



# A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE ALUNOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL.

Gilvana Costa de Araujo<sup>1</sup>  
Tânia Regina Lobato dos Santos<sup>2</sup>

## Resumo

---

Este artigo tem como objetivo dialogar sobre as indagações aderidas mediante a vivência em um estágio supervisionado de educação infantil, com uma turma de maternal II. Buscou-se responder as seguintes questões: A primeira infância enquanto etapa de vida apresenta características de aprendizagem específicas e únicas? Como os jogos podem auxiliar no processo de aprendizagem das crianças? Objetivou-se com este estágio auxiliar na formação da acadêmica, mediante a prática e fazer com que a mesma pudesse compreender mediante observação e ação como ocorre o processo de aprendizagem das crianças e a importância do lúdico como ferramenta pedagógica. Como metodologia foi utilizado a observação participante, onde a estagiária interagiu juntamente com a professora da turma, auxiliando-a na aplicação de suas atividades, assim como também tendo momentos de regência individual. Ao final do estágio chegou-se a conclusão de que os dados encontrados revelaram a aprendizagem como uma construção pessoal, um processo de aquisição de conhecimentos, uma mudança comportamental que se estabelece na relação com os outros e o mundo, e de que o lúdico é uma ferramenta poderosa e eficaz como facilitadora no processo ensino-aprendizagem. O projeto também possibilitou a reflexão na questão da formação dos profissionais da educação, em especial o pedagogo, uma vez que este profissional, ao atuar com a criança desde a idade mais tenra forma sujeitos que poderão no futuro ser capazes de desvelar o real.

**Palavras chave:** Aprendizagem, lúdico, Estagio, supervisionado

## **Abstract:** THE USE OF GAMES AND PLAY IN THE LEARNING PROCESS OF EARLY CHILDHOOD STUDENTS

---

This article aims to dialogue about the questions adhered through the experience in a supervised internship of early childhood education, with a class of maternal II. The following questions were sought: Does early childhood as a stage of life present specific and unique learning characteristics? How can games assist in the learning process of children? The objective of this internship was to assist in the training of the academic, through practice and to make it possible to understand through observation and action how the

1. Graduada em pedagogia, especialista em psicologia educacional com ênfase em psicopedagogia preventiva, mestranda do Programa de Pós Graduação em Educação-PPGED, pela Universidade do Estado do Pará (UEPA).

2. Professora Doutora da Universidade do Estado do Pará -UEPA

learning process of children occurs and the importance of playful as a pedagogical tool. As a methodology, participant observation was used, where the internship interacted together with the class teacher, assisting her in the application of her activities, as well as having moments of individual regency. At the end of the internship, the conclusion was reached that the data found revealed learning as a personal construction, a process of acquiring knowledge, a behavioral change that is established in the relationship with others and the world, and that playfulness is a powerful and effective tool as a facilitator in the teaching-learning process. The project also made it possible to reflect on the issue of the training of education professionals, especially the pedagogue, since this professional, by working with the child from the younger age subjects who may in the future be able to unveil the real.

**Key-words:** Learning, playful, Internship, supervised

## **Resumen:** EL USO DE JUEGOS Y JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE PRIMERA INFANCIA.

---

Este artículo tiene como objetivo discutir las preguntas a las que se adhiere viviendo en una etapa supervisada de educación de la primera infancia, con una clase de jardín de infantes II. Intentamos responder las siguientes preguntas: ¿La primera infancia como etapa de la vida tiene características de aprendizaje específicas y únicas? ¿Cómo pueden los juegos ayudar al proceso de aprendizaje de los niños? El objetivo de esta pasantía fue ayudar en la formación de lo académico, a través de la práctica y hacer posible comprender a través de la observación y la acción cómo ocurre el proceso de aprendizaje de los niños y la importancia del juego como herramienta pedagógica. Como metodología, se utilizó la observación participante, donde la pasante interactuó con la maestra de clase, ayudándola en la aplicación de sus actividades, además de tener momentos de conducción individual. Al final de la pasantía, se concluyó que los datos encontrados revelaron el aprendizaje como una construcción personal, un proceso de adquisición de conocimiento, un cambio de comportamiento que se establece en la relación con los demás y el mundo, y que lo lúdico es una herramienta poderosa y eficaz como facilitador en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El proyecto también permitió reflexionar sobre el tema de la formación de profesionales de la educación, especialmente el pedagogo, ya que este profesional, cuando trabaja con niños desde una edad temprana, forma temas que en el futuro podrán develar lo real.

**Palabras clave:** aprendizaje, jugueteón, pasante, supervisado

## 1. INTRODUÇÃO

O presente artigo é resultado de uma experiência do estágio supervisionado de educação infantil, em uma turma do maternal II, onde tinha o total de doze alunos. A qual objetivou auxiliar na formação da acadêmica, mediante a prática, e fazer com que a mesma pudesse compreender mediante observação e ação, como ocorre o processo de aprendizagem das crianças e a importância do lúdico como ferramenta pedagógica.

No que diz respeito ao processo de aprendizagem das crianças, é necessário conhecer e refletir sobre este processo é um desafio constante do profissional de educação que, diariamente interage com a criança. Sabendo que a aprendizagem e o desenvolvimento ocorrem de forma integrada, assumimos o risco de incidir sobre uma fase da vida caracterizada por mudanças constantes e rápidas em nível motor, cognitivo, lingüístico, social e afetivo. Pois a aprendizagem está relacionada com a capacidade, continua a qual o ser humano se adapta ao seu meio ambiente, sendo que esta o acompanha por toda a sua vida.

Por isso a importância de se utilizar o lúdico como uma ferramenta auxiliadora nesse processo de aprendizagem, pois o mesmo possibilita a criança o prazer pela descoberta, assim como aguça sua curiosidade, para ir em busca do novo, do desconhecido.

O jogo passou por altos e baixos a respeito de sua importância para o processo de educação, no entanto foi com os jesuítas e por autores tal como; Comênio, Rousseau e Froebel, que enfim comprovaram sua importância e benefício para a educação infantil.

Com isso ressalta-se o brincar como uma ferramenta importante para o aprendizado das crianças na escola, pois o discente por meio do jogo desenvolve a imaginação, motricidade, autonomia e concentração.

Por isso a necessidade também do docente ter uma formação adequada para se trabalhar com o lúdico, pois muitos não o compreendem, logo o uso como

mero momento de distração, deixando de lado sua real e importante missão, que possibilita a aprendizagem de uma forma prazerosa, dentro do próprio mundo infantil, ou seja, dentro do mundo do ser criança.

## 2. CONCEITUANDO A APRENDIZAGEM

Abordar a aprendizagem na primeira infância é refletir sobre a sua relação com o desenvolvimento humano. Conforme Papalia, Olds, Feldman (2001), aprendizagem e desenvolvimento são processos interdependentes que se pressupõem mutuamente. Para haver aprendizagem é necessário que o indivíduo tenha atingido determinado nível de desenvolvimento e, à medida que o indivíduo aprende, vão ocorrendo mudanças progressivas e cumulativas na sua estrutura, pensamento e comportamento que estimulam o seu processo de desenvolvimento (Tavares, Pereira, Gomes, Monteiro, 2007). Mas o que entendemos por desenvolvimento e por aprendizagem? O que é aprender? E, como é que a criança aprende nos primeiros anos de vida?

Desenvolvimento é um processo que resulta de mudanças (cognitiva, lingüística, afetivas, motoras, sociais) que vão ocorrendo ao longo da vida do sujeito. Aprendizagem é a capacidade original, progressiva e contínua que o ser humano tem de se adaptar ao meio ambiente. Esta capacidade acompanha o sujeito ao longo da sua vida e reclama motivação e atividade por parte do aprendiz.

*"A aprendizagem é uma capacidade que pomos em ação quotidianamente para dar respostas adaptadas às solicitações e desafios que se nos colocam devido às nossas interações com o meio" (Pinto, 1992, p. 7)*

O mesmo autor refere que a aprendizagem "(...) é o processo responsável pela transformação de um estado inicial (...) num estado final (...) através da experiência" (p.16). Desta forma, pode-se considerar a aprendizagem como a capacidade para adquirir conhecimentos, capacidades, atitudes que levam à modificação relativamente permanente do comportamento e que resultam da prática ou da experiência (Rafael, 2005).

Rosário e Almeida (2005) sustentam que aprender é um processo de construção de significados e de atribuição de sentidos. Defendem que aprendizagem significa,

“(...) construção de destrezas cognitivas e conhecimento, significando a apropriação de mecanismos de busca e seleção de informação, assim como de processos de análise e resolução de problemas, que viabilizem a autonomia progressiva (...)” (ROSÁRIO, 2005, p. 144)

Aprender será, então, um acumular de conhecimentos que exige memorizar e reproduzir, aplicar, perceber, ver, descobrir algo de modo diferente. Será um processo de transformação individual, de construção da própria personalidade que Portugal (2009b, p. 15), defende implicar “(...) uma significativa dinâmica pessoal de elaboração e mobilização, trazendo algo mais e novo ao indivíduo”.

Este processo natural e progressivo de aprendizagem solicita exploração, descoberta e reorganização mental. Enquanto construção pessoal reclama ao sujeito aprendiz uma elaboração de significados a partir das suas próprias ações e concepções. Aprendendo através do que é e do que sabe, o aprendiz parte das suas experiências singulares e reais que se vão modificando através da aprendizagem. Aprender reclama, pois, a mobilização de saberes já adquiridos e a sua aplicação a uma dada situação.

Pascal (2003) apresenta a aprendizagem como um processo de significação do mundo que enriquece o sujeito com os instrumentos necessários para agir em contexto. De acordo com Bruner (1996), o sujeito não poderá alcançar a atividade mental (a aprendizagem) se não compreender o contexto cultural e os seus recursos. Para este autor, aprender não se realiza sem ajuda, ocorre com os outros, desenvolve-se com o auxílio de códigos culturais ou de tradições. Neste sentido, aprender é um processo social de construção, de partilha e comunicação (Tavares, 1998).

### 3. OS JOGOS E SUA IMPORTÂNCIA NA ESCOLA

Os jogos são originários de práticas primitivas, rituais religiosos, mitos e poesia, faziam parte das atividades humanas da antiguidade e podem ser encontrados até hoje tanto na civilização moderna quanto entre os povos tribais, fazendo, parte das atividades diárias e dos momentos de lazer.

Entre os povos antigos (Egípcios, Maias e Romanos) os jogos eram instrumentos de repasse de conhecimentos e valores sociais.

Aos jogos perdem sua importância na idade média devido o cristianismo os considerarem profanos. Entretanto, a partir do século XVI os jogos ganham sua importância no meio educacional, uma vez que o humanismo considera a escola um local adequado para a expansão do espírito da criança e, assim, um local propício para os jogos.

Os jogos foram utilizados e apoiados como meio de educação pelos jesuítas e por diversos pensadores entre eles, Comênio, Rousseau e Froebel, este último fortaleceu a teoria de que é benefício o uso do jogo na educação infantil.

Pois o brincar está relacionado com as adaptações culturais e o desenvolvimento da expressão da criança, promovendo a interação social da mesma.

A criança ao brincar pode criar se divertir, aprender hábitos e costumes fundamentais ao seu desenvolvimento. A brincadeira é muito importante para o crescimento, para a coordenação motora, para o desenvolvimento cognitivo entre outros. segundo Bettelheim (1988, apud Maluf, 2007) “brincar é muito importante: enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários a esse crescimento”.

Através dos jogos a criança pode elaborar representações sociais, criando uma ligação entre sua experiência de vida e sua maneira de brincar, podendo assim, construir seu próprio pensamento e tornar-se sujeito de suas experiências. Brincar é importante também para que ela possa tornar para

si a cultura, pois as brincadeiras de certa forma são influenciadas pela cultura de determinada região.

Verifica-se que as brincadeiras podem ser diferentes de lugar para outros, algumas brincadeiras da região norte são distintas da região sul, bem como são diferentes das de uma tribo indígena, etc. Sendo assim, constata-se que a brincadeira representa as relações sociais presentes na cultura. Por exemplo, brincar com bonecas está notavelmente presente nas brincadeiras das meninas, pelo fato de ter uma divisão social na cultura na educação das crianças. Na medida em que esta divisão for transformada a brincadeira também poderá se modificar.

O jogo incentiva a criança aprender, a participar, a pensar, a interagir com outro, ajudando a ter um crescimento saudável e uma infância feliz. Nesse sentido, observa-se que o brincar é essencial na vida da criança. De acordo com Maluf (2007, p. 21) “a criança privada dessa atividade poderá ficar com traumas profundos dessa falta de vivência. Quando a criança brinca. Ela está vivenciando momentos alegres, prazerosos, além de estar desenvolvendo habilidades”.

Pode-se imaginar também o brincar como uma ferramenta importante para o aprendizado das crianças na escola, o docente por meio da brincadeira pode desenvolver a imaginação, a motricidade, a autonomia e a atenção da criança, fazendo desta forma com que esta tenha prazer em aprender.

O educador pode utilizar a brincadeira como ação educativa que contribuía no processo de ensino-aprendizagem, procurando pesquisar e compreender o brincar para que saiba escolher as brincadeiras mais significativas para o aprendizado da criança. Dessa forma, o professor cria oportunidades para que as crianças entendam a cultura e assimilem os hábitos e costumes dos adultos de maneira participativa e alegre. Na atualidade, é importante que o docente inclua a brincadeira no cotidiano das crianças. Para Maluf, “é preciso que os professores se coloquem como participantes, acompanhando todo o processo da atividade, mediando os conhecimentos através da brincadeira, do jogo e de outras atividades” (2007, p.33).

Um dos fatores que contribui para que a escola perceba que o brincar é indispensável na educação infantil são os parâmetros curriculares, pois possibilitam leituras e reflexões sobre a necessidade da brincadeira na sala de aula.

Sendo assim, ainda existem escolas que não utilizam a brincadeira na sua proposta pedagógica, e nem investem neste aprendizado, sendo considerado, em alguns casos, como perda de tempo. De acordo com Maluf, “Hoje o brincar nas escolas está ausente, não havendo uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como eixo de trabalho infantil” (2007, p. 28).

Nesse contexto, constata-se que ainda há muito a se discutir em relação à valorização e a utilização do brincar nas escolas, para que este seja trabalhado e incluído na prática dos educadores.

Outro ponto importante a ressaltar é que na infância que ocorre a fase do desenvolvimento humano, na qual se inicia o processo de formação do sujeito para a vida em sociedade. É o momento no qual valores culturais, sociais, políticos e morais são internalizados, sendo fundamentais a concretização da personalidade infantil como sujeito social, que no futuro será adulto assim como outros sujeitos, pelas transformações da sociedade.

Considerando que as transformações na sociedade são constantes e intensas, entende-se de extrema relevância ressaltá-las como influentes na formação das pessoas em especial das crianças, pois a infância é o momento no qual os sujeitos estão mais suscetíveis a receber orientações e assiná-las em seu cotidiano. Nessa perspectiva, não somente o aspecto social constituído pelos sujeitos por meio de interações que estabelecem com o outro.

As mudanças no contexto social podem ser percebidas na forma como os sujeitos interagem entre si, como se relacionam nesse contexto em que estão inseridos. A manifestação lúdica não é uma exclusividade da criança, apesar quase que exclusivamente vivida por ela.

Na sociedade, representada pelos adultos, essas manifestação é ignorada e quase sempre

desvalorizada. Como consequência da formação rígida dos adultos, estabeleceram-se para as crianças modelos mais ou menos padronizados à educação do adulto, em que quase é cerceado, inclusive a manifestação lúdica, apesar da importância desta na formação do sujeito social.

#### 4. METODOLOGIA

A prática metodológica dessa vivência, pautou-se na necessidade da acadêmica de pedagogia ter que vivenciar sua futura profissão, e isso deu-se em um estágio supervisionado.

Onde antes de a mesma ir de fato para a escola a qual realizou seu estágio, foram feitas diversas orientações que serviram de complemento para formação a qual já havia recebido durante todo os sete meses posteriores. Sendo assim foram realizadas oficina a quais mostraram as disciplinas de ciência, matemática, linguagem, entre outras na educação infantil, assim como a necessidade e importância das mesmas para essa fase tão importante de aquisição de conhecimento.

Ao chegar ao estágio de fato, a acadêmica pode no início observar como se procede a postura do educador dentro de uma sala de aula, e como as crianças se comportam dentro desse ambiente. No entanto essa observação logo terminou e a acadêmica pode juntamente com a professora da turma interagir e nesse processo mágico e dinâmico da aprendizagem.

Com isso foi sendo possível responder as indagações que lhe surgiram no início do estágio, uma vez que a estagiária interagia com as crianças ia percebendo como as mesmas se manifestavam diante dos conteúdos que lhes eram apresentados.

Foi possível também interagir com diversas metodologias diante do processo, de ensino-aprendizagem das crianças, visto que a qual mais lhe interessou foi a ludicidade. Este processo de estágio, foi finalizado com a aplicação de uma aula por parte da estagiária, onde a mesma teve que reger a turma sozinha e fazer com que as crianças

interagissem diante do conteúdo que lhes estava sendo explanado, sendo assim possível responder por completo as indagações iniciais do artigo.

#### 5. RESULTADO E DISCUSSÃO

No entanto, percebe-se que o lúdico não valorizado na maioria das escolas, sendo o mesmo confundido com diversão. Muitos profissionais sequer o compreendem como atividade pedagógica, pois não possuem qualificação adequada para usufruírem didaticamente das atividades lúdicas.

Como consequência várias crianças são privadas da atividade lúdica em decorrência de uma formação que não tolera a subjetividade lúdica pela ludicidade, e isso ocorre em meio as relações estabelecidas diariamente, tanto na escola quanto no seio familiar. Essa situação de privação do lúdico, conforme relata Marcelino (1997), ocorre por motivos, relacionados a família de alto poder aquisitivo, as quais entendem o lúdico como perda de tempo, e em famílias de baixa renda, as quais não possuem condições econômicas para propiciar às suas crianças momentos lúdicos, por meio da aquisição de brinquedos ou de atividades dessa natureza

Outro aspecto a destacar e que, para além do reconhecimento de que o processo de aprendizagem ocorre de diferentes formas e na relação estabelecida com o mundo que rodeia a criança, mediante a vivência do estágio foi possível apontar um entendimento de que é um processo individual. Aprender é um processo de construção pessoal que se caracteriza pela aquisição de conhecimentos e pela mudança comportamental (Pinto, 1992; Rafael, 2005).

A criança aprende no aqui e agora com os outros, aprende na relação de afetividade que estabelece com adultos significativos (Gomes-Pedro, 2004). Esta segurança afetiva permite à criança tomar decisões acerca de si e do mundo que a rodeia (Oliveira, 2000), facilitando o seu desenvolvimento e aprendizagem. Consciente da importância desta relação de proximidade afetiva, o educador preocupado em conhecer cada criança como ser

único, é curioso com as características e necessidades da(s) criança(s). Implica-se na sua atividade docente, envolve-se com as crianças, estimulando-as, incentivando-as na sua autonomia, dando-lhes segurança, afeto e muitos desafios a realizar em conjunto.

## 6. CONCLUSÃO

Este estudo evidenciou o conceito de aprendizagem e os seus diferentes processos na primeira infância.

Os dados encontrados revelaram a aprendizagem como uma construção pessoal, um processo de aquisição de conhecimentos, uma mudança comportamental que se estabelece na relação com os outros e o mundo. Identificou-se a utilização dos sentidos, a interação com o meio, a ação/experiência, a observação/imitação, a repetição, a resolução de problemas, o reforço/motivação e o lúdico como processos de aprendizagem significativos e característicos da primeira infância.

## 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

---

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Brincar**: prazer e Aprendizado. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

PAPALIA, Diane, OLDS, Sally, e FELDMAN, Ruth: **O mundo da criança**. Lisboa: McGraw-Hill, 2001.

PINTO, Ana, BARROS, Sílvia, AGUIAR, Cecília, PESANHA, Manuela, e BAIRRÃO, Joaquim: **“Relações entre idade desenvolvimental, dimensões do comportamento adaptativo e envolvimento observado”**. In: *Análise Psicológica*, 4 (XXIV), 447-466, 2006.

PORTUGAL, Gabriela: Desenvolvimento e aprendizagem na infância. Conselho Nacional de Educação” (Editor). In: **A Educação das Crianças dos 0 aos 12 anos**. Lisboa: CNE, 2009.

RAFAEL, Manuel: Abordagens comportamentais da aprendizagem. In G. L. Miranda & S. Bahia (Org.). **Psicologia da educação**. Temas de desenvolvimento, aprendizagem e ensino. Lisboa: Relógio D’Água, 2005. pp. 12-140.

ROSÁRUO, Pedro, e ALMEIDA, Leandro: Leituras construtivistas da aprendizagem. In G. L. Miranda & S. Bahia (Org.). **Psicologia da educação**. Temas de desenvolvimento, aprendizagem e ensino. Lisboa: Relógio D’Água, 2005. pp. 141-165.

TAVARES, José, PEREIRA, Anabela, GOMES, Ana Allen, MONTEIRO, Sara, e GOMES, Alexandra: **Manual de psicologia do desenvolvimento e aprendizagem**. Porto: Porto Editora, 2007.