



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ  
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

MARIA MADALENA DA CONCEIÇÃO

**O BRINCAR E SUAS CONTRIBUIÇÕES NOS PROCESSOS DE  
ENSINO E APRENDIZAGEM**

BREU BRANCO - PA

2023

MARIA MADALENA DA CONCEIÇÃO

**O BRINCAR E SUAS CONTRIBUIÇÕES NOS PROCESSOS DE  
ENSINO E APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado como exigência parcial para obtenção do título de pedagoga com diploma de graduação em Licenciatura Plena em Pedagogia da Faculdade de Ciências da Educação (FACED), da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA), Campus de Marabá.

Orientador: Prof<sup>o</sup> Dr. Walber Christiano Lima da Costa.

BREU BRANCO - PA

2023

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará**  
**Biblioteca Setorial Josineide da Silva Tavares**

---

C744b Conceição, Maria Madalena da  
O brincar e suas contribuições nos processos de ensino e aprendizagem / Maria Madalena da Conceição. — 2023.  
50 f. : il.

Orientador (a): Walber Christiano Lima da Costa.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, Campus Universitário de Marabá, Instituto de Ciências Humanas, Faculdade de Ciências da Educação, Programa Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR), Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, Breu Branco, 2023.

1. Brincadeiras - Educação. 2. Ensino. 3. Aprendizagem. 4. Jogos educativos. 5. Brinquedotecas. 6. Educação básica. I. Costa, Walber Christiano Lima da, orient. II. Título.

---

CDD: 22. ed. : 371.397

Elaborado por Miriam Alves de Oliveira – CRB-2/583

MARIA MADALENA DA CONCEIÇÃO

**O BRINCAR E SUAS CONTRIBUIÇÕES NOS PROCESSOS DE  
ENSINO E APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado como exigência parcial para obtenção do título de pedagoga com diploma de graduação em Licenciatura Plena em Pedagogia da Faculdade de Ciências da Educação (FACED), da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA), Campus de Marabá.

Orientador: Prof<sup>o</sup> Dr. Walber Christiano Lima da Costa.

Data da Defesa: 10/03/2023

COMISSÃO EXAMINADORA:

---

Prof. Dr. Walber Christiano Lima da Costa (Orientador) – UNIFESSPA

---

Prof. Dr. Marcelo Gaudêncio Brito Pureza (Membro) - UNIFESSPA

---

Prof<sup>a</sup> Ma. Silvana de Sousa Lourinho (Membro) - UNIFESSPA

BREU BRANCO - PA

2023

Dedico esta formação  
aos meus familiares e  
professores com todo  
carinho!

## **AGRADECIMENTOS**

Quero agradecer primeiramente ao nosso Deus nosso Senhor por nos conceder mais essa oportunidade de poder ter mais conhecimento sobre esta nobre profissão que escolhi. Aos meus filhos, netos e demais familiares pela paciência que tiveram ao superar minha ausência em momentos tão especiais, a Universidade Federal do Sul e Sudeste Do Pará em nome do meu orientador Prof. Dr. Walber Christiano Lima da Costa, que foi uma pessoa tão paciente comigo, aos nossos colegas de sala de aula que são pessoas maravilhosas e guerreiras e a todos os funcionários do polo que nos acolheram com bastante carinho.

Muito obrigado de coração!

“É contra a natureza tratar a criança de forma fragmentária. Em cada idade constitui um conjunto indissociável e original. Na sucessão de suas idades é um único e mesmo ser em contínua metamorfose.”

Henri Wallon, (2007, p. 198)

## RESUMO

O ato de brincar é uma manifestação das necessidades pelo que teve origem nos primeiros humanos. A forma livre e desimpedida que os jogos e brincadeiras se apresentam podem ser boas ferramentas no processo do ensino aprendizagem. Este trabalho tem como objetivo compreender a importância e as contribuições que o ato de brincar no processo do ensino aprendizagem tem no sentido de desenvolver a personalidade dos(as) alunos(as). De natureza qualitativa, metodologicamente para a coleta de dados este trabalho usou um questionário com perguntas de múltipla escolha, aplicado remotamente aos professores da rede de ensino da região, trata-se de um estudo pautado no campo das ciências. Para o referencial teórico, buscou-se por documentos normativos das redes de ensino e instituições, por publicações que trate do ensino básico e ludicidade, pelo processo histórico do brincar e sobre a importância da brinquedoteca. Os resultados apontaram para a necessidade de brinquedotecas nas escolas e análises relacionadas a importância do brincar e ludicidade na educação básica.

**Palavras-chave:** Jogos. Ludicidade. Ensino-aprendizagem.



## ABSTRACT

*The act of playing is a manifestation of the needs for which it originated in the first humans. The free and unimpeded way that games and games are presented can be good tools in the teaching-learning process. This work aims to understand the importance and contributions that the act of playing in the teaching-learning process has in the sense of developing the personality of the students. Of a qualitative nature, methodologically for data collection this work used a questionnaire with multiple choice questions, applied remotely to teachers of the region's education network, it is a study based on the field of science. For the theoretical framework, normative documents from educational networks and institutions were sought, publications dealing with basic education and playfulness, the historical process of playing and the importance of the toy library. The results pointed to the need for toy libraries in schools and analyzes related to the importance of playing and ludicity in basic education.*

**Keywords:** Games. Playfulness. Teaching-Learning

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1. EMEIF Moju VI</b> -----	<b>12</b>
<b>Figura 2. Escolas com brinquedotecas</b> -----	<b>24</b>
<b>Figura 3. Frequência semanal das atividades lúdicas nas aulas</b> -----	<b>26</b>
<b>Figura 4. Espaços e materiais lúdicos existente nas escolas públicas</b> -----	<b>28</b>
<b>Figura 5. Resposta sobre os objetivos da brinquedoteca</b> -----	<b>28</b>
<b>Figura 6. Atividades lúdicas utilizadas nas aulas</b> -----	<b>29</b>
<b>Figura 7. Resposta sobre a importância da brinquedoteca</b> -----	<b>31</b>

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

APAE – Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CF – Constituição Federal

ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente

EMEIF – Escola Estadual de Ensino Infantil e Fundamental

EUA – Estados Unidos da América

PNE – Plano Nacional de Educação

SEDUC – Secretaria de Educação do Estado

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>CAPÍTULO I: REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>12</b>
<b>1. 1 As classes multisseriada, a BNCC e as novas perspectivas para a educação .....</b>	<b>12</b>
<b>1. 2 Teorias do desenvolvimento e ludicidade .....</b>	<b>15</b>
<b>1. 3 O processo histórico do brincar .....</b>	<b>18</b>
<b>1. 4 Jogo, brinquedo e brincadeiras .....</b>	<b>19</b>
<b>1. 5 A importância da brinquedoteca para o ensino multisseriada e educação infantil. ....</b>	<b>21</b>
<b>CAPÍTULO II: ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO .....</b>	<b>24</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>32</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>33</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>35</b>

## INTRODUÇÃO

Desde o ano de 1985 que trabalho numa pequena escola da zona rural, num vilarejo conhecido com o nome de Comunidade São Benedito, situado às margens da rodovia PA 263, km 50, na gleba 15, lote 01 no município de Goianésia do Pará, distante da cidade 12 km. Moro nesta comunidade desde a sua fundação, pois sou uma das expropriadas pela barragem de Tucuruí, onde em 1980 todas as famílias, inclusive a minha, foram remanejadas para loteamentos formados pela Eletronorte em torno do lago.

Durante 04 anos nossas crianças e jovens ficaram sem ter acesso à escola e foi a partir de muitas retificações e lutas junto aos gestores municipais e estaduais, que o Exmo. O Sr. Jader Barbalho atendeu o pedido da comunidade e nos encaminhou à Secretaria de Educação do Estado do Pará (SEDUC-PA) para atender os alunos daquela localidade e autorizou a contratação de duas professoras, sendo eu uma delas. Na época, a escola recebeu o nome de Escola Estadual de Ensino Infantil e Fundamental (EMEIF) Moju VI e atendia 84 alunos de alfabetização até a 4ª série.

**Figura 1. EMEIF Moju VI**



**Fonte: Foto capturada pela própria autora (2023)**

Eu trabalhava 100 horas pelo Estado, mas em 1991 a escola foi municipalizada e recebeu o nome de Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Moju VI onde o governo estadual passou a responsabilidade para o gestor municipal de Goianésia do Pará, no acordo o estado pagaria 60% dos salários e o município os 40% restante aos professores que foram municipalizados.

Em 2002 passei no concurso do município e lecionava em dois períodos manhã e tarde contabilizando 200 horas, e quando foi em 2012 eu me aposentei pelo estado e comecei a trabalhar com turmas de educação infantil do pré I e II de 04 a 05 anos em turmas multisséries de 1º ano ao 5º ano e desde 2015 a escola ficou com o nome de EMEIF Moju VI.

Somente em 2022 que colocaram um professor auxiliar para trabalhar como 2º, 4º e 5º ano, pois era um desafio trabalhar com a turma de educação infantil junto com as outras turmas, desde então, venho atuando na escola Moju VI e refletindo sobre as necessidades de aprendizagem das crianças da educação infantil, particularmente, propondo a brinquedoteca como espaço pedagógico.

Desta forma, trago como objetivo geral deste estudo, verificar quais as principais contribuições que a brinquedoteca poderá oferecer às crianças como por exemplo: brincadeiras não dirigidas e espontâneas, bons brinquedos, desenvolvimento da criatividade e valorização das atividades lúdicas na educação infantil. Para tanto, alguns objetivos específicos se fazem necessários como: conhecer a história da brinquedoteca; analisar como as brinquedotecas contribuem para o desenvolvimento integral da criança em idade escolar; determinar a relevância do uso de atividades lúdicas no plano de ensino e aprendizagem; indicar a relevância da brinquedoteca como ferramenta para o desenvolvimento integral da criança.

O problema da pesquisa surgiu porque na época eu me sentia angustiada por não poder ensinar as crianças da maneira correta e como deveria, e depois de muito observar a situação passei a me perguntar sobre: Quais as contribuições que a brinquedoteca pode proporcionar ao desenvolvimento psicomotor das crianças da educação infantil? O que as publicações sobre o tema dizem a respeito do brincar e da brinquedoteca no âmbito escolar?

No intuito de investigar sobre as potencialidades dos jogos e brincadeiras na educação multisseriada, este trabalho além da revisão da literatura para a fundamentação teórica, foi realizado com os professores da região o levantamento de informações a respeito do tema em questão, para a coleta foi criado *Google Forms* um questionário com perguntas de múltipla escolhas e envio do questionário via e-mail para os professores, segundo Marconi e Lakatos (2003, p. 201) “Em geral, o pesquisador envia o questionário ao informante, pelo correio ou por um portador; depois de preenchido, o pesquisado devolve-o do mesmo modo. ”

Para Marconi e Lakatos (2003, p. 206) as perguntas dos questionários podem ser classificadas em três categorias: abertas, fechadas e de múltipla escolha. “Perguntas múltipla escolha. São perguntas fechadas, mas que apresentam uma série de possíveis respostas, abrangendo várias facetas do mesmo assunto.”

Compreende por metodologia um conjunto de ações, etapas e técnicas para sua realização, ou seja, a descrição detalhada de um estudo a ser realizado para obter informações e respostas para a pergunta que motiva a pesquisa. A metodologia segundo (Silva e Porto, 2016, p. 67). “(...) é a parte do projeto na qual o autor deve indicar os procedimentos a serem tomados para a execução da pesquisa.

Os questionários compostos de 21 (vinte e uma) questões (Apêndice) entre perguntas de múltiplas escolhas e texto de resposta curta, foram enviados no dia 28 de dezembro de 2022 e encerrado o recebimento no dia 24 de janeiro de 2023. Neste tipo de ferramenta quando os questionários são respondidos, os dados são salvos em uma tabela do formato *excel* que é atualizada automaticamente e analisados através da estatística descritiva que são as respostas disponibilizadas pela própria plataforma.

Os resultados colhidos buscaram responder aos questionamentos e objetivos da pesquisa, sendo que os voluntários participantes foram tratados por onomatópos (nome falso) para preservar sua identidade. Abaixo do título do trabalho, estão descritos brevemente e objetivamente os esclarecimentos a respeito da identificação pessoal da pesquisadora e os objetivos do estudo, assim como a informação sobre os três pilares da segurança da informação e proteção de dados (confidencialidade, integridade e disponibilidade).

A seção seguinte que trata do referencial teórico foi dividida em subseções iniciando-se pela seção: As classes multisseriada, a BNCC e as novas perspectivas para a educação; seguida pela seção: Teorias do desenvolvimento e ludicidade; depois a seção: O processo histórico do brincar; logo depois: jogo, os brinquedos, as brincadeiras e por último: a importância da brinquedoteca para o ensino multisseriada e educação infantil. Após a revisão de literatura ocorrem os resultados e discussões e por último as considerações finais e bibliografia.

## **CAPÍTULO I: REFERENCIAL TEÓRICO**

### **1. 1 As classes multisseriada, a BNCC e as novas perspectivas para a educação**

As turmas multisseriada são muito comuns na zona rural, buscando atender os alunos com idades e níveis de conhecimento diferentes em turmas heterogêneas o professor trabalha na mesma sala de aula com várias séries da educação infantil ao ensino Fundamental simultaneamente.

Esta forma de organização de ensino é criada em razão de diversos fatores que ocorrem com a educação do campo, como: pouco número de alunos, difícil acesso para chegar a escola e carência de professores especializados nas áreas de ensino, essa forma de ensino, mesmo sendo considerada distante da forma ideal de educação, na maior parte das vezes é a única opção disponível para os povos do campo (RAMOS; LIMA, 2021).

Visando oferece base legal para a implementação de políticas públicas que possam atender as particularidades da vida no campo, a legislação educacional brasileira no termos da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9394/96 (LDBEN), nos Art. 28º e 23º, estabeleceu que os sistemas de ensino deveriam promover as adaptações necessárias para que a educação básica seja ofertada adequadamente, indicando a possibilidade de definirmos o currículo, a organização da escola, o calendário escolar e metodologias considerando as necessidades dos estudantes face às especificidades do ciclo agrícola, das condições climáticas; e do trabalho no campo (BRASIL, 1996).

Acredita-se ser necessário essas adequações a fim de evitar ou mesmo minimizar o fracasso escolar das crianças, jovens e adultos que moram na zona rural, pois a simultaneidade entre trabalho e escolarização é inevitável em razão da necessidade de envolvimento de todos nas lutas do dia a dia (COSTA; BUGARIM; DONDONI, 2021).

O § 1º da Resolução nº 2 de 2008, diz ser necessário neste tipo de organização escolar, planejar o ensino com as comunidades e em regime de colaboração, com Estado/Município ou Município/Município consorciados, pois só assim as escolas com classes multisseriada, de acordo com o § 2º desta mesma resolução, consigam atingir o padrão de qualidade definido em nível nacional que é: “professores com formação pedagógica, inicial e continuada, instalações físicas e equipamentos adequados,



materiais didáticos apropriados e supervisão pedagógica permanente” (BRASIL, 2008).

No intuito de promover o aumento da qualidade do ensino no Brasil com o uso de um modelo comum e obrigatório nas escolas de educação básica, respeitando a autonomia assegurada pela Constituição aos entes federados e às escolas foi criado a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

(...) um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE) (BRASIL, 2018, p. 7).

Iniciando pela educação infantil que é a faixa etária de zero a 5 anos e 11 meses de idade, este nível de ensino compreende a primeira etapa da educação básica, o primeiro contato da criança com a escola envolve das instituições de ensino a atenção e cuidados redobrada por parte dos professores e demais colaboradores, a escola funciona como um complemento da educação familiar (BRASIL, 2018).

Sobre a Educação infantil e o desenvolvimento da criança, há algumas teorias que buscam explicar tal relacionamento e os fatores que a influenciam, como por exemplo: as condições nutricionais, ambientais, familiar, cultural, o nível educacional e a situação socioeconômica:

A teoria de Wallon expressa que o desenvolvimento da criança surge da interação genética com os fatores ambientais, ou seja, no encontro das circunstâncias orgânicas (possibilidades internas) e as condições do cotidiano (adaptação do meio) em que está inserido na sociedade de determinada época (MAHONEY 2004 *apud* ASSIS; OLIVEIRA; SANTOS, 2022, p. 63).

Berk, (2009 *apud* ALMEIDA et al., 2021 p. 14) diz que “Conforme Freud, o crescimento infantil é dito como uma sequência de “estágios psicosssexuais”, ou seja, se uma criança tiver insucesso em uma dessas sequências do estágio poderá desenvolver uma ideia fixa, que afetarà o seu caráter e o comportamento na vida adulta. Este tema será melhor discutido na seção seguinte.

Diante dessas premissas podemos dizer que, a partir das proposições da BNCC, a educação Infantil passa a ser organizada sobre dois grandes eixos: as interações e as brincadeiras. Estes eixos como são ditos, por sua vez promovem a

aprendizagens essenciais que compreendem os comportamentos, as habilidades, os conhecimentos e as vivências propiciando à criança o processo de aprendizagem e desenvolvimento nos diversos campos de experiências (BRASIL, 2018, p. 8).

Sobre estes aspectos:

Piaget acreditava que as pessoas começam em um estado de caos no nascimento e vão entrando em equilíbrio durante todas as fases do desenvolvimento da vida, ao passo que Vygotsky acreditava que as pessoas têm uma concepção já organizada no nascimento pois são sensíveis aos estímulos externos e capazes de construir interações sociais interativas (ALMEIDA et al, 2021, p. 19)

Neste sentido a BNCC, reforça a importância das interações aliadas às brincadeiras para as crianças no ensino infantil que é caracterizada pelo cotidiano, ou seja, as brincadeiras das crianças geralmente é a simulação da vida diária delas, carregando consigo muitas aprendizagens e potenciais que a levam ao desenvolvimento integral como um todo (BRASIL, 2018).

Segundo a BNCC na infância conviver, brincar, participar, explorar, expressar, e conhecer-se são direitos de aprendizagem e desenvolvimento essenciais para a criança, o que faz das práticas grupais e lúdicas serem de suma importância para o desenvolvimento da aula, que podendo ser enriquecida se o professor proporcionar brincadeiras a fim de estabelecer a relação equilibrada e construtiva entre cada pessoa do grupo, pois a comunicação verbal assim como a expressão lúdica ajudam a criança a ampliar e aprofundar seus vínculos familiares e sociais (BRASIL, 2018; ALMEIDA et al., 2021).

As práticas lúdicas por meio dos jogos e das brincadeiras, além proporcionar à autonomia das crianças, segundo Oliveira (2011, *apud* MARTINS; RODRIGUES, 2017), incentiva-as no desenvolvimento da criticidade, tornando-as mais participativas, pois as interações e as brincadeiras entre as crianças podem construir noções, habilidades e atitudes com outras crianças e com adultos, possibilitando aprendizagens, desenvolvimento e socialização.

Na BNCC (2018, p. 40), especificamente no campo de experiências envolvendo o campo conceitual do “eu, o outro e o nós”, são abordados os princípios: éticos, a responsabilidade, o desenvolvimento da solidariedade, do respeito ao bem comum, o comprometimento com o meio ambiente, do reconhecimento as diferentes culturas, a empatia as diferentes identidades e as singularidades, como diz o texto “É na interação com os pares e com adultos que as crianças vão constituindo um modo

próprio de agir, sentir e pensar e vão descobrindo que existem outros modos de vida, pessoas diferentes, com outros pontos de vista. ”

O outro campo conceitual de experiência da BNCC o “corpo, gestos e movimentos” cabe bem nas discussões deste trabalho, pois a crianças precisam utilizar o próprio corpo, os movimentos e gestos para aprender a reconhecer os espaços e objetos desde cedo, e nada melhor que as brinquedotecas aliadas a outras maneiras de expressão, como: a dança e a música, para proporcionar tais habilidades que são fundamentais para que a criança perceba o espaço onde vivem, conheçam a si mesma e aos outros (BNCC, 2018).

Em suma, no cotidiano das crianças com o objetivo de oportunizá-las de forma geral a ampliarem seus conhecimentos sobre o mundo material, social e cultural. Na educação infantil é necessário estabelecer estratégias e ações que proporcione às crianças observar, investigar e explorar o ambiente onde estão inseridas, fazendo com que manejem objetos e brinquedos, criem estimativas e analisem as informações a fim de confirmarem as perguntas e curiosidades, pois brincar desenvolve a inteligência, formas de aprendizado e de interação (SOUSA; PEREIRA, 2019).

Com relação ao ensino fundamental que é a etapa seguinte do 1º ao 9º ano, a Constituição Federal de 1988 fixa conteúdos mínimos, de maneira a assegurar formação básica comum levando em consideração o respeito aos valores culturais e artísticos, nacionais e regionais (BRASIL, 1988).

De acordo com a BNCC no ensino fundamental dos anos iniciais até os anos finais, os jogos e brincadeiras estão presente em todas as áreas do conhecimento. Na língua portuguesa na composição do campo da vida cotidiana para a compreensão das regras de jogos e brincadeiras; no ensino de artes, nos anos iniciais por exemplo, os jogos e brincadeiras viabilizam o processo de aprendizagem e desenvolvimento por meio da musicalidade, das artes integradas e das danças; na educação física os jogos e brincadeira é conteúdo obrigatório do 1º ao 9º ano; na matemática no desenvolvimento das habilidade envolvendo os números nas situações de interesses e demais disciplinas.

## **1. 2 Teorias do desenvolvimento e ludicidade**

Várias são os estudos teóricos para compreender melhor a aprendizagem, o desenvolvimento e a inteligência, quando o assunto está relacionado às concepções

de aprendizagem e o processo do desenvolvimento biopsicossocial. Três teóricos se destacam, são eles: Piaget, Vygotsky e Wallon. A contribuição que os mesmos tiveram para a educação é muito relevante, mesmo havendo pontos divergentes entre eles e suas teorias.

Jean Piaget, biólogo, psicólogo e epistemólogo suíço especializado em estudos do conhecimento humano, teoriza o conhecimento partindo do individual para o social, e trata o estudo sobre o desenvolvimento cognitivo e construção da psicologia genética. Piaget esquematiza o desenvolvimento da criança até a adolescência em quatro estágios distintos, sendo eles respectivamente: sensório-motor, pré-operatório, operatório-concreto e operatório formal (PEREIRA, 2022).

Para este estudioso o aprendizado da criança dependerá do processo cognitivo, ou seja, a aprendizagem da criança está diretamente relacionada ao desenvolvimento cognitivo e afetivo e aos estágios, o papel do professor neste processo é facilitar para que isso ocorra de acordo com a compatibilidade entre as situações de ensino-aprendizagem e os estágios do desenvolvimento (ALMEIDA et al., 2021).

Contudo, por entender que a criança já nasce num mundo social, Vygotsky trata a construção do conhecimento infantil, partindo do social para o indivíduo, baseado na teoria de aprendizagem aborda o desenvolvimento da criança diretamente relacionado à sua socialização, ou seja, o processo de desenvolvimento segundo o teórico ocorre relacionado ao convívio real entre as pessoas e de forma internalizada relacionando-se aos modelos culturais e de comportamento. Vygotsky categoriza o desenvolvimento das funções psicológicas sob três níveis de processo: zona de desenvolvimento real, zona de desenvolvimento potencial e zona de desenvolvimento proximal (ALMEIDA et al., 2021; PEREIRA, 2022).

Neste sentido, a criança como parte da construção histórica, cultural e social se apropria do mundo cultural por meio da linguagem. Vygotsky coloca a família como o primeiro meio social de inserção da criança logo após seu nascimento, pois segundo o teórico é no seio familiar que a aquisição de conhecimentos com o uso da linguagem ocorre por serem as primeiras relações estabelecidas.

Um outro teórico que se destaca sobre as concepções de aprendizagem é o psicólogo, filósofo, médico e político Henri Wallon. De acordo com o francês o desenvolvimento cognitivo e afetivo da criança ocorre em estágios de maneira descontínua influenciados pelos fatores ambientais e socioculturais, ou seja, a criança

já nasce submersa em uma cultura repleta de símbolos e ainda não sabe fazer a diferenciação entre os elementos por pelo menos até os três anos de idade. Neste sentido os estágios de desenvolvimento são os seguintes: o Impulsivo-emocional; o sensório-motor e projetivo; o personalismo; o categorial e puberdade e adolescência (ASSIS; OLIVEIRA; SANTOS, 2022; PEREIRA, 2022).

O modelo teórico de Wallon é bem interessante pelo fato do mesmo abordar as brincadeiras como papel fundamental no desenvolvimento da criança, o autor cita o fator emoção diretamente ligada ao movimento como o carro chefe para o desenvolvimento da criança, ou seja, a interação envolvendo a ludicidade entre crianças tem papel fundamental no desenvolvimento e aprendizagem. Assis, Oliveira e Santos “Wallon enfatiza em suas obras a afetividade como fator importante para a formação da personalidade do indivíduo. Para ele, a emoção é imprescindível na gênese da inteligência” (2022, p. 73).

Para Martins e Rodrigues (2017, p.123), “O lúdico, como recurso pedagógico, contribui para o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo da criança, oportunizando-a a expressar suas emoções em relação ao mundo que a cerca”, ou seja, o professor tem papel fundamental na promoção do lúdico, pois mesmo que a criança traga o aspecto lúdico de casa para dentro da escola, à educação por meio do professor precisa desenvolver métodos pedagógicos envolvendo de atividades lúdicas.

No processo de ensino-aprendizagem o lúdico como um atributo, uma ação humana se manifesta por meio de jogos e brincadeiras. Huizinga (2014) trata o jogo como um “fato mais antigo que a cultura” e as brincadeiras como “uma das formas mais simples de jogo entre os animais”, segundo o autor o conceito de jogo não se define biologicamente e nem psicologicamente, porém é importante saber que o jogo é parte da preparação do ser para as tarefas sérias da vida adulta.

Tendo em vista os aspectos observados, a fim de proporcionar o desenvolvimento integral da criança ou do adolescente, na educação básica visando também a aprendizagem é necessário incluir de maneira lúdica leituras, narração de histórias, jogos, brincadeiras e atividades de desenvolvimento cognitivo e comportamental. Neste sentido essas inclusões podem ajudar a desenvolver a consciência permitindo que conheçam e compreendam na prática o que foi planejado a nível mental (ação concreta), para que tais concepções ocorram é necessário levar

em conta o nível do desenvolvimento cognitivo e funções psicológicas que as crianças apresentam (PEREIRA, 2022).

### **1. 3 O processo histórico do brincar**

A valorização do brincar é garantida pela Constituição Federal de 1988 (CF/88) onde estão elencados os direitos fundamentais da criança como: o direito à dignidade, à saúde, ao lazer, à alimentação, à cultura, ao respeito à vida, à liberdade, e às convivências familiar e comunitária.

A brincadeira está presente desde o surgimento da vida humana sempre teve muita representatividade na vida dos seres humanos, a brincadeira com bonecas, as bolas de couros e os jogos, por exemplo, teriam sido uma das mais populares brincadeiras na vida cotidiana dos antigos povos egípcios.

Sobre o jogo e suas várias representatividades Kishimoto (2011, p. 31), diz que o mesmo é “uma necessidade biológica, um instinto e, psicologicamente, um ato voluntário” diz ainda que “(...) o jogo remete ao natural, universal e biológico, ele é necessário para a espécie para o treino de instintos herdados”.

Brotto (1997) coloca que existem dois estilos básicos de jogo: o jogar com o outro que está relacionado com a cooperação e o jogar contra o outro que é a competição, segundo o autor por meio do jogo o ser humano poderá ter a oportunidade criativa de encontro com si próprio, com os outros e com o todo.

Cooperação e competição caminham sempre juntas, uma pode complementar a outra e vice-versa. Brotto, (1997, p. 46) diz que: "Mesmo quando é óbvio que a cooperação é a melhor estratégia, muitas pessoas preferem competir a cooperar”.

Neste sentido, direcionar o aluno para o sucesso do jogo e melhor compreensão das regras ao utilizá-lo seja cooperativo ou competitivo, é papel do educador uma vez que o jogo pode ser entendido como uma atividade construtiva com ação voltada para a realidade de quem o joga (MARTINS; RODRIGUES, 2017).

Neira (2003) escreveu que o sucesso no jogo vai depender das características do jogo, das condições dos participantes e das possibilidades de ação que as regras permitem, tudo isso inserido num determinado contexto proveniente da ação tanto do sujeito como dos outros à sua volta.

Os jogos quando usados como meios educacionais podem ser uma ferramenta de desenvolvimento de habilidades muito valiosa no processo do ensino

aprendizagem e as brincadeiras podem ajudar a criança na construção do saber pedagógico de forma prática, espontânea e divertida, tudo vai depender da forma de ensinar do professor (CARVALHO; NOBRE, 2021).

Contudo, ainda é perceptível que o jogo é visto apenas como uma atividade para gastar o tempo livre da criança, muitos não veem o simbolismo, a imaginação e a criatividade que a criança pode estar adquirindo com a realização do jogo. Para Kishimoto (2011) o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou apenas como brincadeira para gastar energia, pois segundo a autora o jogo pode ser o caminho para construção do conhecimento.

Nas áreas mais afastadas do centro da cidade e zona rural é possível ainda ver crianças e adolescentes se divertindo e realizando brincadeiras populares como o: esconde-esconde, adoleta, amarelinha, elásticos, manchete, bete e etc., são crianças que lutam talvez até mesmo inconscientemente para não deixar morrer estes jogos ditos como populares, apreendidos com os seus pais ou avós, são brincadeiras que como o tempo podem deixar de serem praticadas.

De maneira geral cabe ao professor perceber que o ensino infantil é bastante distinto das demais fases do ensino escolar e o jogo como ferramenta pode mostrar ao aluno que as regras como parte do jogo precisam ser cumpridas, então aos poucos a criança vai se adaptando a realidade sem deixar de lado o prazer de brincar.

#### **1. 4 Jogo, brinquedo e brincadeiras**

Na vida da criança os jogos e brincadeiras tem muita representatividade, pois as crianças normalmente são muito ativas e sempre estão inventando novas formas de jogar e brincar seja no lar, na rua ou mesmo na escola, sempre há um motivo ou algo para elas estarem brincando e explorando os objetos e do mundo a sua volta. Freitag, (2012 *apud* CAROLINE, 2021 p. 01), diz que quando as crianças estão brincando, "(...) exploram e remetem sobre a realidade cultural na qual estão inseridas, questionando regras e papéis sociais, demonstrando assim, através do brincar, situações que ainda não conseguem expor através de palavras. "

Vivenciar a ludicidade em jogar e brincar é parte fundamental de quem pratica, e saber alinhar o prazer em jogar com o processo de ensino aprendizagem é um desafio constante para o professor, pois nem sempre sabemos lidar com situações em que a criança necessita de um pouco mais de atenção e domínio prático de quem

ensina, Caroline (2021, p. 2) comenta que quando a criança brinca “o corpo se expressa de forma espontânea, mostrando a maneira de como reagir a tal momento, no que poderá estar passando, se há problemas pessoais e participação durante alguma atividade”.

O brincar é tão intrínseco na criança quanto sua própria existência, pois quando brinca ou joga a criança externa suas vivências e experiências trazidas do lar. Silva Junior, Maia & Ivenicki (2018, p. 7) dizem que “É no brincar que a criança descobre o mundo à sua maneira e descobre a si mesma, cria consciência de si e de outros”.

Na própria BNCC (2018, p. 45) especificamente no campo de experiências do “o eu, o outro e o nós” com crianças de zero a 5 anos e 11 meses, são colocados o desenvolvimento de atividades envolvendo brinquedos, brincadeiras e objetivando, a cooperação a socialização e o respeito as diferenças.

É nas brincadeiras, na manipulação dos brinquedos e objetos que a criança desenvolve seu processo criativo, ou seja, o processo de mudança e organização da vida subjetiva podem ser adquiridos por meio dos jogos e brincadeiras Caroline (2021, p. 3) diz que “(...) é preciso deixar a criança em total liberdade seja sozinha ou em grupo, para assim, desenvolver um momento de explorar a imaginação, o prazer, a alegria, raciocínio e habilidade”.

Os jogos e as brincadeiras fazem parte do cotidiano das crianças e assumem um papel cordialmente indispensável para o amadurecimento de todas as funções da criança como motoras, cognitivas, afetivas e sensoriais. Porém cada uma dessas ferramentas tem suas particularidades, ou seja, cada qual com suas funções, isto é, diferenças (CARVALHO; NOBRE, 2021, p. 285).

No meio escolar por meio dos jogos e brincadeiras é possível perceber qual criança é mais extrovertida e qual criança é mais tímida, cabendo ao professor saber lidar com tal situação, sabendo que é por meio do jogar e brincar que o ser humano poderá ter a oportunidade criativa de encontro com os outros, com o todo ou com si próprio, percebendo ainda que a criança mais extrovertida geralmente é mais competitiva (CAROLINE, 2021).

Neste sentido Cusati (2016 *apud* CARVALHO; NOBRE, 2021, p. 282), dizem que no ensino da matemática por exemplo as crianças entre três e cinco anos de idade já são capazes de explorar “o mundo a partir dos símbolos que recebem e aprendem



por meio de experiências pois já denominam formas originais de se relacionarem com a escritas de números e palavras”.

O brinquedo indiferente do jogo se apresenta pela infinidade de representação, por exemplo Kishimoto (2011, p. 19) diz que “o brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico”.

Kishimoto (2011) diferencia o jogo do brinquedo sob três níveis: o primeiro dependendo da linguagem de cada contexto social é construído conforme seus valores e modo de vida que se expressa por meio da linguagem, o segundo nível se dar por um sistema de regras onde as estruturas sequenciais de regras permitem diferenciar cada jogo e o terceiro nível o autor se refere ao jogo como objeto, ou seja, o jogo é materializado pela representação do objeto que ele representa:

São exercícios com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo, em situação festivas, comemorativas, de confraternização ou ainda de cotidiano, como simples passatempo ou diversão”. (...), entre outros, os jogos regionais, pré-desportivos e brincadeiras infantis como conteúdo do ensino médio que podem ser utilizados na educação física escolar (MATTOS; NEIRA, 2013, p. 21).

Podemos dizer então que em função das condições de espaço, dos materiais disponíveis, número de participantes, os jogos e brincadeiras caracterizam-se por terem flexibilidade e regulamentação das suas regras. Martins e Rodrigues (2017, p.121) dizem que “(...) qualquer brincadeira ou jogo exige regras; no faz-de-conta a criança interage e observa condutas, apropriando-se de regras e valores”.

### **1. 5 A importância da brinquedoteca para o ensino multisseriado e educação infantil.**

Surgida da junção entre o jogo, brinquedo e brincadeiras, a origem da brinquedoteca data de 1934 na cidade de Los Angeles nos Estados Unidos da América (EUA), mais tarde por volta de 1973 o Brasil por meio da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) implanta o Sistema de Rodízios de Brinquedos e Materiais Pedagógicos, e quase um século depois da origem da brinquedoteca, poucas escolas adotaram a brinquedoteca como um espaço interessante para a criança, reflexo da falta de políticas públicas de valorização do brincar (MARTINS; RODRIGUES, 2017; DIOGO, 2022)

A Brinquedoteca é um espaço criado para a criança inventar, externar seus desejos, suas fantasias e também seus medos, um local a ser usado pelas crianças pelo tempo que lhe convém, é nas brinquedotecas que o uso da imaginação e da criatividade não tem limites, pois as brinquedotecas são uma grande fonte de inspirações e desenvolvimento, onde as crianças passam a compreender melhor as habilidades que as envolvem de forma efetiva (MARTINS; RODRIGUES, 2017; PEREIRA, 2022).

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), dar garantias para que toda as crianças possam brincar e se divertirem. O artigo 16, estabelece o direito à criança de “brincar, praticar esportes e divertir-se”, neste sentido o professor necessariamente além de mediar a aprendizagem a partir do contexto sócio cultural da criança, no dever de sua função precisa também inserir, disponibilizar e facilitar os jogos, os brinquedos e brincadeiras para as crianças, seja com atividades de livre ação, direcionada ou como conteúdo do currículo escolar, só precisa ser prazerosa e ter a ludicidade como fim (BRASIL, 1990).

Podemos dizer que os brinquedos e brincadeiras, sempre tiveram muita representatividade no processo de ensino-aprendizagem das crianças, Schröter (2004 *apud* ALMEIDA et al., 2021, p. 21) contam que “A busca por sistemas de ensino eficazes e agradáveis tornou-se uma obsessão para os líderes educacionais, muitos dos quais fornecidos pela igreja”, ou seja não é de hoje que os brinquedos e brincadeiras são usados como ferramentas de ensino no meio escolar incluindo neste contexto também as brinquedotecas.

Neste sentido pode-se dizer que nas brinquedotecas há o processo de construção do eu, ou seja o ato brincar pode fazer com que a criança entenda melhor o mundo a sua volta ou algum assunto em particular, ao usar os brinquedos existentes na brinquedoteca pode fazer com que a criança entenda melhor sobre o próximo e ainda ajudá-las a lidar com problemas possivelmente carregado por elas (SILVA JUNIOR; MAIA; IVENICKI, 2018).

Com relação aos brinquedo e jogos Vygotsky (1991 *apud* MARTINS; RODRIGUES, 2017, p. 121) diz que “os brinquedos didáticos e os jogos de faz-de-conta auxiliam no desenvolvimento e nos movimentos finos e amplos do corpo bem como proporcionam à criança a vivência de diversas funções intelectuais além do trabalho em grupo”, ou seja a brinquedoteca é um espaço criado para prover determinadas necessidades das crianças, precisa ser um local preparado para a

criança brincar, desenvolver a inteligência, a construção de conhecimentos e a convivência social.

Todas as crianças apresentam seu próprio jeito de brincar, umas buscam recriar situações que ocorrem nos seus lares, outras buscam repetir aquilo que aprendem em outros ambientes (escolas, parques, ruas e etc.), e o acesso aos brinquedos dentro das brinquedotecas irá encorajar mais ainda a criança a fazer novas descobertas, a criar e recriar inúmeras possibilidades, estimulando e aguçando a imaginação e experiências pessoais (MARTINS; RODRIGUES, 2017; SILVA et al., 2021).

Ter uma brinquedoteca dentro de uma escola pode proporcionar o desenvolvimento qualitativo e significativo nas crianças, e todos ganham. A criança pelo fato de socializar-se melhor, desenvolver a cognição de maneira efetiva, aprender através dos seus próprios limites, usar o imaginário, transcender suas emoções, externar seus sentimentos, aprender a conviver com outras pessoas, aprende ganhar e perder, e o professor terá uma metodologia prazerosa e rica em aprendizados com a utilização do lúdico como material de apoio, sendo uma aliada para o aprendizado das crianças.

## CAPÍTULO II: ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO

Primeiramente buscou-se saber a localidade onde os participantes deste trabalho atuam e traçar o perfil dos mesmos. Participaram da pesquisa 15 (quinze) professores voluntariamente, as escolas que mais apareceu na pesquisa, foram as escolas municipais “Manoel Silva” e “Pequeno Príncipe”, com 2 (dois) professores participante em cada escola, nas demais escolas foram apenas 1 (um) professor por escola.

Sobre o município das escolas e sua localidade, 13 (treze) professores participantes são de escolas do município de Goianésia do Pará, e 2 (dois) são do Município vizinho chamado de Breu Branco. Com relação a área dessas escolas, de acordo com o resultado do questionário, 60% dos participantes afirmaram que trabalham em escolas da zona urbana.

Do total de participantes e sua escolaridade, 66,7% marcaram que possuem pós-graduação, 26,7% têm graduação completa e o restante ainda não completaram o ensino superior, nenhum tem mestrado e já concluíram o ensino médio.

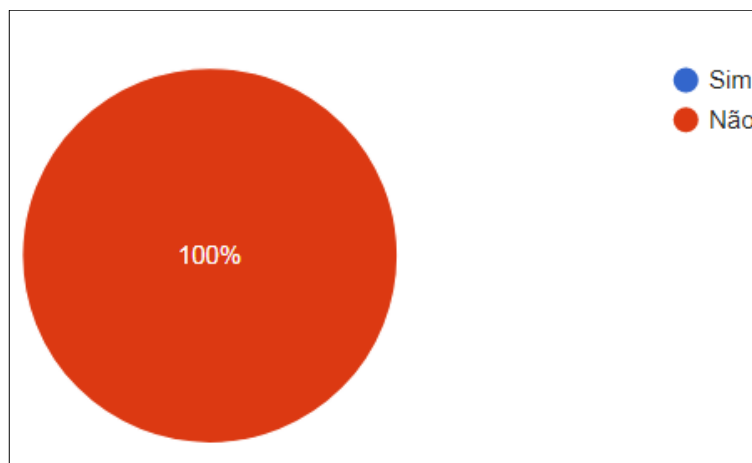
Quando perguntado “Qual segmento você leciona ou lecionou no ano de 2022? ”, como resposta, 73% dos professores participantes lecionam ou lecionaram no segmento do ensino fundamental no ano de 2022.

Para finalizar a descrição sobre os locais de trabalho e perfil dos participantes, foi questionado sobre o tempo de serviço na docência, e 66,7% dos voluntários marcaram que trabalham há mais de 16 anos como professor, 13,3% marcaram que tem mais de 5 anos, assim como 13,3% marcaram também que tem mais de 13 anos trabalhando como professor.

Em segundo plano, foi pesquisado sobre a relação dos jogos e brincadeiras com o ensino nas escolas.

Procurando saber inicialmente se as escolas onde os professores trabalham tem um espaço específico para o desenvolvimento de atividades lúdicas e recreativas, foi questionado se as escolas onde os professores trabalham tem brinquedoteca, no questionário 100% dos entrevistados marcaram a opção dizendo que não há brinquedoteca em suas escolas (Figura 2).

**Figura 2. Escolas com brinquedotecas**



Contudo é importante frisar que pelo fato de não haver brinquedotecas na escola não significa que o lúdico não é valorizado entre os professores e demais colaboradores da educação, pois há outras formas de desenvolver a ludicidade com as crianças sem necessariamente ter uma brinquedoteca instalada na escola.

Quando perguntado "O que é ludicidade para você?" As respostas curtas buscam atribuir características e qualidade ao lúdico, alguns buscaram relacioná-lo a faculdade cognitiva mentais não se apoiando restritamente apenas no caráter visual como por exemplo:

*"Trabalhar a imaginação da criança, jogos, brincadeira e qualquer exercício para desenvolver o raciocínio lógico da criança" (Participante A)*

Outros associaram o lúdico e sua conceituação a recurso pedagógico para simplificar o processo de aprendizagem, como nos seguintes exemplos:

*"Ludicidade é buscar meios para fazer com que o educando venha aprender de uma maneira mais descomplicada. Eu trabalho com recicláveis e tenho observado um resultado mais satisfatório. " (Participante B)*

*"Toda forma de aprender com jogos e recreação com olhar para a aprendizagem. " (Participante C)*

*"É como um recurso pedagógico nas práticas de ensino-aprendizagem na educação infantil. " (Participante D)*

E por fim houve aqueles participantes que associaram o lúdico como algo além dos jogos e brincadeiras, ou seja, acentuaram as características propriamente dita do lúdico como: a leveza, a diversão e o prazer. Como podemos verificar estas características nos seguintes relatos:

*“É ensinar com mais leveza dando espaço para a criança participar melhor da descoberta do conhecimento.” (Participante E)*

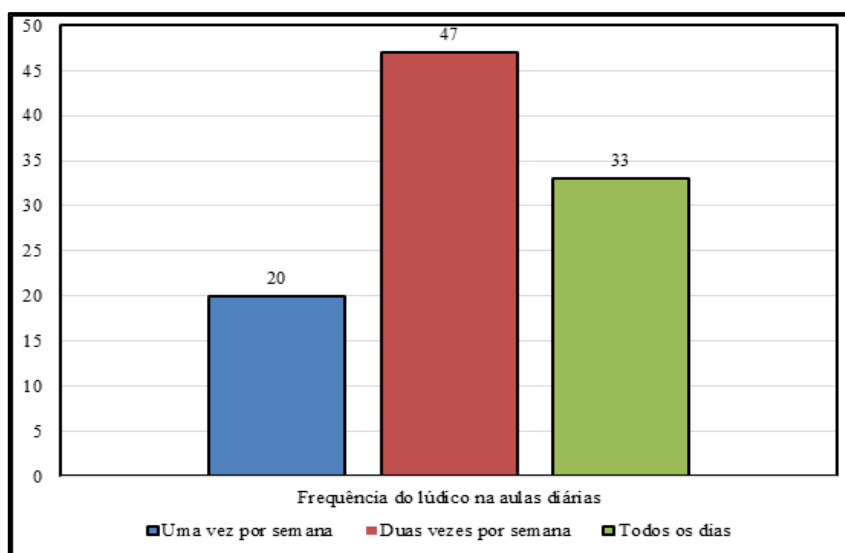
*“Aprender se divertindo.” (Participante F)*

*“Ensinar a criança por meio de jogos, brincadeiras que proporcione aprendizagem de forma prazerosa.” (Participante G)*

*“Uma maneira de tornar as brincadeiras mais prazerosas para quem está brincando.” (Participante H)*

Com relação à frequência da ludicidade nas aulas diárias, a pergunta foi a seguinte: “Com que frequência você utiliza atividades lúdicas nas suas aulas?” As opções de respostas foram: “Uma vez por semana”, “Duas vezes por semana”, “Três vezes por semana”, “Todos os dias” e “Não utiliza”.

**Figura 3. Frequência semanal das atividades lúdicas nas aulas**



De acordo com a figura 3, dos 15 (quinze) participantes, 3 (três) deles, ou seja, 20% disseram que 1 (uma) vez por semana utilizam as atividades lúdica em suas aulas, 7 (sete) participantes ou 47% disseram que utilizam as atividades lúdica 2 (duas) vezes por semana em suas aulas e por fim 5 (cinco) participantes

correspondente a 33% disseram que utilizam as atividades lúdica em suas aulas todos os dias, as alternativas, “Três vezes por semana” e “Não utiliza” não foram escolhidas.

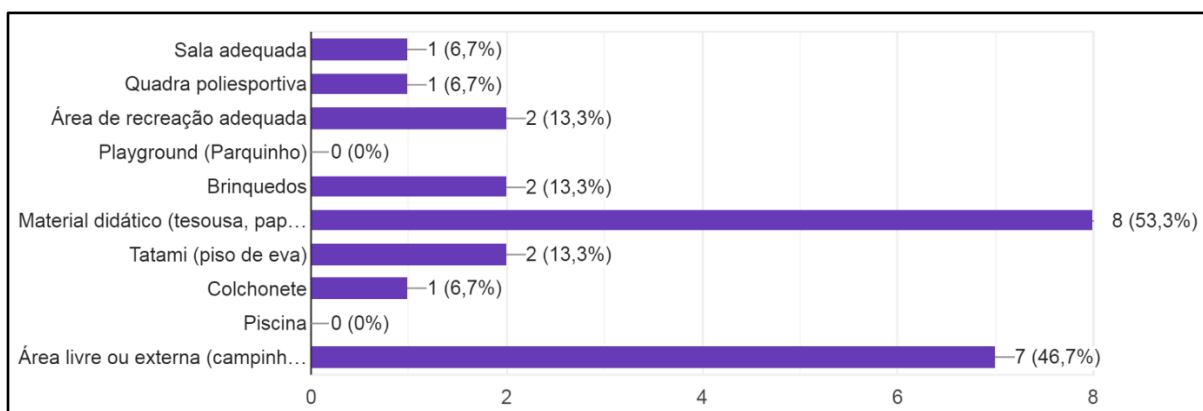
Como base nestas informações é possível perceber que parte dos professores não percebem a importância de utilizarem a ludicidade em suas aulas diariamente, mesmo que seja de forma mínima, uma vez que para trabalhar a ludicidade nas aulas não requer materiais pedagógicos de valor aquisitivo alto por exemplo, uma simples brincadeira para uma criança do 1º ano com uso de sucatas por exemplo, no intuito de ensiná-la uma operação matemática pode representar muito.

Considera-se por brinquedo de sucata os objetos construídos artesanalmente com uso de materiais como: lata, plástico, madeira, papel e etc., que seriam jogados fora ou descartados destinados ao lixo, são materiais que já cumpriram com seu objetivo principal. Vale ressaltar ainda que a utilização de brinquedos criados a partir de sucatas, influencia os alunos da educação infantil sobre a conscientização das questões ambientais, trabalha a imaginação, desenvolve a criatividade e o valor afetivo ao brinquedo construído por ela mesma.

Outro ponto da pesquisa foi em relação aos espaços e materiais disponíveis para a educação infantil, foi perguntado se na escola onde os professores atuam tem espaço e material para o desenvolvimento de atividades lúdicas e 20% dos participantes que corresponde praticamente 3 escolas disseram que não têm espaço e nem materiais adequados para o desenvolvimento de atividades lúdicas com as crianças.

Contudo os que disseram “Sim”, “a escola tem espaço e material para o desenvolvimento de atividades lúdicas”, foi observado que mesmo não tendo brinquedoteca as escolas oferecem alguns recursos para os professores trabalharem a ludicidade com seus alunos veja a figura 4 a seguir.

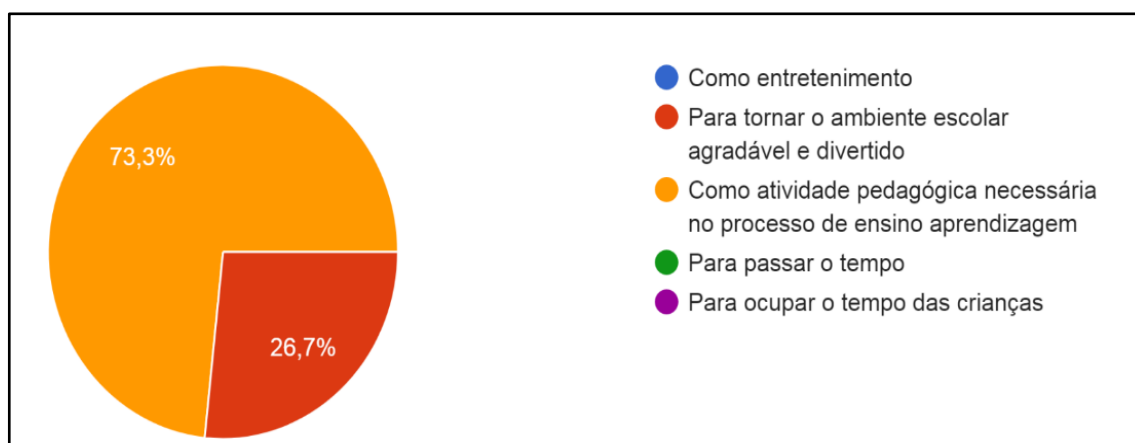
**Figura 4. Espaços e materiais lúdicos existente nas escolas públicas**



Conforme a figura 4, os materiais didáticos como: tesoura, papel, cola e etc., são os mais utilizados na escola, nenhuma escola tem piscina e playground que são os parquinhos para as crianças brincarem, somente 1 (uma) escola possui sala adequada, 1 (uma) escola possui quadra poliesportiva e a metade fazem as atividades recreativas em áreas livre ou campinho. Também é possível perceber que apenas 2 (duas) escolas têm os brinquedos como material pedagógico, 2 (duas) escolas tem tatames e 1 (uma) tem colchonetes que são utilizados nas aulas.

Com relação às atividades lúdicas e os objetivos das mesmas nas dos professores participantes deste estudo, 73% deles responderam que têm as atividades lúdicas como atividade pedagógica necessária no processo de ensino aprendizagem, enquanto que pouco mais de 26% disseram que as atividades lúdicas têm o objetivo de para tornar o ambiente escolar agradável e divertido, veja a figura 5 a seguir.

**Figura 5. Resposta sobre os objetivos da brinquedoteca**





Com relação às respostas dos professores, podemos perceber que a maioria vê as atividades lúdicas como atividade pedagógica necessária no processo de ensino aprendizagem, porém tornar o ambiente escolar agradável e divertido é o maior desejo de todos os educadores, até porque as atividades lúdicas auxiliam no processo de aprendizagem do aluno na educação infantil, pelo fato de trabalhar os aspectos motores, a socialização, a imaginação, a atenção e outras habilidades. A utilização de metodologias que têm o lúdico por meio de jogos e brincadeiras como principal motivador, tornam o ensino de qualidade e a criança aprende de forma prazerosa e significativa.

A citação abaixo demonstra alguns métodos que utiliza o lúdico para ensinar a matemática:

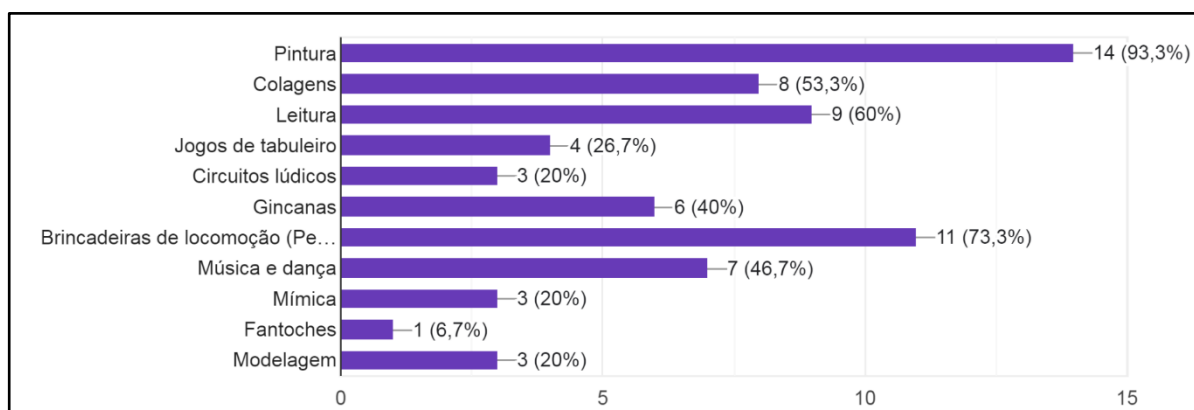
Desenvolver atividades onde os jogos e brincadeiras sejam inseridos e que sejam capazes de proporcionar o desenvolvimento do raciocínio lógico matemático;

Trabalhar com algo que seja concreto e faça parte do convívio das crianças, onde elas possam observar, manusear e relacioná-lo, utilizando objeto que possibilite o conhecimento de números, formas, quantidades e tamanhos;

Planejar aulas que sejam expositivas, onde os estudantes possam ver, pegar, despertando nos mesmos a inquietação e possibilitando a interação, através de questionamentos e ideias em busca de soluções para resolver conflitos (CARVALHO; NOBRE, 2021, p. 284).

Também foi perguntado aos professores quais atividades lúdicas eles utilizam ou utilizaram nas suas turmas podendo marcar mais de uma opção, a resposta foram as seguintes como mostra a figura 6 a seguir:

**Figura 6. Atividades lúdicas utilizadas nas aulas**



Conforme as respostas dos participantes, a pintura ficou entre as atividades lúdicas mais utilizadas nas aulas dos professores participantes 14 deles ou seja 93% dos participantes marcaram a alternativa, em seguida as brincadeiras de locomoção

com 73% foi a opção que mais eles utilizam como atividades lúdicas. 9 participantes ou seja 60% apontaram que as leituras são as atividades utilizadas em suas aulas como atividade lúdica, seguida pela colagem, 53%, da música e dança com 47%, gincanas 40%, jogos de tabuleiros 27%, circuitos lúdicos, mímica e modelagem 20% e por último a utilização de fantoches com 7% das atividades lúdicas em sala de aula.

Sobre a opinião dos professores em relação às atividades lúdicas e a contribuição para o desenvolvimento integral das crianças, alguns relataram, dizendo:

*“Tivemos dois anos bem difíceis, sabemos que levará tempo para recuperar esse tempo, e as atividades lúdicas vão ajudar no seu desenvolvimento, a interagir com outros colegas, sem contar vai auxiliar em todos os aspectos como o físico, emocional. ”*

(Participante B)

*“As atividades lúdicas contribuem para a interação das crianças, autoestima e conseqüentemente ajuda no processo de aprendizagem. ”*

(Participante D)

Pelos relatos percebe-se a necessidade do contato com o próximo, afinal a pandemia afastou muita gente um do outro, muitas crianças passaram aproximadamente dois anos sem interagir com outras crianças, muitas escolas “fecharam as portas”, principalmente as escolas particulares, enfim são problemáticas passíveis de resoluções no campo das políticas públicas educacionais.

Também foi possível perceber no questionário aplicado que 100% dos participantes percebem a brinquedoteca como uma importante ferramenta pedagógica aliada à escola e ao ensino por meio do lúdico, ou seja a brinquedoteca poderia ser mais uma ferramenta para melhorar o ensino nas escolas em questão, quando perguntado aos professores se a brinquedoteca pode contribuir para o desenvolvimento integral das crianças? Como resposta tivemos relatos do tipo:

*“É muito. É de suma importância que toda escola tenha esse espaço, infelizmente muitos não têm a noção de como ajuda no desenvolvimento cognitivo, social e mental da criança”.*

(Participante B)

*“SIM, porque pode -se assegurar que as atividades lúdicas favorecem o prazer, a diversão e estimulem o conhecimento de forma significativa e contribuem na construção do saber e no desenvolvimento das interações sociais entre as crianças”.*

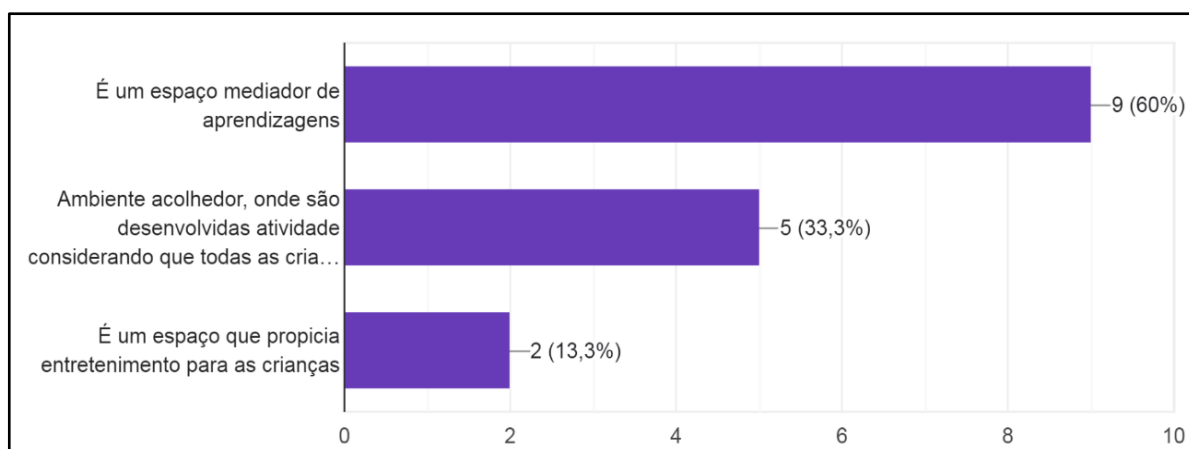
(Participante F)

*“Porque as crianças aprendem através das interações e das brincadeiras pedagógicas que são desenvolvidas no dia a dia escolar.”*

(Participante N)

Quando perguntado sobre a brinquedoteca e a importância da mesma para a educação infantil, mais de 93% dos participantes afirmam que "a brinquedoteca em geral é importante para a educação infantil". Veja na figura 7 a seguir as respostas:

**Figura 7. Resposta sobre a importância da brinquedoteca**



Sobre a importância da brinquedoteca de acordo com a figura 3,09 (nove) ou 60% dos participantes marcaram que a brinquedoteca é um espaço mediador de aprendizagens, 05 (cinco) ou 33,3% deles marcaram que é um ambiente acolhedor, onde são desenvolvidas atividade considerando que todas as crianças devem ter ou desenvolver as mesmas habilidades e competências ao mesmo tempo e 02 (dois) ou 13,3% optaram por afirmar que a brinquedoteca é um espaço que propicia entretenimento para as crianças.

Por fim foi perguntado se, “As atividades lúdicas desenvolvidas na brinquedoteca têm contribuído para o desenvolvimento das crianças da sua turma dentro da sala de aula? ”, a maioria respondeu que sim, e 100% disseram que a maior contribuição das brinquedotecas é tornar as crianças mais sociáveis.

Com base nestas informações é possível perceber que mais da metade dos professores veem a brinquedoteca como a extensão da sala de aula, um espaço necessário para o bom andamento das aulas e conseqüentemente do aprendizado dos alunos da educação infantil.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou compreender sobre a importância e contribuições que a ludicidade por meio do jogo e do brincar podem para melhorar o processo do ensino e aprendizado em escolas com salas multisseriada.

Ao analisarmos as publicações que tratam da temática e o levantamento realizado com os professores, vimos que os jogos, as brincadeiras e a ludicidade na visão dos professores pode contribuir de forma excepcional no desenvolvimento integral de crianças e adolescentes, podendo ainda melhorar o processo de ensino/aprendizagem nas escolas.

Descobriu-se que as atividades lúdicas são tão importantes quanto os conteúdos ensinados em sala de aula, que os professores desenvolvem brincadeiras, atividades recreativas, práticas pedagógicas direcionadas e significativas no ambiente de suas escolas

Percebeu-se que brincadeiras envolvendo gincanas, brincadeiras de locomoção (pega-pega, esconde-esconde e etc.) e atividades de pinturas, colagens, leitura, jogos de tabuleiros, circuitos lúdicos, músicas, danças, mímicas, fantoche e modelagem umas realizadas com mais ou menos intensidade podem possibilitar de forma natural o desenvolvimento da criança

Vimos também que o brincar (jogos e brincadeiras) pode colaborar para o desenvolvimento e aprendizagem, e que a brinquedoteca como uma ferramenta (espaço mediador de aprendizagens) seria mais uma alternativa neste processo.

Contudo nenhuma das escolas ao quais os professores participantes da pesquisa trabalham tem uma brinquedoteca abrindo assim uma lacuna neste trabalho, mesmo assim vale pontuar que foram descobertos novos pontos importantes como por exemplo a relevância das atividades lúdicas contidas no plano de ensino e aprendizagem das escolas que são desenvolvidas regularmente pelos professores em sala de aula.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, B. C. SILVA, C. M. da C. SILVA, J. S. SANTOS, R. S. FRANCO SUELY, R. C. de F. A. JACOBES, S. F. S. **A importância da brinquedoteca na Educação Infantil.** Revista Ibero-americana de Humanidades, Ciências e Educação, 7–42. 2021. Disponível em: <<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/1824>> Acesso em: 20 de nov. 2022.
- ASSIS, L. A. OLIVEIRA, G. S. SANTOS, A. O. **As contribuições da teoria de Henri Wallon para a educação.** Cadernos da Fucamp, v.21, n.52, p.60-75. 2022. Disponível em: <<https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2817>> Acesso em: 13 de dez. 2022.
- BOMTEMPO, Edda. **A brincadeira de faz de conta:** lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In.: KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- BRASIL, CNE/ CEB. Diretrizes Operacionais para a Educação Básica nas Escolas do campo. Resolução CNE/ CEB Nº 1, de 3 de Abril de 2002.
- \_\_\_\_\_, Constituição da República Federativa do Brasil (1988). Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicaocompilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm)>. Acesso em: 19 mar. 2023.
- \_\_\_\_\_, Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 1990.
- \_\_\_\_\_, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf)>. Acesso em: 10 de jan. 2023
- BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos se o importante é competir o fundamental é cooperar.** São Paulo: Projeto cooperação. 1997.
- CAROLINE, T. R. C. **A importância de jogos e brincadeiras na educação infantil.** In: Revista Saberes docentes em ação. Disponível em: <<https://maceio.al.gov.br/p/semad/revista-saberes-docentes-em-acao-edicao-2021>>. Acesso em: 11 ago. 2022.
- CARVALHO, G. M. NOBRE, J. F. F. **Contribuições dos jogos e brincadeiras no ensino de matemática na educação infantil.** In: Revista Humanidades e Inovação v.8, n.32. 2021. Disponível em: <<https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/5129>>. Acesso em: 11 ago. 2022.
- DIOGO, Maria Fernanda. **Análise das dimensões social e acadêmica de uma brinquedoteca em uma instituição de ensino superior.** Educ. Pesqui., São Paulo, v. 48, e236386, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202248236386>. Acesso dia: 14 de mar. 2023.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** Coleção: estudos - Vol. 4, Tradutor : João Paulo Monteiro. 8ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). **O Jogo e a educação infantil**. In: brinquedo, brincadeira e a educação. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MARCONI, Marina de Andrade. LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 1. - 5. ed. - São Paulo: Atlas 2003

MARTINS, J. P. RODRIGUES, T. C. **A importância da brinquedoteca na educação infantil**. Revista Saúde e Educação, Coromandel, v. 2, n. 1, p. 115-134, jan./jun. 2017 Disponível em: <<https://ojs.fccvirtual.com.br/index.php/REVISTA-SAUDE/article/view/115>>. Acesso em: 21 set. 2022.

MATTOS, M. G., NEIRA, M. G. **Educação física na adolescência: construindo o conhecimento na escola**. 6 ed. São Paulo: Phorte, 2013.

NEIRA, Marcos Garcia. **Educação física: desenvolvendo competências**. Phorte editora São Paulo: 2003.

PEREIRA, A. S, SHITSUKA, D. M, PARREIRA, F. J, SHITSUKA, **Metodologia da pesquisa científica** [recurso eletrônico] 1. ed. – Santa Maria, RS: UFSM, NTE, 2018. 1 e-book. Disponível em: <<http://repositorio.ufsm.br/handle/1/15824>> Acesso em: 03 jan. 2023.

\_\_\_\_\_, Pricylla Borges. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Monografia apresentada para o Curso de Pedagogia Pontifícia Universidade Católica de Goiás - PUC Goiás, 2022. Disponível em: <<https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/4593/1/MONO%20II%20-%20PRICYLLA%20BORGES%20PEREIRA%20-%20Reposit%C3%B3rio.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2022.

SILVA, C. G. PINTO, D. P. CAMPOS, J. P. RESENDE, T. A. S. Jesus. PAULA, V. C. **A importância da brinquedoteca na educação infantil**. In: Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação. São Paulo, v.7. n.7. jul. 2021. Disponível em: <<https://doi.org/10.51891/rease.v7i7.1737>>. Acesso em: 10 dez. 2022

\_\_\_\_\_, C. N.N, PORTO M. D. Metodologia científica descomplicada: prática científica para iniciantes/ Brasília: Editora IFB, 2016. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/317547817>>. Acesso em: 03 jan. 2023.

\_\_\_\_\_, JUNIOR, P. M. MAIA, M. V. C. M. IVENICKI, A. **Homens por vir: reflexões sobre o processo de construção das masculinidades na educação infantil a partir de jogos e brincadeiras**. Educação em Perspectiva, Viçosa, MG, v. 9, n. 1, p. 67–86, 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.22294/eduper/ppge/ufv.v9i1.884>>. Acesso em: 11 ago. 2022.

SOUSA, J. L. U. PEREIRA, M. Z. C. **Atuação da UNDIME na base nacional comum curricular: analisando articulações. Espaço do Currículo**. 2019. Disponível em: <<http://doi.org/10.22478/ufpb.1983-1579.2019v12n2.39412>> Acesso dia: 10 de jan. 2023.

COSTA, A. C. BUGARIM, J. P. DONDONI, D. Z. **METODOLOGIAS ATIVAS E A EVASÃO ESCOLAR NA EJA: Uma revisão de literatura**. In: Pesquisa e Prática Pedagógica na região da Amazônia / Silva, D. M. (Org.), Pereira, M. C. (Org.), Balieiro, P. G (Org.), Costa, R. A. T (Org.). -- Tucuruí: Editora Enterprising, 2021. Disponível em: <<http://doi.org/10.29327/538366>> Acesso dia: 19 de mar. 2023.

## APÉNDICE

## QUESTIONÁRIO

### BRINQUEDOTECA E SUAS CONTRIBUIÇÕES AOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Prezado (a) Professor (a),

Me chamo Maria Madalena da Conceição, sou aluna do Curso de Pedagogia do Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica – PARFOR, do Instituto de Ciências Humanas, da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará - UNIFESPA. Peço a sua gentileza de responder ao questionário que segue abaixo, lhe informando que os dados coletados farão parte do meu Trabalho de Conclusão de Curso TCC. O objetivo deste questionário é conhecer mais sobre o seu entendimento relacionado a "ludicidade", "jogos", "brincadeiras" e a "brinquedoteca". Sua colaboração é de extrema importância, e informo ainda que as informações obtidas através dessa pesquisa serão confidenciais e asseguramos o sigilo sobre sua participação. O instrumento de coleta de dados não contém campo de nome do participante para que a sua identidade seja mantida no anonimato e assegurada sua privacidade.

Desde já agradeço a colaboração. Não é necessário identificar-se

#### RESPONDA AS PERGUNTAS COM SINCERIDADE E DE FORMA OBJETIVA

1. Qual o nome da escola que você leciona ou lecionou no ano de 2022? \*

2. Onde sua escola está situada? \*

Na área urbana

Na zona rural

3. Qual o município da sua escola?

4. Qual a sua escolaridade? \*

Médio

Licenciatura incompleta

Licenciatura completa

Pós-graduação

Mestrado

5. Qual segmento você leciona ou lecionou em 2022? (Pode marcar mais de 1 opção)

Ensino Infantil

Ensino Fundamental 1 (1º ao 5º ano)

Ensino Fundamental 2 (6º ao 9º ano)

Ensino Médio

Ensino Superior



**6. Há quanto tempo você leciona? \***

- 1 a 4 anos
- 5 a 8 anos
- 9 a 12 anos
- 13 a 15 anos
- 16 anos a cima

**7. Sua escola tem brinquedoteca? \***

- Sim
- Não

**8. O que é ludicidade para você? \***

**9. Com que frequência você utiliza atividades lúdicas nas suas aulas? \***

- Uma vez por semana
- Duas vezes por semana
- Três vezes por semana
- Todos os dias
- Não utiliza

**10. A escola onde atua, oferece espaço e material para o desenvolvimento de atividades lúdicas com as crianças? \***

- Sim
- Não

**11. Se sua resposta foi "Sim" na questão anterior. Quais as opções? \***

- Sala adequada
- Quadra poliesportiva
- Área de recreação adequada
- Playground (Parquinho)
- Brinquedos
- Material didático (tesoura, papel, cola etc)
- Tatame (piso de eva)
- Colchonete
- Piscina

- Área livre ou externa (campinho de areia, barro ou cimento)

**12. Com que objetivo você utiliza a atividade lúdica nas suas aulas? \***

- Como entretenimento
- Para tornar o ambiente escolar agradável e divertido
- Como atividade pedagógica necessária no processo de ensino aprendizagem
- Para passar o tempo
- Para ocupar o tempo das crianças

**13. Quais atividades lúdicas você utiliza ou utilizou com sua (s) turma (s)? (Pode marcar mais de 1 opção)**

- Pintura
- Colagens
- Leitura
- Jogos de tabuleiro
- Circuitos lúdicos
- Gincanas
- Brincadeiras de locomoção (Pega-pega, esconde-esconde)
- Música e dança
- Mímica
- Fantoches
- Modelagem

**14. Em sua opinião, as atividades lúdicas contribuem melhor para o desenvolvimento integral (múltiplas dimensões: física, intelectual, social, emocional e simbólica) das crianças?**

- Sim
- Não
- Às vezes

**15. Se sua resposta foi "Sim" ou "Às vezes" na questão anterior. Justifique**  
**16. Como você percebe a brinquedoteca? \***

- Como um espaço de mero passatempo para as crianças
- Como ferramenta pedagógica aliada à escola
- Sem qualquer valor pedagógico, podendo inclusive, levar a criança ao

descompromisso com as atividades escolares

- Como um espaço desnecessário, uma vez que a criança já joga e brinca demais

**17. Na sua avaliação, a brinquedoteca pode contribuir para o desenvolvimento integral das crianças? Justifique.**

**18. Você avalia que a brinquedoteca em geral é importante para a educação infantil?**

- Sim  
 Não  
 Em parte

**19. Se na pergunta anterior sua resposta foi "Sim" ou "Em parte" marque uma das opções abaixo**

- É um espaço mediador de aprendizagens  
 Ambiente acolhedor, onde são desenvolvidas atividade considerando que todas as crianças devem ter ou desenvolver as mesmas habilidades e competências ao mesmo tempo  
 É um espaço que propicia entretenimento para as crianças

**20. As atividades lúdicas desenvolvidas na brinquedoteca têm contribuído para o desenvolvimento das crianças da sua turma dentro da sala de aula?**

- Sim  
 Não  
 Em parte  
 Não tem brinquedoteca na minha escola

**21. Se na pergunta anterior sua resposta foi "Sim" ou "Em parte" marque uma das opções abaixo**

- Tornando-as mais sociáveis  
 Acalmando-as  
 Deixa-as retraídas  
 Diminui a concentração às tarefas dentro da sala de aula

Este conteúdo não foi criado nem  
aprovado pelo Google.

Google Formulários