



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
PRÓ – REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E À DISTÂNCIA  
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES  
DA EDUCAÇÃO BÁSICA – PARFOR  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**MARCELA DE OLIVEIRA SILVA**

**A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E DOS JOGOS NO ENSINO  
FUNDAMENTAL I - RELATO DE EXPERIÊNCIA**

**POLO - MONTEIRO / 2018**

**MARCELA DE OLIVEIRA SILVA**  
**A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E DOS JOGOS NO ENSINO**  
**FUNDAMENTAL I - RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Trabalho de conclusão de curso na forma de Relato de Experiência apresentado ao curso de Educação Física da PARFOR/CAPES/UEPB, Universidade Estadual da Paraíba / Campus VI - Poeta Pinto de Monteiro, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de licenciatura plena em Educação Física.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Regimênia Maria Braga de Carvalho

**POLO - MONTEIRO / 2018**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586i Silva, Marcela deOliveira.  
A importância das brincadeiras e dos jogos no Ensino Fundamental I - Relato de experiência [manuscrito] : / Marcela de Oliveira Silva. - 2018.  
32 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Monteiro, 2018.

"Orientação : Profa. Dra. Regimênia Maria Braga de Carvalho, Coordenação do Curso de Licenciatura em Educação Física - CCBS."

1. Educação física. 2. Aprendizagem. 3. Brincadeiras educativas. 4. Educação infantil.

21. ed. CDD 372.86

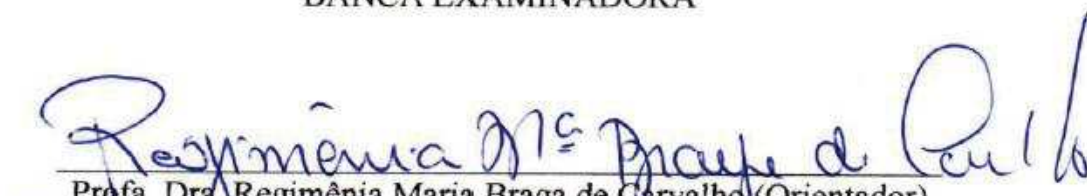
**MARCELA DE OLIVEIRA SILVA**

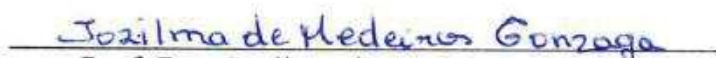
**A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E DOS JOGOS NO ENSINO  
FUNDAMENTAL I - RELATO DE EXPERIÊNCIA**

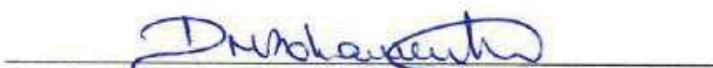
Relato de Experiência apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física – PARFOR/CAPES/UEPB, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Aprovada em: 27/04/2018.

**BANCA EXAMINADORA**

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Dra. Regimênia Maria Braga de Carvalho (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Dra. Jozilma de Medeiros Gonzaga  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Dra. Dóris Nóbrega de Andrade Laurentino  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar agradeço, a Deus o farol que ilumina o meu caminhar fortalecendo momentos de busca, edificando meus sonhos, ajudando a superar desafios no decorrer deste curso.

A dona Angelita, minha mãe, que, com seu olhar firme e sereno, de uma maneira ou de outra esteve junto ao meu caminhar.

A Guilherme Marcello Oliveira de Carvalho Espínola, meu maior e valioso tesouro, razão da minha incansável busca, rumo a qualificação PROFISSIONAL .

As pessoas que contribuíram, oportunizando o aperfeiçoamento pautado na construção do conhecimento, seja o conhecimento teórico ou o prático que conquistei na Universidade Estadual da Paraíba/Campus VI – Poeta Pinto de Monteiro, durante todo esse período que passamos juntos. Aos colegas e amigos conquistados 2016/ 2017/2018 e todos que fazem o departamento de Educação Física, especialmente à Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Regiménia Maria Braga de Carvalho, minha orientadora, agradeço vossa dedicação, sabedoria e muita paciência, durante toda a construção deste documento conclusivo de curso.

Aos profissionais que fazem parte da Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Tiradentes / Monteiro, objeto deste estudo, por terem possibilitado uma convivência na área das Linguagens Códigos e suas Tecnologias no Componente Curricular de EDUCAÇÃO FÍSICA, que, proporcionando crescimento pessoal e profissional, disponibilizando informações necessárias e valiosas ao meu fazer pedagógico em construção.

Enfim, a todos que de uma forma atuante e profissional, contribuíram para construção e finalização deste trabalho de conclusão do curso.

Este trabalho, dedico a todas as pessoas que, de forma atuante e profissional, contribuíram para sua construção e realização, e a todos aqueles que ao meio do universo sem eixo no qual se encontra o Brasil ainda possuem o espírito guerreiro e atitudes de esperar, sem recuar na busca de conquistar seus sonhos, seus ideais.

## RESUMO

### A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E DOS JOGOS NO ENSINO FUNDAMENTAL I - RELATO DE EXPERIÊNCIA

O referente documento acadêmico de conclusão de curso, é constituído no formato de relato, mostra de forma argumentativa e descritiva as experiências vividas, através da importância dos jogos e das brincadeiras no Ensino Fundamental I na Escola Municipal de Ensino Fundamental I e II Tiradentes em Monteiro /PB. Os jogos oportunizam a construção de habilidades de convivência em equipe, das atitudes de cooperação do prazer e satisfação vindo do coletivo. O jogar torna a criança dona, líder de suas atitudes. Já o brincar oportuniza a criança possuir uma postura além do comportamento normal e constante da sua fase infantil, além do seu comportamento diário, no ato da brincadeira, o brinquedo, funciona como se a criança, ela própria, passasse a ser maior do que ela dentro desta realidade imaginária e ao mesmo tempo, concreta para a mesma. Neste universo, a oportunidade do jogar e do brincar, assumiram características próprias, diante do processo do ensinar e do aprender. A educação portanto, cresceu, edificou-se atualmente podemos referenciar com competência, segurança e profissionalismo, que a Educação Física é um agente de mudança do ponto de vista educacional, e por acreditar nesta afirmação, consideramos que o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, a criança precisa do jogo como forma de equilíbrio consigo e com o mundo, bem como, precisa brincar para crescer. O presente objetivo deste estudo, fundamenta-se em apresentar a convivência desenvolvida com as crianças do Ensino Fundamental I e relatar as exigências relacionadas às práticas pedagógicas do jogar, do brincar e da brincadeira em forma de um relato de experiência. Focado em abordagens que referencie a relação dos jogos educativos, das brincadeiras, da história e a convivência nas aulas práticas com os alunos da escola. Concluiu-se que o jogo educativo evidenciou a grande parceria existente entre o ensino e a aprendizagem durante os períodos vivenciados, já o brincar na escola, é enxergado como uma grande contribuição na formação da criança, sendo valioso explicitar a sua existência desde a antiguidade sendo portanto, utilizado como fonte de ensino, permanecendo este fazer na atualidade, verificado como instrumento, ferramenta de aprendizagem significativa assim como, para um melhor desenvolvimento em todos os aspectos da criança.

**Palavras-Chave:** Brincadeiras, Jogos, Infância e Aprendizagem.

## **THE IMPORTANCE OF JOBS AND GAMES IN FUNDAMENTAL TEACHING I - EXPERIENCE REPORT**

### **ABSTRACT**

The referent academic document of course, is constituted in the reporting format, shows in an argumentative and descriptive way the lived experiences, through the Importance of games and games in elementary school I in the Municipal School of Primary Education I and II Tiradentes in Monteiro / PB. The games allow the construction of skills of coexistence in team, the cooperation attitudes of pleasure and satisfaction coming from the collective. Playing makes the child the owner, leader of his attitudes. Already playing allows the child to have a posture beyond the normal and constant behavior of their infantile phase, besides their daily behavior, in the act of play, the toy, it works as if the child, itself, became greater than she within this imaginary and at the same time concrete reality for the same. In this universe, the opportunism of playing and playing have assumed their own characteristics in the face of the process of teaching and learning. Education, therefore, has grown, has been built today, we can refer with competence, safety and professionalism, that Physical Education is an agent of change from the educational point of view, and believing in this statement, we consider that the development of the child happens through the playful, the child needs the game as a way of balancing with himself and with the world, as well as, he needs to play to grow. The present objective of this study is based on presenting the coexistence developed with the children of elementary school I and report the requirements related to the pedagogical practices of playing, playing and playing in the form of an experience report. Focused on approaches that refer to the relationship of educational games, games, history and coexistence in practical classes with the students of the school. It was concluded that the educational game evidenced the great partnership between teaching and learning during the periods experienced, already playing in school, is seen as a great contribution in the formation of the child, being valuable to explain its existence since antiquity being therefore, it is used as a teaching source, and it remains to be seen as an instrument, a meaningful learning tool as well as a better development in all aspects of the child.

Keywords: Play, Games, Childhood and Learning.



## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>10</b>
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	<b>13</b>
2.1 A origem dos jogos e das brincadeiras durante a trajetória da história... 13	
2.2 A importância dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento da criança .....	<b>15</b>
<b>3. RELATO DE EXPERIÊNCIA</b> .....	<b>19</b>
3.1 Caracterização do campo de estágio .....	<b>19</b>
3.2 Cenário.....	<b>19</b>
3.3 Estrutura organizacional .....	<b>20</b>
3.4 O Público .....	<b>21</b>
<b>4. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS</b> .....	<b>22</b>
4.1 Desafios .....	<b>26</b>
4.2 Soluções .....	<b>27</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>28</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>29</b>
<b>APÊNDICES</b> .....	<b>32</b> Erro! Indicador não definido.

## 1INTRODUÇÃO

A história conta em toda sua trajetória, as diversas concepções evidenciadas e constituídas na infância nos diferentes universos e classes sociais. É enxergado no contexto vivenciado no século XXI, quando é compreendido a criança como sujeito completamente submerso na cultura, não permite-se parar de refletir, pensar o espaço e o tempo tantoda brincadeiracomo do jogo, mediante a própria forma da criança interiorizar, transformar e conhecer o mundo na qual ela vive e está inserida.

As brincadeiras eos jogos são conteúdos pedagógicas que poderão contribuir com eficácia dentro do processo de aprendizagem das crianças na escola especialmente no fundamental I, isto pautado em planejamentos e estudos que vislumbrem um fazer pedagógico com resultados. Este por sua vez, para que se tenha o resultado esperado, deve ser utilizado de forma adequada, pois nesse contexto esses recursos, estas ferramentas possibilitarão o desenvolvimento da criança no que se refere às habilidades e competências necessárias para o processo educativo seguro, com equilíbrio, dentro da formação cognitiva e pessoal.

A criança na brincadeira se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além da sua vivência diária no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade, (VYGOTSKY 2007). Dessa forma, é possível enxergar e ao mesmo tempo, perceber que o brincar torna-se estruturante na formação do sujeito, sendo possível que através do lúdico, se constitua o desenvolvimento da criança enquanto pessoa, concebendo e internalizando papéis sociais, entre outros aspectos, possibilitando portanto, a construção de um ser que terá uma formação adulta consciente com firmeza em decisões, em escolhas e em posicionamento ético. Isto resultante de fazeres pedagógicos pautados em estudos, planejamentos que possibilitem execuções com exelência e resultados com eficácia, as chamadas aprendizagens significativas.

A criança constrói o seu universo, manipulando-o e trazendo para a sua realidade situações diversas e inusitadas do seu mundo imaginário. O brincar possibilita o desenvolvimento, não sendo somente um instrumento didático facilitador para o aprendizado já que as brincadeiras e jogos influenciam em áreas do desenvolvimento infantil como motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e

criatividade. Desse modo o brinquedo contribui para a criança exteriorizar construir e se apoderar do seu potencial criativo com autonomia e liderança.

Já com relação aos jogos como instrumento e conteúdo pedagógico na Educação Infantil, Brougère (2002), salienta e enfatiza que o jogo não é naturalmente educativo, mas se torna educativo pelo processo metodológico adotado, ou seja, por meio de jogos e brincadeiras que o docente se apropria e assim pode desenvolver metodologias que contribuam com o desenvolvimento. No entanto, é preciso ter clareza e apoderamento de que o jogo pode possibilitar o encontro de aprendizagens. É uma situação que comporta forte potencial simbólico, que pode ser fator de aprendizagem, mas de maneira inteiramente aleatória, dificilmente previsível (BROUGERE, 2002).

É visto que muitos estudiosos da infância referenciam e destacam na literatura a importância do brincar para o desenvolvimento e socialização da criança. Tais estudos contribuíram para que o brincar passasse a ser relacionado à Educação Infantil (PIAGET, 1976; VYGOTSKY, 1989; OLIVEIRA, 2000; KISHIMITO, 1999). Piaget assegura (1976), o fenômeno do brincar constitui-se expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam, acomodam-se, apoderam e podem interferir na realidade.

É enxergado atualmente que quase não encontramos atividades lúdicas, pela diversidade de fatores, tanto como políticos, sociais, culturais e até mesmo como referencia Marcelino (1996), por falta de espaços para tais brincadeiras que em sua maioria eram praticadas na rua e como este espaço passou a ser um local de passagem e por falta muitas vezes de segurança, os pais preferem manter os filhos em seus lares, que geralmente utilizam computadores e vídeo games, tablet's e celulares como atividade de lazer.

Diante deste contexto, é notório a importância dos jogos e das brincadeiras do brinquedo e das histórias, isto emerge como uma necessidade emergencial tendo em vista, a construção de consciências, com olhos na qualidade de vida deste universo infantil haja visto que a cultura de massa capitalista está substituindo sem piedade a cultura popular enterrando a força do imaginário resultante das brincadeiras e dos jogos, por brinquedos e brincadeiras industrializados e eletrônicos, que alimentam a prosperidade do capitalismo neste setor como afirma DIAS (2006):

Nos jogos, brinquedos e brincadeiras as crianças, atualmente, vêm perdendo esta cultura produzida pela humanidade ao longo dos tempos. Além disto, ela mesma vem se perdendo enquanto produtora da sua própria cultura de jogos e brincadeiras. E o que se tem constatado é a grande influência da indústria cultural neste processo(DIAS, 2006, p. 422).

Apresentar e relatar experiência vivenciada com as crianças do Ensino Fundamental I e relatar as exigências relacionadas às práticas pedagógicas do jogar do brincar e da brincadeira na Escola Municipal de Ensino Fundamental I e II Tiradentes em Monteiro, Paraíba.

## 2REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 A origem dos jogos e das brincadeiras durante a trajetória da história

É visto e evidenciado, mediante apreciação do contexto histórico e social, que o jogar sempre esteve a existir no universo infantil, desde os tempos, mais remotos da humanidade, bem como, o brincar esteve, presente em diferentes épocas tempos e lugares na vida das crianças. A brincadeira inserida no universo da criança timidamente com uma leveza a despertar as capacidades próprias diante dos impulsos, afetividade e estímulos sendo reinventados recriados por o próprio poder de imaginação e criação.

Passando a fazer parte do contexto histórico do Brasil, segundo o pensar de Alves (2010): os jogos e brincadeiras presentes na cultura portuguesa, africana e indígena acabaram difundidos na cultura lúdica brasileira. Esta cultura lúdica é formada, entre outras coisas, por jogos geracionais e costumes lúdicos. Implica dizer que as brincadeiras são universais, estão na história da humanidade ao longo dos tempos, fazem parte da cultura de um país, de um povo de uma nação.

Diante dos vários universos, dos diferentes espaços geográficos e culturais, os jogos e as brincadeiras de outrora de tempos passados, sempre estão presentes nas vidas das crianças e com múltiplas e variadas formas de brincar. Para Sarmiento (2003), apud CARVALHO, (2007), o estudo das culturas infantis tem como destaque a capacidade que as crianças possuem de produzir significados a ações existentes nas culturas dos adultos.

Segundo Sarmiento (2003)apud Carvalho (2007, p.3):

As culturas infantis são constituídas por um conjunto de formas, significados, objetos, artefatos que conferem modos de compreensão simbólica sobre o mundo. Ou seja, brinquedos, brincadeiras, músicas e histórias que expressam o olhar infantil, olhar construído no processo histórico de diferenciação do adulto. Os brinquedos e brincadeiras elaborados e vivenciados pelas crianças ao longo da história da humanidade são, portanto, objeto de estudo que surgem à medida que entendemos a infância como categoria geracional sociologicamente instituída e produtora de uma cultura própria.

É citado por Vigotski (2007), na abordagem histórico-cultural, brincar é satisfazer necessidades com a realização de desejos que não poderiam ser imediatamente satisfeitos. O brinquedo seria algo que não corresponde à realidade

ou seja, um mundo ilusório, em que qualquer desejo pode ser realizado. É enxergado e sentido nas duas principais características colocadas pelo autor, constituídas por regras e situação imaginária, constante e presentes nas brincadeiras. Diante desta teoria, é visto quando as crianças mais novas brincam, utilizam muito a situação imaginária, o imaginário está intrínseco com força, enquanto as regras são vistas de forma mais ocultas, mas não deixam de existir.

Na vida das crianças, todavia é enxergado a natureza do brincar, isto com o passar dos tempos, dos anos, as regras vão ganhando profundidade, propriedade e mais espaço, a situação imaginária vai diminuindo, a exemplo do jogo de queimada, no qual as regras são essenciais e primordiais, mas a situação imaginária dos dois lados opostos em “guerra” e de comportamentos diferentes daqueles da vida real não deixam de existir.

Diante deste contexto no qual é evidenciado com clareza as regras, entre os jogos. Estudos evidenciam que os mesmos surgiram por volta do século XVI, bem como os primeiros estudos e pesquisas foram fundamentados em Roma e na Grécia Antiga com propósito de ensinar Comunicação e Expressão, hoje Linguagens Códigos e suas Tecnologias. De acordo com Souza (2005), marcas arqueológicas e as pinturas rupestres deixam claro que, na antiguidade, já existiam alguns jogos que os gregos e romanos jogavam, como por exemplo, o pião contemporâneo. No século IX a.C. foram encontradas as primeiras bonecas em túmulos de crianças este sentido é também evidenciado em pesquisas de arqueólogos encontradas nas ruínas Incas do Peru, vários brinquedos infantis.

Em estudos, são registrados por pesquisadores que adolescentes gregos, sem intenção distraíam-se lançando uma bola cheia de ar na parede, feitas de bexiga de animais, coberta por uma capa de couro. O moderno “cabo de guerra” já era conhecido e utilizado pelos adolescentes de Atenas, o jogo de pique pega conhecido como “pegador”, é uma forma de jogo que está presente nas diversas culturas (LOPES, 2007).

Afirma, Kishimoto (1993), que os jogos foram transmitidos de pais para filhos: A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma

forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil.

A história dos jogos no Brasil, citada no início, recebeu influência forte dos seus antigos colonizadores, os portugueses bem como os demais povos como os negros escravos traficados da África e os índios nativos aqui já existentes. De acordo com Kishimoto (1993), foi introduzido nas vidas das crianças brasileiras o folclore português, por meio da oralidade, e assim, foram criados os contos, as lendas, superstições, versos, adivinhas e as parlendas, e também personagens como o bicho-papão, a mula sem cabeça, a Cuca, Lobisomem, e outros, trazidas pelos portugueses e conseqüentemente se originaram brincadeiras infantis tendo estes personagens.

Segundo as afirmações de Alves (2010), os costumes portugueses, dentre eles seus jogos e brincadeiras, já traziam a influência dos costumes dos povos asiáticos, originados da presença portuguesa nessas terras. Complementa Alves (2010) que grande parte dos jogos tradicionais mais conhecidos do mundo, como o jogo de saquinhos (ossinhos), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião, pipa e outros chegaram ao Brasil por intervenção dos primeiros portugueses.

É relevante referenciar que todos os jogos, brincadeiras e brinquedos citados contribuíram para a construção da cultura lúdica infantil brasileira, destacando-se na contribuição indígena, as atividades lúdicas que imitam elementos da natureza, principalmente animais (ALVES, 2010).

Cabendo portanto, ao professor de Educação Física, fazer do seu fazer pedagógico um instrumento conscientização e reflexão no sentido de oportunizar possibilidades de "re"construção dos imaginários existentes nas crianças da Era Digital e de Conexão na diversidade das Redes.

## **2.2 A importância das brincadeiras e dos jogos no desenvolvimento da criança**

Diversos são os benefícios dos jogos e das brincadeiras, autores descrevem em relatos que nenhum cientista durante toda a história da humanidade chegando ao século XXI, conseguiu comprovar e descrever, o deslumbramento e o prazer que estes exercitam nas pessoas. São aspectos lúdicos que produzem essa sensação,

este por sua vez quer dizer divertimento, passatempo, distração, movimento satisfatório, espontâneo e de contentamento.

O lúdico, para Almeida (2005), passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De forma que a definição e conceitos deixaram de ser o simples sinônimo de jogo e suas implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

É indicada como uma atividade arquetípica a brincadeira (modelo ideal, inteligível, do qual se copiou toda a coisa sensível). As crianças inventam suas próprias brincadeiras, sendo de competição, jogos corporais, gestos espontâneos e ações que levam a imaginar e combinar os gestos ao faz de conta (SOUZA, 2005).

Na maioria das vezes as relações que as crianças aprendem, imbuídas de valores e crenças, possuem características do meio nos quais geram mudanças comportamentais. Tal experiência em se relacionar com o outro, influencia ativamente a vida de uma criança. Diante deste fato quando há essa interação a criança deixa de ser receptiva e torna-se ativa, explorando o ambiente, construindo estruturas mentais, com mais autonomia e sendo totalmente capaz de conquistar seu espaço e superar desafios construindo habilidades cognitivas significativas.

Com relação ao desenvolvimento e maturidade, é evidente que toda criança atinge fases específicas em várias faixas etárias. Os autores: PIAGET e VYGOTSKI, socializam a idéia de que o crescimento da criança é acompanhado por fases ou etapas de desenvolvimento, caracterizando aspectos peculiares e significativos, tais como: o físico, o cognitivo, o emocional e o espiritual, importantes para a sua formação integral.

Com relação ao fenômeno brincar, para exergar uma melhor compreensão, percebe-se a importância dessa atividade para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, e conseqüentemente, para as instituições de Educação Infantil e Ensino Fundamental I.

É enfatizado na teoria de Vigotski (2006), que aprendizagem e desenvolvimento não são sinônimos. O autor fundamenta, que a aprendizagem de uma criança e seu desenvolvimento estão ligados entre si desde os seus primeiros anos de vida. A aprendizagem deve ser coerente com o desenvolvimento da criança, a capacidade de aprender está relacionada com a zona de desenvolvimento em que a criança se encontra. Em consonância a este ser, a aprendizagem estimula



processos internos de desenvolvimento, criando zonas de desenvolvimento proximal. “[...] a aprendizagem não é, em si mesma, desenvolvimento, mas uma correta organização da aprendizagem da criança conduz ao desenvolvimento mental [...]” (VIGOTSKII, 2006, p.115).

Para tanto, a zona de desenvolvimento proximal é um conceito importante da teoria de Vigotski (2007). Segundo o autor termina dois níveis de desenvolvimento: o real, representando o que a criança já consegue realizar sozinha, e o potencial, que significa aquelas atividades que a criança tem capacidade de realizar, mas ainda não o faz. A Zona de Desenvolvimento Proximal, ou ZDP, se encontra entre esses dois níveis de desenvolvimento, ela representa o que a criança consegue realizar, mas contando com a ajuda de um mediador. O que está na ZDP hoje, amanhã pode ser desenvolvimento real. Ou seja, é essencial para o aprendiz criar a zona de desenvolvimento proximal.

O brincar entendido como uma ação importante para o desenvolvimento da criança e Vigotski (2007) confirma essa afirmação. O autor coloca que o brincar é uma atividade que estimula a aprendizagem pois cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança:

A criança, o brinquedo sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento. (VIGOTSKI, 2007, p.134).

É por meio da brincadeira que o ZAP é criada, o conceito de zona de desenvolvimento proximal nos apresenta também a importância da mediação da brincadeira. É enxergado que o brincar, bem como quase todas as nossas ações, é mediado, por um contexto, uma realidade.

De acordo com Vigotski (2007), nossa relação com o mundo é mediada. No contexto e realidade das escolas de educação infantil essa questão deve ser bem observada e enxergada em sua profundidade ao pensar na qualidade das brincadeiras a serem vividas naquele ambiente. Deve ser considerado e percebido que tudo ao redor da criança é capaz de instigar, estimular e enriquecer as brincadeiras, ou o oposto o contrário. Assim a mediação no contexto e realidade da escola enfatiza as mediações cotidianas rotinadas pela intencionalidade da ação. O docente a todo o momento em seu fazer pedagógico se preocupa com a

aprendizagem das crianças. Não pode de outra forma no brincar e as mediações devem ocorrer intencionalmente, pensadas, estudadas e planejadas pelo docente para que a duração o tempo de brincadeiras dentro da escola seja usufruído de forma eficiente, sendo aproveitado prazerosamente ao máximo pelas crianças.

Possibilitar a brincadeira na educação infantil não quer afirmar que isto significa simplesmente deixar que as crianças brinquem sem que seja feita nenhuma intervenção. De acordo com Ayoub (2001), quando o adulto abre mão da sua mediação no processo educativo, a situação pode ser chamada de abandono pedagógico. Afirma a autora que é justamente no contexto e realidade da brincadeira que o docente descobre o seu papel de mediador.

É reconhecido por Brougère (1998) a importância dos materiais do jogo e da forma como o adulto organiza esse contexto, e afirma que eles são decisivos para que a liberdade da criança ao brincar seja mantida. Para o autor as características do jogo não devem ser perdidas por ele estar em um ambiente educativo e a liberdade é uma delas. Porém a escola deve preocupar-se com todo o contexto e realidade para assim possa favorecer o brincar das crianças. Um docente mediador constrói um ambiente também mediador do brincar.

### **3 RELATO DE EXPERIÊNCIA**

#### **3.1 Caracterização do campo de estágio**

A análise, observação e a própria realização de atividades para constituir e compor o relato, foi vivenciada na Escola Municipal de Ensino Fundamental I e II Tiradentes, localizada a Rua: Wagner Augusto Bezerra Japyassu N°:S\N Bairro Novo Horizonte em Monteiro Paraíba. A referida escola criada por iniciativa da Associação de Esposas e Mães dos Policiais Militares da 8ª CIA de Polícia Militar. Criada em 1992, a escola foi instalada na sede da referida Associação e por um período breve desenvolveu trabalhos em parceria com a prefeitura de Monteiro/PB, vindo a ser municipalizada em 1997. Atualmente, a Unidade de Ensino possui sede própria, construída dentro dos padrões mínimos de funcionamento e atende alunos do Ensino Fundamental I e II. Ainda, em Unidade anexa, situada na rua Sizenando Rafael, S/N – Bela Vista, Monteiro-PB, funciona o Ensino Fundamental I.

A escola dispõe de TVs, videocassete, DVD, aparelhos de som, Datashow, câmera filmadora, câmera digital, salas climatizadas, sala de multimídia com 17 computadores, 10 salas de aula, pátio coberto servindo de área para recreação e refeitório, sanitário para os alunos, cozinha ampla com despensa, almoxarifado, sala de professores com sanitário, diretoria e secretaria em uma única sala, área de serviços adaptada para depósito de alguns materiais e instrumentos da banda fanfarra com banheiro para funcionários.

A escola tem 396 alunos, sendo a turma de 1º ano do Ensino Fundamental com 29 alunos. Para atender ao alunado a escola conta com a equipe de profissionais a seguir: gestor administrativo, secretário escolar, docentes, auxiliares de apoio escolar, merendeiras gestão pedagógica – exercida pela Secretaria de Educação Municipal através da supervisão escolar. A Escola desenvolve os programas: Programa Direto na Escola, Programa Direto na Escola Interativo e Mais Educação.

#### **3.2 Cenário**

A escola é estruturada nos padrões de "escola modelo" possuía um espaço ideal para realização de suas atividades diversas de fácil acesso do seu público alvo. O cenário na qual foram realizadas as atividades eram as salas de aula e no pátio da escola um local coberto amplo que serve para as atividades de recreação. Porém a escola estava na construção de uma quadra polo esportivo para melhorar as atividades de educação física. Durante o período dos estágios que oportunizaram vivenciar as práticas corporais propostas através das brincadeiras e dos jogos possibilitando a participação na construção das normas e regras de convivência, colaborando portanto na proposição e na produção de alternativas para a prática em outros momentos escolares das brincadeiras e dos jogos aprendidos nas aulas de forma a instigar o envolvimento ativo nas propostas de atividades com a ferramenta pedagógica jogos e brincadeiras ao ar livre, por meio do formato de um relato de experiência. Focado em abordagens que referencie a relação dos jogos educativos, das brincadeiras, da história e a convivência nas aulas práticas com alunos da escola.

### **3.3 Estrutura organizacional**

A referida Escola, assim como toda escola, possuía um quadro funcional e uma estrutura organizacional descrita a seguir:

- 1 Sala de Direção e Secretaria/administração;
- 1 Sala de Docentes;
- 10 Salas de Aula todas Climatizadas
- 1 Cozinha;
- 1 Refeitório;
- 2 Banheiros Masculino e Femino;
- 1 Espaço interno para brincadeiras;

A escola dispõe de uma estrutura de servidores explicitada em seu quadro de funcionários: diretor, coordenador pedagógico, supervisor, secretário, docentes, auxiliares de serviços, porteiro, chefe de disciplina e vigias.

### 3.4 O Público

O objeto de estudo, no que se refere ao público alvo, era constituído por crianças com idade de 06 anos, em um total de 29 alunos na turma. A Escola Tiradentes conta com um total de 396 alunos organizados de acordo com a faixa etária por série assim portanto: Fundamental I, 1ª ao 5ª Série (6 a 10 anos), Fundamental II (10 a 14 anos). Portanto, as brincadeiras e os jogos, ou seja, o programa de atividades, eram trabalhados de acordo com a série e consequentemente por faixa etária.

Foi observado no que constitui a situação socioeconômica que havia uma boa socialização e interação entre discentes e docentes, elaborou-se cronograma de atividades para serem desenvolvidas durante os semestres, sempre observando a necessidade por série e classificação de faixa etária.

É evidenciado e, importante ressaltar que as ações desenvolvidas no fazer pedagógico, ou em quaisquer ação da escola, é enxergado com clareza o preparo do corpo docente e equipe pedagógica, envolvidas e atentas para a utilização dos recursos e ferramentas necessários para execução das atividades, também foi sentido a comunidade escolar no contexto, as práticas eram baseadas num contexto local na qual os alunos estavam inseridos.

#### 4. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

As reflexões explicitadas nesse relato acerca do brincar e do jogar, permeiam todas as atividades e ações que foram executadas, bem como, desenvolvidas no decorrer das intervenções realizadas na Escola Municipal de Ensino Fundamental I e II Tiradentes instigou a valorizar a importância na vivência das brincadeiras e dos jogos tradicionais infantis no contexto escolar, pautado em estudos e planejamento estratégico.

No período das observações e intervenções realizadas em sala de aula, em alguns momentos, foram trabalhadas no fazer pedagógico, temática relacionada ao jogar e ao brincar. Isto, por meio de oficinas temáticas nas quais utilizava-se recursos e ferramentas como dinâmicas, pinturas, músicas, sucatas e discussão de textos. Dentre das situações vividas, o objetivo principal era proporcionar e instigar "a importância dos jogos e das brincadeiras tradicionais no contexto escolar, a partir de uma reflexão crítica sobre os jogos e as brincadeiras atuais, com ênfase no processo de desenvolvimento global infantil.

Todavia, foi explorado o jogar e o brincar nas atividades, não apenas relacionado a momentos de diversão, mas, segundo Oliveira (2000), como condição de todo o processo evolutivo da criança, manifestação do modo como ela organiza sua realidade e lida com suas possibilidades, limitações e conflitos, contribuindo para a sua inserção no universo sócio-histórico-cultural.

No contexto atual, observa-se a vital necessidade de reflexões dialogadas no universo de estudos e planejamentos das escolas que a maioria das crianças que fazem parte do Ensino Fundamental I são crianças que precisam de orientação na hora do brincar, a maioria delas só sabem "correr", "bater", "brigar" ou aquelas alheias ao mundo no qual ela está presente, em razão do uso abusivo das tecnologias vindo da informática, em especial, os tablet's e os celulares.

Esta constatação possibilitou levantar algumas discussões que refletem problemas contemporâneos (falta de tempo dos pais para brincarem com os filhos, excesso de tempo em frente da televisão, brinquedos que fazem tudo pela

criança), bem como apontar a responsabilidade da escola como espaço facilitador do resgate e valorização de outros tipos de brincadeiras que vêm se perdendo bem como as crianças vindo do convívio de pais ausentes ou seja, crianças órfão de pais vivos mortos/vivos, do mundo capitalista exigente.

A escola possuía uma estrutura pedagógica centrada em planejamento e estudo alinhados a um monitoramento das atividades, direcionados a temas diversos e, em especial isto por entender a importância do tema - Jogos, brinquedos e brincadeiras para o fazer interdisciplinar. O objetivo era desenvolver na criança o interesse pela atividade física, através dos jogos e brincadeiras folclóricas ou não, instigando – as a conhecer e conviver com a cultura brasileira, com olhos no seu desenvolvimento corporal, motor, de comunicação e sua expressão e formação integral.

Neste universo, o fazer pedagógico pautados em atividades referenciadas nos jogos e brincadeiras aqui listados por alguns: Amarelinha – no pátio as crianças, foram organizados individualmente e em fila; Cabo de guerra -no pátio as crianças foram organizados em dois grupo e em fila; Jogo da Memória; Cantigas de Roda; Brincadeira faz de conta e brincadeira de morto-vivo.

Os saberes e conceitos envolvidos possuíam a premissa de instigar o aprender mais sobre o próprio corpo, e assim passassem a conhecer e cuidar melhor, identificando por meio dos movimentos as habilidades e competências motoras, enxergando e interiorizando apoderando – se também que o movimento é um instrumento impulsionador para a desenvoltura da comunicação e expressão, edificando portanto hábitos posturais no cotidiano.

Quanto aos materiais recursos e ferramentas necessários, dependia sempre da atividade que seria realizada. Além dessas atividades listadas se faz necessário referenciar procedimentos didático pedagógico realizados:

#### 1º Momento – JOGO e BRINCADEIRAS

- Todo o fazer pedagógico tinha como premissa, uma Roda de Conversa sobre o que seria realizado na aula e o material usado, em seguida um alongamento explicando o que é alongamento propriamente dito, para assim, dá início às atividades.

2º Momento:

- Formadas duas equipes com a mesma quantidade de participantes organizados em fileiras, utilizando 4 cones para cada grupo e afastados um do outro foi dada largada com um espaço considerado. Um de cada vez do grupo correu em ziguezague até o último cone e volta correndo tocando na mão do próximo que fez o mesmo percurso. Ganhou o jogo a equipe que conseguiu terminar mais rápido.

3º Momento:

- Utilizando 4 cones para cada grupo e afastados um do outro e da largada. Um de cada vez do grupo correu até o último cone e voltar com os dois pés unidos fazendo ziguezague.

4º Momento:

- Por fim uma última conversa com a turma sobre a aula; o que acharam; o que não gostaram e o que gostaram.

1º Momento:

- Iniciou-se a aula com um bate-papo, perguntando aos mesmos se já brincaram com bambolês, apresentando o material para os participantes.

2º Momento:

- Preparou-se a turma para iniciar a brincadeira separando a turma em equipes de forma que todos ficaram na mesma quantidade de participantes onde foi explicado como se brinca. Iniciou-se com alongamento.

3º Momento:

- Formou-se uma fileira as equipes atrás de uma linha de partida. Na frente de cada grupo 5 arcos afastados um do outro e das linhas de largada e chegada. O primeiro de cada grupo correu carregando um balão, entra em todos os arcos retirando por cima da cabeça na ida e voltando correndo, entregando o balão para o próximo do grupo ganhou o grupo que concluiu primeiro.



4º Momento:

- Em fileiras cada equipe correu com uma bola, 3 vezes dentro de cada arco indo e voltando ganhou a equipe que for mais rápida.

5º Momento:

- Resgate avaliativo fazendo as perguntas: Qual assunto da aula? O que foi aprendido na aula?

1º Momento:

- Iniciou-se a aula com uma roda de conversa sobre o que seria realizado na aula.

2º Momento:

- Enfileirou-se os arcos de 5 a 10, encostados um no outro. Apenas uma fileira de alunos. Os alunos passaram pulando dentro dos arcos com os pés unidos segurando uma bola e retornaram quicando a bola para o final da fila.

3º Momento:

- Dispostos os arcos no pátio da escola de forma que ficou três crianças em cada um e, que sobrou um dos arcos. Ao sinal, as crianças trocaram de arcos, entrando três em cada um. Sobrou uma criança fora da toca;

4º Momento:

- Foi perguntado aos alunos o que eles aprenderam na aula e se gostaram das brincadeiras.

1º Momento:

- Iniciou-se a aula com uma roda de conversa sobre o que seria realizado na aula.

2º Momento:

- Dois alunos seguraram nas extremidades de uma corda, lentamente, levantaram afastando do solo. Os demais participantes passaram uma vez por

baixo e outra por cima, foi desclassificado os participantes que encostaram na corda.

3º Momento:

- Dois alunos seguraram a corda bem perto do chão, fazendo ondulações de um lado para o outro. Os outros alunos fizeram um fila pulando a corda, sem tocar na corda, que é sacudida cada vez mais rápido, e quem esbarrou na corda foi desclassificado. Ganhou quem sobreviveu mais tempo.

4º Momento:

- Foi perguntado aos alunos o que eles aprenderam na aula e se gostaram das brincadeiras.

#### **4.1 Desafios**

Brincadeiras e jogos são algo de uma simplicidade, naturalidade e ingenuidade ímpar no dia-a-dia das crianças quando elas se juntam. Isso nasce fluindo espontaneamente, ocasionando uma interação sem a existência de quaisquer problemas evidenciado na expressão, externada do prazer e da alegria vindo da alma uma expressão contagiante.

Para tanto, momentos de grandes especialidades como esses devem ser enaltecidos, valorizados, sendo incluídos à rotina de forma planejada e sistemática. Todavia é necessário referenciar que o imprevisto não deve ser uma constante e dêo tom da gestão de sala de aula. Ao contrário somente um planejamento estratégico sistemático e detalhado da rotina faria com que Ensino Fundamental I conquistasse os seus objetivos.

Na citada escola o objeto de estudo havia sim um planejamento das atividades do brincar e do jogar, as crianças explicitavam a vista de todos uma interação relevante participando em todas as atividades, porém, muitas vezes o desafio a ser enfrentado estava na questão "do imprevisto necessário para se adequar" a realização seja dos jogos seja das brincadeiras, nos momentos que a atividade planejada teria de ser modificada para possibilitar a inclusão de outras turmas em razão do espaço da aula (pátio), ser usado por outra

atividade no período das festas juninas, outro desafio, era a junção de turmas com faixa etária diferente para a realização de atividades aplicadas a crianças de seis (6) anos.

## **4.2 Soluções**

A sêde, acrescida a necessidade do jogar e do brincar é sentida como algo universal e isso oportuniza bem como possibilita o desenvolvimento de diversas habilidades e competências infantis. Apesar de alguns entraves causados ao fazer pedagógico por situações pontuais ao universo escolar a solução encontrada pautou-se no diálogo reflexivo envolvendo professores e equipe pedagógica que facilmente evidenciaram os caminhos necessários que a escola instituição formadora de valores deveria seguir para oportunizar a realização das variadas atividades pedagógica. Isto sem haver atropelamento de nenhuma atividade, assim criou-se horários e adequou-se espaços para as atividades extras e inseridas no calendário anual sem interferir na rotina das aulas. Portanto, houve desafios, perspectivas a fim de demonstrar o quão valioso, significativo e prazeroso pode ser esse processo de ensinar e de aprender baseado em um fazer pedagógico respeitando a diversidade com solidariedade, partindo de vivência do brincar e do jogar.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A valiosa intenção do presente estudo, foi evidenciar que o brincar e o jogar são conteúdos de fundamental importância para construção e empoderamento do conhecimento, refletindo no desenvolvimento da criança, bem como face ao desdobramento das interações sociais.

Na convivência com o novo, bem como nas descobertas do tradicional esta viagem de observação com intervenções muitas inquietações desencadeando reflexões acerca das novas formas de trabalho que associam as brincadeiras tradicionais ao contexto escolar contemplando portanto, aspectos fundamentais para o desenvolvimento integral da criança.

Porém, se faz necessário enfatizar as possibilidades existentes e sentida e enxergada junto a uma maior expressão da cultura lúdica. Foram sentidas e identificadas possibilidades de experienciar, ou seja, vivenciar ao meio da experimentação e uma melhoria no relacionamento das crianças que interagia nas atividades propostas.

No desenvolvimento das atividades foi observada a necessidade do improviso, para a adequação do fazer pedagógico previamente planejado. Diante deste prisma, as crianças conseguiam ser evidenciadas, expressando-se com habilidades em criar, fantasiar e os docentes proporcionavam os momentos, indiscutíveis, excelentes colaboradores do processo de formação integral de seus alunos.

Diante do conjunto de valiosas observações e intervenções os resultados conquistados e alcançados mediante a este relato objetivou o conhecimento sobre o jogar e o brincar na Escola Municipal de Ensino Fundamental I e II Tiradentes em Monteiro; contribuir para o desenvolvimento com responsabilidade e compromisso profissional, que o jogar e o brincar existem desde a antiguidade e que estão sendo utilizados como fonte de ensino no século XXI, isto é enxergado também como fonte de aprendizagem em prol da melhoria do desenvolvimento em todos os aspectos da criança, existente na era digital.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. T. P. **O Brincar na Educação Infantil**. Revista Virtual EFArtigos. Natal/RN- volume 03- número 01- maio, 2005.
- ALVES, Rubem. **O desejo de ensinar e a arte de aprender**. Revista Mundo Jovem. Ano 48 fevereiro/ 2010. (Metodologia / didática / prática)
- AYOUB, E. **Reflexões sobre a Educação Física na Educação Infantil**. Revista Paulista de Educação Física, São Paulo, supl.4, p. 53-60, 2001.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.
- DIAS, Graziany Penna. **O Papel da Animação Cultural**. Niterói, 2006, p. 422.
- KISHIMOTO apud CARVALHO, Levindo Diniz. UFMG -GT-07: **Educação de crianças de 0 a 6 anos**. Agência financiadora: CNPq, 1993.
- LOPES, Sérgio Roberto; LOPES, Shiderlene Vieira de Almeida; VIANA, Ricardo Luiz. **Metodologia do Ensino de Matemática**. Curitiba: Editora Ibpex, 2007.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. **ESTUDOS DO LAZER: Uma Introdução**. Campinas, 1996, p. 25
- OLIVEIRA, Vera B. (org.). **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1976.
- SARMENTO apud CARVALHO, Levindo Diniz. UFMG -GT-07: **Educação de crianças de 0 a 6 anos**. Agência financiadora: CNPQ, 2003.
- SOUZA, V. L. T. **Escola e construção de valores: desafios à formação do aluno e do professor**. São Paulo, Loyola, 2005.
- VYGOTSKY, L. S. apud BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: Brasil MEC/ SEB. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. \_ Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 35.
- VYGOTSKY, L.S., Luria, A. R., & Leontiev, A. N. (2006). **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. In: J. Cipolla Neto, L.S. Mena

Barreto, M. T. F. Rocco e M. K. Oliveira (Orgs.). *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem* (6a ed.). São Paulo: Ícone. (Trabalho original publicado em 1933)

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. L.S. Vygotsky; Organizadores Michael Cole... (et al.); tradução José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. - 7ª edição - São Paulo: Martins Fontes, 2007. - (Psicologia e Pedagogia)

**APENDICE**



**Figura 1: Atividade lúdica, socialização entre os colegas.**



**Figura 2: Atividade com corda.**



