar prestando o serviço militar.

A dispensa ou faculdade mostrava as intenções do governo de que a educação física, era uma ferramenta de formação do trabalhador, sendo assim vista como uma relevante atividade extracurricular e sem vínculo formativo educacional.

É importante que a partir da educação física a criança conheça os valores que englobam o esporte, estabeleça hábitos de vida saudável e adquira outros conhecimentos relacionados com as distintas áreas de educação. (SANCHES, 2011. P. 39).

Com a promulgação da lei nº 9394/96, a condição da educação física, passou a ser estimada como componente curricular como outra qualquer. A educação física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular da educação básica, ajustando-se as faixas etárias e às condições da população escolar, sendo facultativo nos cursos noturnos.

Em 2003, aprovou-se uma alteração no § 3º da LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação), que anexou a palavra “obrigatório” logo do termo “componente curricular”, que também não teve nenhuma alteração capital. Assim, modificou-se a facultatividade por meio da lei nº 10.793, que estabeleceu que as aulas fossem facultadas, não mais ao período noturno e sim a mulheres com prole, trabalhadores, militares e pessoas com mais de 30 anos.

Em 2001, houve uma alteração no § 3º do art. 26 da LDB, que a partir deste ponto passou a atribuir o termo “obrigatório” para o ensino de educação física na educação básica em 2003, tivemos uma nova alteração no referido artigo e parágrafo agora no que tange a facultatividade às aulas de educação física. (BRASIL, 2003).

Assim, dando aos alunos a possibilidade de ter acesso a cultura corporal de movimento, era preciso entender que a educação física é uma disciplina obrigatória do currículo escolar e que apresenta características próprias. Os jogos, os esportes, as danças, as lutas e as diversas formas de ginásticas estão presentes na nossa cultura, transmitindo valores, fazendo parte do dia-a-dia das pessoas.

Na escola, o ensino da educação física, pode e deve incluir a vivência dessas modalidades como conteúdo, ampliando as possibilidades de os alunos compreenderem e transformarem a realidade. E educação física, tem no movimento tanto um meio quanto um fim para atingir seu objetivo educacional dentro do contexto escolar.

### **A IMPORTÂNCIA DE JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

O desenvolvimento é responsável pela formação dos conhecimentos, ela sempre resulta de uma

interação entre o sujeito, principal fonte do desenvolvimento e o meio.

De acordo com Machado (1996, p. 28), “brincar ajuda a criança a ajustar-se não só no ambiente físico mais também ao meio social.

Com base no exposto acima, admitimos que a criança constrói seu conhecimento através de sua interação com o meio social e físico. Portanto, cada nova experiência serve de suporte para as aquisições subsequentes, segunda a teoria de aprendizagem significativa. (MOREIROA E MASINI, 1982)

Na concepção de Bijou (1978 apud AGUIAR, 1998, p.38), o jogo (brinquedo, brincadeira) significa uma atividade que contribui para aumentar o “repertório comportamental de uma criança, influência seus mecanismos motivacionais, além de fornecer oportunidades inestimáveis para o aumento de seu ajustamento”.

Através do brinquedo podem ser estabelecidas novas capacidades, atividades imaginativas/fantasias e habilidade de solução de problemas, ou preservar aquelas já existentes em seu vocabulário.

(MELO, 2014), diz que a infância é um período privilegiado durante a vida humana para o desenvolvimento de brincadeiras diversas. Entretanto, o que poucas pessoas sabem é que a criança aprende e se desenvolve nos mais amplos sentidos por meio das brincadeiras e atividades lúdicas.

É através das brincadeiras que a criança explora o meio em que vive e aprende mais sobre os objetos da cultura humana; também é pelas brincadeiras que a criança internaliza regras e papéis sociais e passa a ser apta a viver em sociedade. Mas, outro aspecto de grande relevância refere-se ao fato de que as brincadeiras possibilitam um salto qualitativo no desenvolvimento da psique infantil, pois através das brincadeiras as crianças tem a possibilidade de desenvolver as funções psicológicas superiores como atenção memória, controle da conduta, entre os aspectos.

(MELO, 2014) O jogo dramático possibilita às crianças possibilidades variadas de aprendizagem e, além disso, desenvolve uma função do pensamento extremamente importante para a vida na sociedade contemporânea, a função simbólica ou semiótica, que vai influenciar diretamente na capacidade de abstração e de raciocínio infantil.

### **O BRINCAR E O JOGO PARA A CRIANÇA**

O ato de brincar é capaz de fazer com que a criança se sinta inserida no meio social, sendo que dessa maneira, distingue o que tem significados positivos e negativos para a sua vida.

Pozaz (2011, p.15) defende que:

Brincar é uma das principais atividades da criança. É por meio da brincadeira que ela revive a realidade, constrói significados e os ressignifica momentos depois. Dessa forma, aprende, cria e se desenvolve em todos os aspectos.

Dessa maneira afirma Aranão (2004) é preciso que a criança explore o mundo em que vive e construa seu conhecimento a partir de suas interações com o meio e o professor deve ser o mediador dessa construção, proporcionando aos seus alunos o maior número possível de materiais necessários para enriquecer essas experiências.

A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais. É brincando que a criança aprende as normas, os papéis e os símbolos que regem nossa sociedade. (OLIVEIRA, 1996, P.13).

Segundo Marcondes Marina (1994), brincar para a criança pequena é fonte de autodescoberta, prazer e crescimento. Segundo Piaget (1975), os jogos estão diretamente ligados ao desenvolvimento mental da

infância, tanto a aprendizagem quanto as atividades lúdicas constituem uma assimilação do real. Para Almeida, (1995), diz que a brincadeira simboliza a relação pensamento ação da criança e, sendo assim, constitui-se provavelmente na matriz formas de expressão da linguagem (gestual, falada e escrita).

### **O PAPEL DO PROFESSOR NA INTERAÇÃO DAS CRIANÇAS COM AS BRINCADEIRAS.**

De acordo com pesquisas feitas na internet, cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

De acordo com KISHIMOTO, (2003, p.23):

“o educador não deve exigir das crianças descrição antecipada ou posterior das brincadeiras, pois se assim o fizer, não estará respeitando o que define o brincar, isto é, sua incerteza e improdutividade”, embora esteja disponível para conversar sobre o brincar antes, durante e depois da brincadeira.

Os professores precisam estar conscientes que o brincar é muitas vezes estimular aquela criança que não tem nada em casa, e que pode reviver a aprendizagem de uma maneira muito mais satisfatória.

Segundo Kishimoto (1999), o jogo educativo utilizado em sala de aula na maioria das vezes vai além das brincadeiras e se torna uma ferramenta para o aprendizado. Para que o jogo seja um aprendizado e não uma obrigação para a criança, é interessante deixar que o aluno escolha com qual jogo queira brincar e que ele mesmo controle o desenvolvimento sem ser coagido pelas normas do professor. Para que o jogo tenha a

função educativa não pode ser colocado como obrigação para a criança.

Daí, podemos concluir que a incidência de problemas envolvendo a escola, o aprender e o ensinar nos leva a pensar como resgatar a escola como espaço de prazer, conhecimento e produção. As dificuldades enfrentadas por alunos e professores possivelmente são pistas de que a escola perdeu o elemento prazer e tornou-se uma obrigação enfadonha.

Desta forma, a definição de um espaço de "divertimento, recreio" ou, em sua versão grega, de descanso, repouso, tempo livre, hora de estudo, ocupação de um homem com ócio, livre do trabalho servil foi substituída por cobrança, resultados e processos mecânicos e solitários.

Portanto, dessa forma, a aprendizagem e desenvolvimento se perdem em processos mecânicos e cada vez mais nossos alunos sentem-se confusos com relação a seu papel na educação e na escola. A estranheza com que nossas crianças lidam com a própria educação supõe que estas, as crianças, estão sendo ignoradas quando são construídas as propostas para sua formação.

Reiteramos a suposição de Macedo (2005) de que é preciso:

(...) cuidar da dimensão lúdica das tarefas escolares e possibilitar que as crianças pudessem ser protagonistas, isto é, responsáveis por suas ações, nos limites de suas possibilidades de desenvolvimento e dos recursos mobilizados pelos processos de aprendizagem (p.15).

Podemos dizer que, no âmbito da construção da aprendizagem, alguns jogos têm o propósito de auxiliar o aluno na aprendizagem e desenvolvimento do raciocínio matemático e conhecimentos linguísticos. Já em outros momentos, eles os auxiliam no desenvolvimento afetivo, físico-motor e social.

No entanto, o professor precisa respeitar o processo de cada um, para que o jogo não se torne um momento obrigatório e sim que seja um momento prazeroso e com significado para o aluno. Quando o professor incentiva o interesse por pesquisas, pelo desenvolvimento de trabalhos em grupo, pela busca por respostas por meio do lúdico, o aluno estará aprendendo de uma forma prazerosa a atividade proposta e, conseqüentemente, ao assimilar esses novos conceitos terá uma aprendizagem significativa.

## METODOLOGIA

A palavra cultura remete-nos a significados próprio de um povo, de um grupo, de suas tradições, de seus usos e costumes repassados e/ou seguidos para um determinado fim. Algo a que damos importância, por julgarmos ser imprescindível ao nosso "viver em sociedade".

Em algumas observações feitas por DALIO (2004), sobre o termo cultura relacionada à educação física, com base em análise de abordagens pedagógicas de alguns autores contemporâneos, evidenciando que em todo fazer pedagógico há um conceito implícito ou explícito de cultura.

"É possível perceber a utilização de expressão "cultura" acompanhada de termos como "física", "corporal", de "movimento", "corporal de movimento", e outros. Entretanto, essa utilização aparece de forma superficial, por vezes incompletas ou de forma reducionista" (Daolio, 2004, p.14).

Na escola, a educação física apresenta alguns conceitos já formados, pré-estabelecidos, por parte de professores da área e de outras áreas, sobre os conhecimentos que devem ser explorados na disciplina e sua prática pedagógica, e até mesmo de forma de fazê-los. A cultura do competir, do jogar, do atleta escolar, do padrão de corpo, das atividades que exploram só o físico, etc.

No momento que o professor busca adotar uma prática pedagógica, diferente do que costuma adotar, sua disciplina acaba deixando de ser reconhecida pela comunidade escolar como “a educação física”, que necessariamente objetiva trabalhar/exercitar o corpo e passa a ser uma disciplina respeitada, conhecida e ter mais credibilidade pelo processo pedagógico que desenvolve. Despertar nos indivíduos um olhar diferenciado sob outra ótica, fazendo-lhes perceber que o conhecimento de que trata esta disciplina, não se restringe a mera prática corporal esportiva.

Pesquisas feitas na internet apontam que a cultura corporal de movimento é uma parcela da cultura mais ampla que está relacionada as práticas corporais, como as brincadeiras, os jogos, os esportes, as danças, as ginásticas e as lutas. A cultura nessa abordagem está relacionada a produção de significados a partir das práticas corporais, ou seja, jogando, brincando, praticando esportes, praticando ginásticas, dançando ou lutando não só estamos produzindo significados, estamos produzindo cultura.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento desse trabalho está situada nas perspectivas da educação Física escolar como cultura corporal e responsável pela contribuição do ensino e aprendizagem.

(Bracht et al 2009), na perspectiva da reflexão sobre a cultura corporal, a dinâmica curricular, no âmbito da educação Física, busca desenvolver uma reflexão pedagógica sobre o acervo de formas de representação de mundo que o homem tem produzido no decorrer da história, exteriorizadas pela expressão corporal: jogos, danças, lutas, exercícios ginásticos, esporte, malabarismos, contorcionismo, mímica e outros que podem ser identificados como formas de representação simbólica de realidades vividas pelo homem, historicamente criadas e culturalmente desenvolvidas que podem contribuir na aprendizagem significativa.

(PCN's 1997), o ser humano, desde suas origens, produziu cultura. Sua história é uma história de cultura, na medida em que tudo o que faz está inserido num contexto cultural, produzindo e reproduzindo cultura e automaticamente conhecimento didático.

(PCN's 1997) Assim, a área da educação física hoje contempla múltiplos conhecimentos produzidos e usufruídos pela sociedade a respeito do corpo e do movimento. Entre eles, se consideram fundamentais as atividades culturais de movimento com finalidades de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções, e com possibilidades de promoção e manutenção da saúde.

### RECURSOS UTILIZADOS

MATERIAL	QUANTIDADE
BAMBOLÊS	06
REVISTAS	01
CAIXA DE SOM	01
BOLA	01

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática constante de jogos e brincadeiras, se torna mais interessante e prazerosa e contribuem para a aprendizagem, pois os conteúdos usados durante esse processo são assimilados de forma mais constantes quando os alunos se interessam pelo assunto.

São muitas as dificuldades encontradas pelos educadores de Educação Física, pois dependem de diversos fatores para aplicar suas aulas, como um espaço adequado (quadras), materiais pedagógicos para a prática de atividades, que em muitas escolas são escassos, e horários adequados para a realização das aulas.

Os jogos e brincadeiras ajudam no desenvolvimento da concentração e estimulam

habilidades para o ensino dos esportes, proporcionando uma melhor relação entre os alunos e desenvolvimento o senso de coletividade.

Desta forma, entende-se que os jogos/brincadeiras contribuem para a formação geral do aluno e, sobretudo, é um elemento indispensável para a assimilação dos conteúdos (esportes), durante as aulas de educação Física.

Conclui-se que o ensino partindo do princípio jogo/brincadeira, é rico em movimentos motores encontrados dentro da cultura corporal. Nesse contexto, jogo e brincadeira é fundamental na educação física enquanto meio de educação através do movimento.

## REFERÊNCIAS

PORTAL DA EDUCAÇÃO. **Diferenciando jogos e brincadeiras.** 2013. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/diferenciandojogos-e-brincadeira/32227>. Acesso em: 27/04/2018.

BRASIL ESCOLA. Jogos e Brincadeiras. 2013. Disponível em: <https://monografias.brasescola.uol.com.br/pedagogia/jogos-brincadeiras.htm>. Acesso em: 27/04/2022.

SILVA. **A importância dos jogos / brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de educação física.** São Luís. 2007.

FILHO, SOUEIRA, LEONARDI, FERREIRA, TELES, LEONEL. **A importância dos jogos e das brincadeiras na ludicidade.** 2013. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/ceme/uploADS?1381975809>. Acesso em: 23/04/2022.

ROSA, KRUG. **A cultura corporal na educação Física Escolar.** 2009. Disponível em: <https://www.efdeesportes.com/efd139/a-cultura-corporal-na-educacao-fisica-escolar.htm>. Acesso em 25/04/2022.