



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

CENTRO DE EDUCAÇÃO

CURSO DE PEDAGOGIA

MARCIONILA DA SILVA ARAÚJO

TATIARA MEDEIROS DA SILVA

BRINCANDO TAMBÉM SE APRENDE: A IMPORTANCIA DOS JOGOS E DAS  
BRINCADEIRAS DE ONTEM E HOJE PARA A CONSTRUÇÃO E  
SOCIALIZAÇÃO DAS CRIANÇAS NUMA SOCIEDADE MODERNA.

MARCIONILA DA SILVA ARAÚJO

TATIARA MEDEIROS DA SILVA

BRINCANDO TAMBÉM SE APRENDE: A IMPORTANCIA DOS JOGOS E DAS  
BRINCADEIRAS DE ONTEM E HOJE PARA A CONSTRUÇÃO E  
SOCIALIZAÇÃO DAS CRIANÇAS NUMA SOCIEDADE MODERNA.

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC  
apresentado como exigência parcial para  
obtenção do Certificado de conclusão do  
Curso de licenciatura em Pedagogia da  
Universidade Federal da Paraíba/UFPB.

Orientadora: Prof<sup>o</sup>. Ms. Norma Maria de  
Lima.

MARCIONILA DA SILVA ARAÚJO

TATIARA MEDEIROS DA SILVA

BRINCANDO TAMBÉM SE APRENDE: A IMPORTANCIA DOS JOGOS E DAS  
BRINCADEIRAS DE ONTEM E HOJE PARA A CONSTRUÇÃO E  
SOCIALIZAÇÃO DAS CRIANÇAS NUMA SOCIEDADE MODERNA.

TCC APROVADO EM: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

COMISSÃO EXAMINADORA

---

Prof<sup>ª</sup>. Msa Norma Maria de Lima (UFPB)

Orientadora

---

Prof<sup>ª</sup>. Msa Fernanda Mendes (UFPB)

Examinadora – 1

---

Prof<sup>ª</sup>. Msa Santuza Monica (UFPB)

Examinadora - 2

Dedico o presente trabalho a aqueles que sempre me apoiaram e incentivaram minha jornada acadêmica, em especial meus pais AMARO DA SILVA E ANA LÚCIA, e a pessoa que tem o dom de transformar a minha vida sempre para melhor, DEUS.

Dedico o presente trabalho a aqueles que sempre me apoiaram e incentivaram minha jornada acadêmica, em especial meus pais, JOSÉ PESSOA E ESPEDITA MEDEIRO, minha irmã TATIANA MEDEIROS e a DEUS que transformou a minha vida sempre para melhor.

## **AGRADECIMENTOS MARCIONILA**

Neste espaço venho prestar meus agradecimentos a todos aqueles que contribuíram para a realização deste trabalho e o alcance de mais um objetivo.

Em primeiro lugar, a Deus, pelo dom da vida e por me dar forças nessa caminhada, pois sem ele seria impossível chegar aonde cheguei;

A minha orientadora, a Professora Mestre Norma Maria de Lima, que desde o início se portou de forma prestativa e atenciosa, sempre compartilhando comigo seus conhecimentos e a sua sabedoria, fazendo de sua participação uma peça de extrema importância para elaboração deste;

Aos meus professores, os quais tive o prazer de conviver, pela bagagem de conhecimentos que hoje levo comigo;

Aos meus amigos e familiares, pela cumplicidade, incentivo, apoio, amizade e carinho construída durante todos esses anos de curso, em especial: MARLUCE BERNARDES

E por fim, um agradecimento eterno, aos meus pais, AMARO DA SILVA e ANA LÚCIA quem devo minha formação pessoal e acadêmica, pois com todo o amor dedicado conseguiram enfrentar todas as dificuldades e trilhamos no caminho correto. De fato, o orgulho e a admiração que têm por mim, neste momento, não se comparam ao que sinto por eles.

## **AGRADECIMENTOS TATIARA**

Hoje, comemoro mais esta vitória, mas, sozinho, não teria conseguido a saudade já é grande, mais levo em meu coração as experiências vividas nesses anos de dedicação e provas que me fizeram um novo ser.

Agradeço, em primeiro lugar, a Deus pela oportunidade de realizar, mas um sonho e por me dar forças nessa caminhada, pois sem ele seria impossível chegar aonde cheguei.

A minha orientadora, a Professora Mestre Norma Maria de Lima, que desde o início se portou de forma prestativa e atenciosa, sempre compartilhando comigo seus conhecimentos e a sua sabedoria, fazendo de sua participação uma peça de extrema importância para elaboração deste. Aos professores, os quais tive o prazer de conviver, conhecer e pela bagagem de conhecimentos que hoje levo comigo;

Agradeço imensamente ao meu pai JOSÉ PESSOA e a minha irmã TATIANA, pelo apoio, paciência, confiança e por toda dedicação, a minha mãe ESPEDITA que não está, mas em corpo presente mais em espírito, derramando chuva de bênçãos e amor, e foi a minha maior incentivado desde o início. Aos meus amigos e familiares, pela cumplicidade, incentivo, apoio, amizade e carinho construída durante todos esses anos de curso, em especial: ADRIANA DUARTE. Felicidade que não cabe em mim, orgulho e satisfação de mais uma conquista.

Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

Carlos Drummond de Andrade



## **RESUMO**

Esta monografia tem por finalidade refletir sobre os jogos e brincadeiras de ontem e de hoje, mostrando que podemos ensinar brincando. O que mais importa é saber as ferramentas necessárias para desenvolver o processo de ensino aprendizagem. Com o avanço das tecnologias cabe ao professor saber usar a criatividade para introduzir os jogos e brincadeiras na educação escolar, proporcionando ao educando uma aprendizagem melhor despertando, a motivação, o desenvolvimento físico e motor estimulando a curiosidade, a iniciativa, a autoconfiança e a atenção. Brincando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita, e confere suas habilidades. Este estudo traz também as contribuições dos dados coletados junto aos entrevistados, nossos pais e avós, que colaboraram para que fossem realizadas análises e comparações de jogos e brincadeiras de ontem e hoje. O estudo foi de cunho qualitativo e bibliográfico com tratamento quantitativo e qualitativo. Foram aplicados questionários e feitas pesquisas bibliográficas onde buscamos autores conceituados que tem um olhar abrangente sobre a temática. Os entrevistados nos forneceram um material rico onde os jogos e brincadeiras de sua infância foram sendo expostos e comentados, nos fazendo observar que quase não são vistos nos dias atuais. Diante dos resultados analisados podemos concluir que a pesquisa em questão mostra que os jogos e brincadeiras são ferramentas privilegiadas para o desenvolvimento pessoal da criança e sempre esteve presente no cotidiano das crianças em todas as gerações. Os jogos desempenham um papel fundamental na aprendizagem.

**PALAVRAS CHAVE:** Brincadeiras. Jogos. Professor.

## **RESUMEN**

Este trabajo tiene como objetivo reflexionar sobre los juegos y jugar ayer y hoy, demostrando que podemos enseñar a jugar. Lo más importante es conocer las herramientas necesarias para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Con el avance de la tecnología depende de la maestra para utilizar la creatividad para introducir juegos y actividades en la educación escolar, proporcionando al alumno un mejor despertar el aprendizaje, la motivación, el desarrollo físico y motor, estimulando la curiosidad, iniciativa, confianza en sí mismo y la atención. Jugando el niño experimenta, investiga, inventa, ejercicio, y da tus habilidades. Este estudio también detrás de las contribuciones de los datos obtenidos de los encuestados, de nuestros padres y abuelos que han contribuido a que se llevaron a cabo los análisis y comparaciones de los juegos y el juego de ayer y de hoy. El estudio era la naturaleza cualitativa y bibliográfica con el tratamiento cuantitativo y cualitativo. Los cuestionarios se aplicaron e hicieron investigaciones en la biblioteca donde buscamos autores de renombre que tienen una visión integral de la cuestión. Los encuestados nos proporcionaron material rico donde estaban expuestos y comentados de la diversión y los juegos de su infancia, haciéndonos ver que casi no se ven hoy en día. Dados los resultados analizados se concluye que la investigación en cuestión muestra que la diversión y los juegos son herramientas privilegiadas para el desarrollo personal del niño y siempre ha estado presente en la vida diaria del niño a través de generaciones. El juego un papel importante en el aprendizaje.

**Keyword:** Jugar. Juegos. Maestro.

## LISTA DE FIGURAS

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| Figura1: Jogos, brinquedos e brincadeiras..... | 17 |
| Figura 2: Jogo de vídeo game.....              | 17 |
| Figura 3: Bola de gude.....                    | 26 |
| Figura 4: Pião.....                            | 27 |
| Figura 5: Ciranda, Cirandinha.....             | 29 |

## SUMÁRIO

|                                                                                                    |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. INTRODUÇÃO.....</b>                                                                          | <b>13</b> |
| 1.1 Interação pesquisadora – fenômeno de estudo e caminhos metodológico.....                       | 13        |
| 1.2 Objetivos.....                                                                                 | 15        |
| 1.3 Procedimentos - População – amostra - Instrumento para coleta de dados.....                    | 15        |
| <b>2. DESENVOLVIMENTO .....</b>                                                                    | <b>16</b> |
| 2.1 A criança conhece o mundo e constroem suas aprendizagens através dos jogos e brincadeiras..... | 20        |
| 2.2 A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil .....                              | 22        |
| 2.3 Tipos de jogos e brincadeiras de ontem e de hoje .....                                         | 23        |
| 2.3.1 Brincadeiras antigas que ainda encantam.....                                                 | 25        |
| 2.3.2 Cantigas de roda do tempo da vovó.....                                                       | 29        |
| <b>3 ANÁLISE E RESULTADOS DO ESTUDO .....</b>                                                      | <b>31</b> |
| <b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>                                                                 | <b>35</b> |
| <b>REFERÊNCIAS.....</b>                                                                            | <b>36</b> |
| <b>ANEXOS.....</b>                                                                                 | <b>38</b> |

## 1. INTRODUÇÃO

### 1.1 Interações pesquisadora – fenômeno de estudo e caminhos metodológico

O presente estudo surge da necessidade de desenvolver um trabalho acadêmico como requisito para conclusão do curso de Pedagogia do Centro de Educação (CE) / Universidade Federal Da Paraíba (UFPB) e ao mesmo tempo responder questões como as seguintes: A rua ainda é o local para as crianças brincarem, ou esse espaço foi roubado pelos avanços sociais e as novas tecnologias? Questões essas que surgem a partir das reflexões sobre a temática durante nosso processo de formação.

Trabalhar com jogos e brincadeiras na sala de aula facilita para os educadores na construção do conhecimento pedagógico de forma prazerosa sem necessidade de métodos rígidos que tornam o processo de ensino mecânico e muitas vezes cansativo. Ao utilizar os jogos e brincadeiras nas atividades educativas o professor permite aos alunos vivenciar aulas capazes de trazer benefícios ao desenvolvimento intelectual sem que para isto seja preciso abandonar a fantasia, a imaginação o brinquedo e os jogos tão presentes no universo infantil.

É através do brincar que as crianças percebem e aprendem diversas culturas, histórias e vivências. Antigamente o mundo não era tomado por tecnologia como hoje em dia e as crianças e seus pais tinham que usar de sua criatividade para confeccionar brinquedos de madeira e de pano que eram os materiais que existia em abundância.

Nos dias de hoje é comum vermos as crianças a partir de 1 ano de idade em celulares, tablet, computadores navegando na internet, ou crianças maiores fazendo duas ou mais atividades ao mesmo tempo, como folhear jornal, conectar à internet, assistir televisão e escutar som, são alguns aspectos da realidade atual.

Com toda essa diversidade tecnológica as brincadeiras de roda, pique- pega, amarelinhas, esconde - esconde foram esquecidas no baú, só são lembradas em histórias e lembranças contadas por seus pais e avós. Brincadeiras ingênuas que trabalham tanto com o exercício físico como o ato de correr, pular, matemática com a contagem de números, a concentração por estar fazendo apenas uma atividade por vez são excelentes para a ludicidade e para o desenvolvimento motor, equilíbrio, agilidade e destreza. Os aparelhos eletrônicos trás dois lados muitas ferramentas neles ajudam o desenvolvimento, já outros estão trazendo sérios problemas para as crianças, para seus

pais e para a sociedade como, crianças com baixa visão, com algumas dislexias, e imperativas, mas estimula o desenvolvimento mental e a concentração dependendo da atividade desenvolvida. Assim ficamos com alguns receios de apresentar ou não as novas tecnologias.

A modernidade trouxe brinquedos prontos que não exigem das crianças exercício, criatividade e imaginação, apenas a comodidade e o costume de estar sempre dentro de casa sentado na frente de televisão, computador, celular e videogame, perdendo todo o encanto e alegria das brincadeiras de rua de antigamente.

As brincadeiras proporcionam diversão, alegria, distração, compromisso mental, físico e corporal, e também interagem com o meio ambiente, desenvolvendo criatividade, habilidades, inteligência e imaginação essas são os benefícios das brincadeiras de antigamente que não se veem mais, vem se perdendo em meio à vasta tecnologia.

O brincar é uma forma da criança demonstra sua personalidade, através da didática que pode ser inserida nos jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica. O brincar é indispensável para as crianças das séries iniciais para potencializar e explorar o conhecimento, é uma ferramenta de extrema importância para os educadores como metodologia, diversificando suas didática com o objetivo de encontrar formas diferenciadas e criativas para o processo de ensino e aprendizado.

Observamos que desde o surgimento da espécie humana o brincar destaca-se como uma forma de comunicação, por meio da brincadeira a criança reproduz o seu cotidiano através da fantasia e da imaginação e vai fazendo sua leitura de mundo, registrando suas interpretações através dos jogos e brincadeiras que compõem uma forma de comunicação permeada de imagens e personagens que povoam os acontecimentos ocorridos durante o dia a dia das crianças e possibilitam experiências de aprendizagens compartilhadas onde a autonomia, a reflexão e a criatividade são exercitadas.

O brincar é o instrumento pedagógico mais completo e rico, pois as brincadeiras oferecem as crianças uma aprendizagem prazerosa e enriquecedora que proporciona descobertas do mundo que está inserida e tem grande importância para a construção de valores, hábitos e atitudes que vão contribuir para o desenvolvimento global do

indivíduo nos aspectos social, cultural, emocional, físico e cognitivo, além das contribuições na formação do caráter da criança.

Acreditamos que os jogos e as brincadeiras são ingredientes vitais para uma infância sadia e para um aprendizado significativo, já que o brincar estimula o desenvolvimento intelectual da criança, como também ensina os hábitos necessários ao seu crescimento. Assim, proporcionar as crianças momentos de convivência saudável, amigável, criativa e construtiva através da ludicidade é permitir que através da brincadeira a criança fosse atribuindo sentido ao seu mundo, se apropriando de conhecimentos que a ajudarão a agir sobre o meio em que ela vive, reconhecendo a sua cultura, resgatando brincadeiras, jogos e cantigas de roda, ampliando seus conhecimentos através de atividades lúdicas, interativas e de vivência, como também resgatando culturalmente alguns jogos e brincadeiras esquecidos.

## 1.2 Objetivos

Para tanto, esse estudo tem como objetivo geral: analisar os jogos e brincadeiras como importante elemento na formação humana e para sua efetivação definimos com objetivos específicos: realizar uma coleta de jogos e brincadeiras do tempo de nossos pais e avós; identificar a presença das brincadeiras e jogos antigos na vida das crianças da atualidade; discutir sobre o uso dessas brincadeiras na educação não é possível nas de hoje; levantar os jogos e brincadeiras das crianças do século XXI.

## 1.3 Procedimentos - Instrumento para coleta de dados

No aspecto metodológico, a pesquisa de caráter qualitativo, contemplou um estudo teórico onde foi usada a pesquisa bibliográfica, fundamentada na reflexão das leituras de autores como Kishimoto (1999), Heywood (2004), Filho (2005), Piaget (1998), Maurício (2009), Tezani (2004), dentre outros.

Desta forma, além da pesquisa bibliográfica, foi aplicado uma entrevista semiestruturada com 10 perguntas abertas, num grupo de 4 adultos, 1 do sexo masculino e 3 do sexo feminino, com idade entre 35 e 50 anos. A partir dos dados coletados foi feita a análise dos jogos e brincadeiras antigos descritos pelos entrevistados, observando todo o seu desenvolvimento através da narrativa oral dessas pessoas, além da importância do brincar na vida de cada um deles.

## 2 DESENVOLVIMENTO

O nosso intuito com este trabalho não é tomar partido com relação ao fato de que os jogos e brincadeiras da atualidade sejam aprovados ou não pelos pais e educadores das crianças e jovens. Queremos identificar quais os estímulos que essas atividades proporcionam à criança e seu desenvolvimento mental, físico, social e familiar.

Em nossas pesquisas observamos que os jogos trazem consigo uma série de atividades que permitem o exercício de habilidades específicas que auxiliam no raciocínio lógico, percepções visuais e sensoriais. Jogando as pessoas podem processar mais rápido as informações, desenvolver seus sentidos e ter maior capacidade de raciocínio para discernir os diferentes tipos de conteúdo. Da mesma forma os jogos eletrônicos também auxiliam no desenvolvimento intelectual, mental, físico, motor além de auxiliar no desenvolvimento da capacidade cognitiva.

Esse estudo parte do pressuposto de que o lúdico é fundamental para a educação e o desenvolvimento da criança. Segundo Kishimoto (1999, p.11):

[...] o jogo e a criança caminham juntos desde o momento que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, à infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração. (KISHIMOTO, 1999, p.11)

Houve um tempo em que os jogos e brincadeiras se restringia a grupos culturais específicos, por esta razão não existiam tantas variedades de brinquedos e mesmo assim as crianças se divertiam, com muita criatividade, não há brinquedos eletrônicos que prendam a atenção, pois todo brinquedo tem que ser interessante.

Segundo Holanda (2012) “[...] hoje em dia é normal ver uma criança ao mesmo tempo, navegar na internet, folhear uma revista, falar ao telefone e assistir televisão.” As gerações passadas tinham a seu dispor, disponibilidade de tempo no seu cotidiano para cada atividade, estudar, brincar, jogar e etc. Os aspectos ora apresentados de um recorte temporal passado estão se tornando cada vez, mais distante da realidade em que vivemos, são lembranças que acompanham as gerações de outrora.



**Figura1:** Jogos, brinquedos e brincadeiras.



**Fonte:** <http://educador.brasilecola.com/sugestoes-pais-professores/jogos-brinquedos-brincadeiras-no-aprendizado-crianca.htm>

As informações hoje em dia é em tempo real, o aprendizado das crianças é mais rápido, não existem barreiras de tempo ou de distância para que qualquer um saiba o que está acontecendo.



**Figura 2:** Jogo de vídeo game.

**Fonte:** <http://circuitomt.com.br/editorias/variedades/27758-jogar-video-games-durante-uma-hora-por-dia-aumenta-a-atividade-cognitiva.html>

Com os avanços tecnológicos, os brinquedos passaram ser eletrônicos, nos referindo diretamente aos jogos. As brincadeiras ultimamente estão limitadas ao espaço doméstico com videogame, computadores, TV e DVD, e toda aquela magia da infância, as gostosas correrias com outros colegas, a alegria dos jogos coletivos são lembranças das gerações mais velhas.

Heywood (2004, p. 151) constata que, no final do século XIX e início do XX, na Europa e nos Estados Unidos, “[...] as ruas das cidades eram, em muito, território da criança, áreas onde, por consenso, os jovens e os velhos se metiam uns com os outros o mínimo possível” tinham um convívio e liberdade de cada um possa ter seu espaço e não discutir e se meter na vida pessoal de cada um. Hoje em dia, as crianças quando brincam são dentro de casa, nos corredores e garagens de edifícios e nos parques, esses são o território das brincadeiras da garotada que hoje se limita a poucos e raros espaços em salas de jogos, espaços kids, entre outros nos condomínios em que moram.

Antigas brincadeiras carregam consigo um número considerado de possibilidades de se trabalhar a ludicidade a partir de seu contexto (histórico e cultural), estando por vezes caracterizadas por sua linguagem e expressão. Kishimoto (1999) aponta a importância de se ter bem claro as definições de jogo, brincadeira e brinquedo, para que não se tenha a impressão que fazem parte do mesmo instrumento.

Kishimoto acredita que as origens dos jogos infantis se fundamentam na cultura e história de um povo, incluindo os contos, histórias e as lendas transmitidas entre gerações. Desta forma, os jogos tradicionais brasileiros como amarelinha, pião, boneca ou pula-corda, foram trazidos por nossos colonizadores, incorporando seus conceitos e transformados pela cultura indígena ou afro-brasileira, “Veio com os primeiros colonizadores o folclore lusitano, incluindo os contos, histórias, lendas e superstições que se perpetuaram pelas vozes adocicadas das negras, e também os jogos, festas, técnicas e valores” (KISHIMOTO, 1999, p. 18).

Desta forma, constata-se que os jogos tradicionais, ou “velhas” brincadeiras, são fortes instrumentos que servem como força de expressão de um povo, cuja cultura e história são importantes informações para construção individual. Utilizar destes instrumentos para poder propor aos alunos momentos lúdicos de aprendizagem colabora para a efetivação do princípio número 7, da Declaração dos Direitos da Criança quando diz que:

A criança tem direito à educação, para desenvolver as suas aptidões, sua capacidade para emitir juízo, seus sentimentos, e seu senso de responsabilidade moral e social. Os melhores interesses da criança serão a diretriz a nortear os responsáveis pela sua educação e orientação; esta responsabilidade cabe, em primeiro lugar, aos pais. A criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação; a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo deste direito. ( ONU - Organização Das Nações Unidas , 1959).

O jogo é uma ação lúdica pedagógica, revela nas crianças diferentes dimensões importantes em sua formação: a afetividade, a cognição, os valores morais e culturais, a linguagem do comportamento infantil – o que subsidia um melhor diagnóstico das necessidades e interesses da criança.

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. (MAURÍCIO, 2009, p. 5).

O lúdico tem a sua origem do latim ludus, que significa “jogo”. Porém, a definição pura deixa de ser utilizada quando passamos a entender o fato do lúdico ultrapassar o simples jogo, apresentando valores específicos para cada fase da criança.

Para Piaget (1998) a ludicidade é a forma pela qual a criança aprende. É necessário a ela o ato do brincar, possuindo em suas mãos o jogo para compreender o mundo ao seu redor.

Tezani, (2004) ao falar sobre o jogo, destaca que o mesmo não é simplesmente um “passatempo” usado para distrair os estudantes, ao contrário, é uma importante exigência do organismo que tem lugar de extraordinária importância na prática escolar, para esse autor o jogo:

Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu. (TEZANI, 2004, p.1). 6

O jogo possibilita à criança a formação de novos conceitos, através do surgimento de novas ideias para encontrar respostas aos seus desafios. Utiliza-se da lógica e raciocínio para poder adequar sua criatividade aos propósitos primeiros envolvendo-se com seus colegas. Desenvolve os seus aspectos físicos, cognitivos, cultural, emocional e social. Baseando-se também nas Diretrizes Curriculares que afirma:

“Criança: Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. 2.3 Currículo: Conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico, de modo a promover o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos de idade.” (DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL 2, 2010, p.25)

## 2.1 A criança conhece o mundo e suas aprendizagens através dos jogos e brincadeiras.

Através dos jogos e brincadeiras, a criança tem a oportunidade de desenvolver, a curiosidade, e tem a autonomia estimulada, ainda desenvolve a concentração, a linguagem e a atenção. Com isso as crianças aprendem com mais facilidade a dominar seus sentimentos, constrói sua personalidade e expressa toda sua criatividade.

Mas não é isso que pode se perceber na maioria das escolas, pois elas veem as atividades lúdicas como um passatempo, servindo apenas para preencher as horas vagas das crianças para gastarem energia não dando a devida importância desse momento de interação.

Piaget nos diz que:

Os jogos fazem parte do ato de educar, num compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade; educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente; antes disso é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo. (PIAGET apud WAJSKOP, 1995, P.63)

Através dos jogos e das brincadeiras o professor estimula a imaginação das crianças fazendo questionamentos. É necessário que o professor observe o comportamento e as interações entre elas em relação às brincadeiras e os jogos para que não haja discordâncias ou algum tipo de brigas entre eles, tornando-se assim uma brincadeira saudável a todos, e atingindo assim o objetivo do professor.

O professor como líder deve estar observando constantemente as competições nos jogos para intervir assim quando necessário deixando bem claro que os jogos são democráticos e coletivos, dando assim oportunidades de todos os jogadores vencerem, porém sem descartar a hipótese de perder. Vale salientar que perder é um dos grandes exercícios que as brincadeiras e os jogos ensinam as crianças porque afinal nem sempre seremos ganhadores, e a respeitar os colegas compreendendo que a momentos de vitória e perdas, preparando-os de certa forma para a sequência da vida.

É importante ressaltar que as crianças têm seu aprendizado baseado em imitações então se queremos crianças tolerante ao próximo, a justiça, a paz é preciso darmos o exemplo, então sejamos o referencial das nossas crianças para termos um futuro melhor.

O brincar em grupos, ou mesmo sozinhas as crianças fazem de suas brincadeiras uma verdadeira prática social e nessa prática aprendem a contar, a jogar, a distinguir e organizar suas ideias e suas vidas. Vale ressaltar que a brincadeira pode se tornar

satisfatória quando o uso dos brinquedos busca tendências imaginárias e a criança se socializa através da integração dela com os objetos e o ambiente cultural que a rodeia. Segundo Vygotsky (1989), brincar propicia desenvolvimento de aspectos específicos de personalidade, a saber:

- Afetividade: tanto bonecas, ursinhos, etc.; equacionam problemas afetivos da criança.
- Motricidade: a motricidade fina e ampla se desenvolve através de brinquedos como brincadeiras, bolas chocalhos, jogos de encaixe e de empilhar.
- Inteligência: o raciocínio lógico abstrato evolui através de jogos do tipo quebra-cabeça, construção, estratégia, etc.
- Sociabilidade: a criança aprende a situar-se entre as outras, a se comunicar e interagir através de todo tipo de brinquedo.
- Criatividade: desenvolvem-se através de brinquedos como oficina, marionetes, jogos de montar, disfarces, instrumentos musicais, etc.

## 2.2 A importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil

O desenvolvimento e o aprendizado são duas coisas que estão interligados desde o nascimento do ser humano, sendo assim o aprendizado da criança inicia muito antes dela frequentar a escola.

Os aprendizados que as crianças têm quando chegam à escola são aprendizados que elas já se depararam em alguma situação da sua vida, na qual pode ter tirado algumas experiências. Vygotsky (1998, p. 137) ainda afirma que: "A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais".

Essas relações rodeiam as atividades lúdicas da criança, que também são importantes no desenvolvimento da mesma contribuindo para possa encarar o mundo. A inclusão da criança na educação infantil mostra oportunidades de ampliar seus

conhecimentos em uma nova face da sua vida, dando a oportunidade de viver momentos inéditos que começa a compor seu universo onde envolve uma relação de atitudes diversas contendo comunicação entre pessoas, estabelecendo limites e regras num conjunto de valores que são transmitidos a ela.

Nos últimos anos pesquisadores e professores tem aceitado mais facilmente os jogos e as brincadeiras como um processo de aprendizagem e desenvolvimento, considerando como um trabalho pedagógico que estimula o raciocínio e favorece as relações com o dia-a-dia, adaptando as vivência de situações reais ou não reais, propondo as crianças a desafios, induzindo a procurar soluções para os problemas apresentados no decorrer do jogo levando-a a raciocinar e tomar decisões.

O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para a criança, constituindo-se em uma peça importantíssima para a sua formação, seu papel transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que, por meio dessas atividades, a criança constrói o seu próprio mundo. (SANTOS, 1995, p.4).

Sendo assim o brincar e o jogar na educação infantil é como uma técnica usada pelo educador para expor de forma mais clara e associada com a realidade, uma vez que o professor é o orientador técnico e metodológico pode-se dizer que ele é um transformador, tendo em vista que eles contribuem para a transformação de seus alunos.

### 2.3 Tipos de jogos e brincadeiras de ontem e de hoje

Com base nas entrevistas da pesquisa, os jogos de antigamente eram mais ricos e estimulantes com relação a ações que permitem desenvolvem a imaginação, socialização e o conhecimento, o que torna a sua utilização na prática escolar como metodologia uma ação educativa mais criativa, mais prazerosa e os conteúdos de fácil compreensão.

Atualmente, somos pegos pela tecnologia abundante e de fácil acesso a todos, os jogos de madeira e papel são substituídos pelos eletrônicos expostos e disponíveis em computadores, celulares e videogame. As brincadeiras ao ar livre, ricas em movimentos

e descobertas onde a interação e socialização entre as crianças eram uma das bases, tornam-se cada vez mais escassas.

Há algum tempo atrás era comum ver crianças brincando nas ruas, praças, calçadas, vilas e campos de futebol, o contexto social era menos violento e existia tranquilidade, todos eram conhecidos.

Hoje em dia, as cidades estão sendo tomadas por prédios, a cada dia as pessoas se isolam mais em suas casas; as ruas ficam cada vez mais vulneráveis, a violência urbana vem fazendo com que nos tornemos prisioneiros dentro de nossos próprios lares.

As brincadeiras que durante décadas crianças e adultos eram atraídas a se divertir como: queimado, barra- bandeira, cabo de guerra, bola de gude, boca de forno, pelada, tá pronto seu lobo? Amarelinha, passaráí, rico e pobre, esconde- esconde, adedonha, quebra-panela, sobra um, pula corda, elástico, dentre muitos outros estão se perdendo com o passar do tempo.

Nesse universo mutante onde os jogos e brincadeiras das gerações mais velhas vão sendo substituídos pelos produtos das novas tecnologias, ainda encontramos na atualidade a famosa “pelada” que se caracterizava como um jogo em que só participavam os meninos. Ainda podemos ver em algumas localidades e bairros da periferia grupos de crianças, jovens e adultos jogando a sua peladinha de final de semana. O futebol é um dos jogos que ainda hoje encontramos em diversos locais, nele observamos o prazer da criança, do adolescente e muitos adultos em sua prática.

Gaspar (2009) afirma que:

Hoje ainda se vê com mais frequência as “peladas” de futebol, jogadas nas ruas mais tranquilas, de pouco movimento, em terrenos baldios, nas areias das praias, gramados de jardins públicos e até em algumas praças. Qualquer espaço público vazio e uma bola servem para a prática da pelada, também chamada de “racha”. É um jogo informal, sem normas muito rígidas, onde não se respeitam as regras do futebol. Vale tudo, menos colocar a mão na bola. Normalmente, não há goleiros. Nesse caso, as balizas são bem estreitas para dificultar o gol. (GASPAR; VIRGÍNIA, 2009, P. 1)



### 2.3.1 - Brincadeiras antigas que ainda encantam

Na atualidade com o grande acervo de jogos e brinquedos com que as novas tecnologias vêm dominando e inovando no mercado a cada dia, as brincadeiras dos tempos da vovó veem se perdendo no tempo dando lugar aos brinquedos e jogos eletrônicos. Quando em alguns momentos, em alguns espaços como a escola, em colônia de férias ou mesmo em espaços informais as crianças tem contatos com jogos e brincadeiras das gerações passadas, elas se encantam e quando incentivadas pelos pais, tios e avós ficam fascinados com suas histórias e ensinamentos.

É necessário que seja feito um equilíbrio entre o acervo de jogos e brincadeiras acumulados ao longo do tempo pelas gerações passadas e o que vem sendo construído e socializado com as crianças possam resgatar histórias que permita as gerações mais novas conhecerem como seus pais e avós viveram sua infância, quais as brincadeiras e jogos que povoaram seus sonhos e a realidade do seu tempo.

Ao questionar os entrevistados sobre suas brincadeiras e jogos dos tempos de criança, todas eles se lembram de algumas, dentre as mais lembradas destacam-se:

O jogo com bolas de gude, conhecido como “berlinde” em português europeu, ou ainda em nossa língua como gude, bila, burquinha, burca, balela, biloca, bilosca, bolinha-de-gude, bolita, boleba, bugalho, búraca, búlica, búrica, bute, cabiçulinha, carolo, clica, firo, fubeca, goela, arraia, nica, peca, peteca, pinica, pirosas ou (Mangalho), bolinha, piripiri, xingaua, kamikaze, ximbra e bolíndri. O jogo é realizado com uma pequena bola de vidro maciço, pedra, ou metal, normalmente escura, manchada ou colorida, de tamanho variável.

O jogo tem várias modalidades, dentre elas a que consiste em desenhar um círculo no chão, onde os jogadores devem, com um impulso do polegar, jogar a bolinha. Os jogadores seguintes devem acertar a bolinha, e aquele que conseguir retirá-la do círculo, fica com a bolinha. Vence quem ganhar mais bolinhas.

**Figura 3 - Bola de gude.**



**Fonte:** <http://historiascenariosnordestinos.blogspot.com.br/2013/10/brincadeiras-decrianca.html>

Além do jogo de bola de gude, as crianças das gerações passadas tinham o hábito de brincar de roda, era uma brincadeira circular onde em roda, eram cantadas canções antigas e os participantes da roda faziam os gestos e representações que a letra das músicas ia relatando. Algumas músicas como atirei o pau no gato, ciranda-cirandinha, a linda rosa juvenil, a galinha do vizinho, a canoa virou, eu entrei na roda, cachorrinho está latindo, o meu chapéu tem três pontas, pai Francisco, pirulito que bate, samba lelê, se esta rua fosse minha, serra-serra serrador, etc. são alguns exemplos.

Na música “escravos de Jô”; a participação é em duplas, cada dois participantes cantam a música “escravos de Jô, jogavam caxangá, tira, põe, deixa ficar, guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue zá”. Cada um com uma pedrinha na mão vai trocando-as e fazendo o que diz a música.

Tínhamos a “amarelinha” que tem como base o desenho riscado no chão, onde tem as casas de 1 a 10, fazendo na última casa um arco para representar o céu. Pula-se com um pé só, dentro de cada casa.

Rodar pião, um pião de madeira enrolado num barbante. Puxa-se a ponta do barbante e este sai rodopiando. A grande diversão é observar o pião rodando, e acompanhar com palmas entoando a música:

**Figura 4: Pião**



**Fonte:** <http://jogostradicionais.net/jogo-do-piao/>

“O Pião entrou na roda, o pião”!

O Pião entrou na roda, o pião!

Roda pião, bambeia pião!

Sapateia no terreiro, ó pião!

Sapateia no terreiro, ó pião!

Roda pião, bambeia pião!

Mostra a tua figura, ó pião!

Mostra a tua figura, ó pião!

Roda pião, bambeia pião!

Faça uma cortesia, ó pião!

Faça uma cortesia, ó pião!

Roda pião, bambeia pião!

Atira a tua fieira, ó pião!

Atira a tua fieira, ó pião!

Roda pião, bambeia pião!

Entrega o chapéu ao outro, ó pião!

Entrega o chapéu ao outro, ó pião!

Roda pião, bambeia pião!”

<http://letras.mus.br/cantigas-populares/984005/>

Acesso 14.02.2015

Uma outra forma é a que o grupo forma uma roda, e um dos participantes entra no meio em lugar do pião e todos cantam a música e batem palmas. O que está no meio da roda faz os movimentos indicados na canção.

Temos o passar anel onde os participantes ficam em círculo com as mãos juntas e um deles com um anel escondido. A pessoa que está com o anel vai passando suas mãos dentro das mãos dos outros participantes até escolher um deles e deixar o anel cair em suas mãos, sem que os outros percebam. Depois escolhe uma pessoa e pergunta-se “fulano, com quem está o anel?” e a pessoa escolhida deve acertar.

O pula corda é a brincadeira onde duas pessoas batem a corda e outra pula. Durante a execução da brincadeira os batedores vão cantando “um dia um homem bateu na minha porta e disse assim: senhora, senhora, põe a mão no chão; senhora, senhora, pule de um pé só; senhora, senhora, dê uma rodadinha e vá pro meio da rua”. Ao final, o pulador deve sair da corda sem errar, vale salientar que esta canção varia de região para região.

Empinando pipa: ainda hoje encontramos em alguns bairros e nas praias crianças, jovens e adultos empinando pipa, a escolha do local adequado e amplo, onde não tenha fios de energia elétrica é importante. A pipa vai subindo com o vento e os participantes ficam observando-a ao longe. Hoje existe uma prática perigosa que algumas pessoas usam é a aplicação de cerol na linha, uma mistura de cola com caco de vidro, para cortar os fios das outras pipas. Porém, a brincadeira dessa forma torna-se perigosa e já causou acidentes graves. Assim, use pipa apenas para se divertir evitando usar o cerol, mesmo que alguém lhe dê o preparado.

Batata quente é mais um dos jogos onde os participantes sentam-se em círculo e uma pessoa fica de fora. Vão passando uma bola, bem rápido, de mão em mão e o que está de fora, de costas para o grupo, grita “batata quente, quente, quente, queimou!”. Quem estiver com a bola quando o colega disser ‘queimou’, é eliminado da brincadeira. O vencedor será aquele que não for eliminado.

Muitos dos jogos e brincadeiras tradicionais têm origens surpreendentes. Alguns vêm dos povos que deram origem à nossa civilização (o índio, o branco, o negro), ou ainda do Oriente. No contexto em que vivemos, onde cada vez mais cresce a urbanização das cidades, a industrialização e a informatização, o panorama das

brincadeiras e jogos infantis apontam para uma tendência na qual muitas das brincadeiras tradicionais perca espaço nas preferências das crianças. Nesse universo jogos e brinquedos como a peteca, a amarelinha, a ciranda, a pipa e a cama de gato têm um valor cultural inestimável, e o seu lugar está garantido no folclore.

### 2.3.2 Cantigas de roda do tempo da vovó.

Alecrim

Alecrim, Alecrim dourado

Que nasceu no campo

Sem ser semeado

Foi meu amor

Quem me disse assim

Que a flor do campo

É o alecrim

**Fonte:** <http://www.qdivertido.com.br/vercantiga.php?codigo=40#ixzz3rjhryt18>

**Figura 5:** Ciranda, Cirandinha.



**Fonte:** <http://www.bloguito.com.br/ciranda-cirandinha-vamos-cirandar>

Ciranda, cirandinha

Ciranda, cirandinha,

Vamos todos cirandar,

Vamos dar a meia volta,

Volta e meia vamos dar.

O anel que tu me deste,

Era vidro e se quebrou,

O amor que tu me tinhas,

Era pouco e se acabou.

Por isso menina agora

Entre dentro dessa roda,

Diga um verso bem bonito,

Diga adeus e vá embora.

**Fonte:** <http://www.qdivertido.com.br/vercantiga.php?codigo=9#ixzz3RjIhDFqp>

Balaio

Eu queria ser balaio, sinhá!

Balaio eu queria ser...

pra andar dependurado

na cintura de você.

balaio, meu bem, balaio, sinhá

balaio do coração...

moça que não tem balaio sinhá

bota a costura no chão.

eu queria ser balaio

na colheita da cebola

pra andar dependurado

na cintura da crioula

balaio, meu bem [repete]

eu queria ser balaio

na colheita do café

pra andar dependurado

na cintura da mulher.

balaio, meu bem [repete]

**Fonte:** <http://www.qdivertido.com.br/vercantiga.php?codigo=78#ixzz3RjJB2VN0>

Essa é uma pequena amostra do imenso acervo de canções que povoaram a infância de muitas gerações e hoje fazem parte de suas mais belas recordações.

### **3. ANALISE E RESULTADO DA PESQUISA**

Este estudo traz também as contribuições dos dados coletados junto aos entrevistados, nossos pais e avós, que colaboraram para que fossem realizadas análises e comparações de jogos e brincadeiras de ontem e hoje. O trabalho foi de cunho qualitativo e bibliográfico com tratamento quantitativo e qualitativo. Foram aplicados questionários e feitas pesquisas bibliográficas onde buscamos autores conceituados que tem um olhar abrangente sobre a temática. Os entrevistados nos forneceram um material rico onde os jogos e brincadeiras de sua infância foram sendo expostos e comentados,

nos fazendo observar que quase não são vistos nos dias atuais. Diante dos resultados analisados podemos concluir que a pesquisa em questão mostra que os jogos e brincadeiras são ferramentas privilegiadas para o desenvolvimento pessoal da criança e sempre esteve presente nem seu cotidiano, em todas as gerações. Os jogos desempenham um papel fundamental na aprendizagem.

No momento em que analisamos os dados de nossa pesquisa verificamos que (nº 01) participantes são do sexo masculino, (nº 03) do feminino, com idades variando entre 35 – 50 anos. Todos os participantes tinham um acervo de recordações das brincadeiras e jogos da sua infância que ainda lembram com detalhes. Os dados relativos às perguntas da entrevista foram tratados a partir da análise das falas dos entrevistados.

As questões na qual foi perguntado: “Do que você mais gostava de brincar em sua infância?” “Quais eram suas brincadeiras preferidas?” “Se pudesse brincar hoje, qual brincadeira escolheria?”

Os entrevistados responderam de formas diferenciadas mas que são as mesmas brincadeiras pois dependendo do estado e chamado de outra forma, como afirma alunos:

“Gostava de brincadeiras na rua com jogos chamados, carimba (amarelinha), 31 de janeiro, bila (bola de gude) etc.” (MARIA)

“Adorava me divertir com queimada, pique esconde, pique bandeira.” (JOÃO)

“Das diversões encontradas no meu tempo era barra bandeira, amarelinha, pula corda, esconde - esconde roda, boneca, brinquedos feitos de pano e madeira. As que eu mais gostava eram pula corda e esconde – esconde, levei como experiência e aprendizado a diversão, amizade, respeito e disciplina, costumava me divertir todas as noites com amigos e primos. As crianças de hoje em dia estão fascinadas por jogos eletrônicos, whatapp, fecebook e desprezam as brincadeiras de antigamente.” (MARTA)

“Existiam diversas brincadeiras como baleado, amarelinha, pega – pega, pipa, pião, pula corda, bola de água, esconde – esconde, barra-bandeira, etc.” (FRANCISCA)



A partir da fala dos entrevistados observamos que amarelinha foi a brincadeira mais citada pelos participantes da pesquisa seguida de pular corda e esconde-esconde.

Na questão seguinte quando perguntados sobre: “Como eram os brinquedos na época em que você era criança?”

Os participantes foram unânimes ao afirmar que: “os brinquedos eram feitos de madeira como pião, as bonecas eram simples feita com retalhos de pano e na rua as brincadeiras eram desenhadas no chão como caracol, mancada e carimba, com esses divertimentos aprendi a interagir mais com as pessoas.” Os brinquedos eram quase todos confeccionados com muita criatividade pelos nossos pais e irmãos mais velhos como carrinhos de lata de leite, boneca de pano, bonecos de madeira, etc.

A questão que tratava sobre “O que você aprendeu com essas brincadeiras?”

Todos citaram que levaram consigo muitas experiências de vida como respeito, amizades, desenvolvimento motor, saber dividir, ter paciência e limites para com o seu próximo.

Na Questão seguinte pergunta sobre “Com que frequência você brincava na rua?”

Os entrevistados foram bem objetivos afirmando que se divertiam todas os dias, pois não havia violência e nem os jogos eletrônico que os prendessem em casa.

A questão trata sobre: “Pra você brincar é algo que ensina?”.

Os entrevistados afirmam que brincadeiras e jogos são diversão e aprendizado ao mesmo tempo, no caso da sua aplicação nas atividades educativas, depende muito do profissional que usa essa ferramenta na ação de ensinar/aprender.

As questões na qual foi perguntado: “Porque as crianças de hoje brincam tão pouco?” “As escolas têm garantido as crianças o direito de brincar?” “Na sua opinião as escolas deveriam incentivar os jogos e as brincadeiras de antigamente (roda, pula corda, bola de gude, etc.) ou a tecnologia?”. Os entrevistados afirma que:

“Não existe incentivo dos próprios pais em ter paciência ou tempo para ensinar essas brincadeiras antigas. Na minha opinião só até certa idade, pois parece que hoje as crianças já nascem adultas, feliz das crianças que tem pais interessados em conversar e tem diálogo com os filhos, pois devem mostrar a vida e a realidade.” (MARIA)

“Hoje em dia as crianças estão cada vez mais individualistas brincadeiras com equipamentos eletrônicos, cada um com celular, computador, tabletes e etc. Pelo menos as escolas que conheço tem dado espaço para que isso aconteça, mais não são como antigamente, está faltando brincadeiras mais saudáveis, mais pode ser que não seja muito bem aceita pelas crianças de hoje, até mesmo pela criação que anda tendo.” (JOÃO)

“Acho que deveriam tentar essas brincadeiras antigas os fará interagir uns com os outros. As crianças de hoje estão fascinadas por jogos eletrônicos, whatapp, fecebook e desprezam as brincadeiras de antigamente. Muitas escolas não incentivam as brincadeiras e se restringem apenas a livros.” (MARTA)

Brincar é uma ótima forma de ensinar, mas depende muito do profissional que usa essa ferramenta de aprendizado, mais não a incentivo dos pais e nem de alguns profissionais e muitos para se verem livres costumam colocar as crianças na frente de televisões e computadores, fazendo com que elas adeque - se as tecnologias, deixando a essência do brincar no passado.

As questões acima, nos mostra as dificuldades encontradas do ontem para o hoje, as adversidades em mostrar os jogos e brincadeiras simples de rua como o pular corda, amarelinha, esconde- esconde, bonecas de pano, carrinhos de madeira, pelos jogos eletrônicos, computadores e vídeo game, etc.

Mesmo os jogos e brincadeiras contemporâneos é possível desenvolver aspectos cognitivos, emocionais e culturais. São novos jeitos de brincar não desconsiderando as brincadeiras mais antigas e populares. Não podemos afirmar que as brincadeiras atuais não apresentam criatividade, imaginação, fantasia, diversão mas todas possibilitam alegria e conhecimento.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Concluimos que através deste trabalho os jogos e as brincadeiras são ferramentas privilegiadas para o desenvolvimento pessoal da criança. Os jogos desempenham um papel fundamental na aprendizagem. O brincar existe na vida das crianças desde cedo, embora com o passar dos anos o espaço físico e o tempo tenham diminuído com tantas tecnologias ao redor delas. É importante ressaltar nesse momento os benefícios que os jogos oferecem para a aprendizagem da criança, como as atitudes, as reações, o desenvolvimento físico e motor e a interação social.

A educação segundo os documentos legais que nortear a educação infantil deve privilegiar os jogos e brincadeiras nas atividades pedagógicas permitindo a liberdade de manifestação das crianças. Os professores devem levar para as salas de aula atividades lúdicas, os jogos e a brincadeira que são ingredientes vitais para uma infância sadia e para um aprendizado significativo, já que o brincar estimula o desenvolvimento intelectual da criança, como também ensina os hábitos necessários ao seu crescimento. Cabe ao professor à iniciativa de romper com o tradicionalismo em suas aulas no sentido de inovar ou renovar sua forma de mediar a ação didático-pedagógica através do uso de uma metodologia onde o lúdico, os jogos e a brincadeira sejam o diferencial.

Portanto acreditamos que os jogos e as brincadeiras sejam fundamentais para vivência diárias, formando indivíduos criativos e produtores dos seus próprios saberes. Finalizado este trabalho deixaremos claro que o mesmo está pronto mais não acabado.

## REFERÊNCIAS

ALMANAQUE DE BRINCADEIRAS Eliseu de Oliveira Cunha. Disponível em:< [\[http://www.ebah.com.br/busca.buscar.logic?q=brincadeiras;%20recrea%E7%E3o;%20tradi%E7%E3o\]](http://www.ebah.com.br/busca.buscar.logic?q=brincadeiras;%20recrea%E7%E3o;%20tradi%E7%E3o)>. Acesso em 14 fev. 2015.

Blog. Projeto Decolar. Disponível em: < [\[http://www.projetoecolar.com.br/?cat=3\]](http://www.projetoecolar.com.br/?cat=3). >. Acesso em 14 fev. 2015.

Brasil Cultura. Brincadeiras Folclóricas. Disponível em: < [\[http://www.brasilcultura.com.br/antropologia/brincadeiras-folcloricas/\]](http://www.brasilcultura.com.br/antropologia/brincadeiras-folcloricas/)>. Acesso em 14 fev. 2015

[Epigrafe Para Tcc Brincar - Pensador](#)

<[http://pensador.uol.com.br/epigrafe\\_para\\_tcc\\_brincar/](http://pensador.uol.com.br/epigrafe_para_tcc_brincar/)>. Acessado em 08 dez.2015

ESCOLA OFICINA LÚDICA. Disponível em: <[\[http://www.escolaoficialudica.com.br/\]](http://www.escolaoficialudica.com.br/)>. Acesso em 14 fev. 2015

GASPAR, Lúcia; BARBOSA, Virgínia. **Jogos e brincadeiras infantis populares**. Pesquisa Escolar Online, Fundação Joaquim Nabuco, Recife. Disponível em: <[\[http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/\]](http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/)>. Acesso em: 30 jan. 2015

HEYWOOD, Colin. **Uma história da infância**: Da Idade Média à época contemporânea no Ocidente. Porto Alegre: Artmed, 2004.p. 151

IMAGEM. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. [\[http://educador.brasilecola.com/sugestoes-pais-professores/jogos-brinquedos-brincadeiras-no-aprendizado-crianca.htm\]](http://educador.brasilecola.com/sugestoes-pais-professores/jogos-brinquedos-brincadeiras-no-aprendizado-crianca.htm). Acesso em 28 / 11 / 2014.

IMAGEM. **Jogo de vídeo game**. [\[http://circuitomt.com.br/editorias/variedades/27758-jogar-video-games-durante-uma-hora-por-dia-aumenta-a-atividade-cognitiva.html\]](http://circuitomt.com.br/editorias/variedades/27758-jogar-video-games-durante-uma-hora-por-dia-aumenta-a-atividade-cognitiva.html). Acesso em 28 / 11 / 2014.

Jogos e brincadeiras: Origens das diversões das crianças brasileiras. Disponível em: <[\[http://educacao.uol.com.br/cultura-brasileira/ult1687u12.jhtm\]](http://educacao.uol.com.br/cultura-brasileira/ult1687u12.jhtm)>. Acesso em 14 fev. 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 3ª Ed. São Paulo: Cortez, 1999, p.11

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 3ª Ed. São Paulo: Cortez, 1999, p.18.

KRUEGER, Caryl Waller. **1001 atividades para fazer com suas crianças**. 5. ed. São Paulo: Maltese, 1995. ONU, Organização das Nações Unidas. **Declaração dos direitos da criança**. Portal da Família. Disponível em: < [<http://www.portaldafamilia.org/datas/criancas/direitosdacrianca.shtml>] >. Acesso em 05 dez. 2014.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação: criar, fazer, jogar**. São Paulo: Cortez Editora, 1999. MAURÍCIO, Juliana Tavares Álvares. **Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem**. 2008. Disponível em: < [<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>] >. Acesso em 05 dez. 2014.

MELLO, Alexandre Moraes de. **Jogos populares infantis como recurso pedagógico de Educação Física**. Rio de Janeiro: [s.n.], 1985.

MIRANDA, Nicanor. **200 jogos infantis**. Rio de Janeiro: Globo, 1980. PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

RECREAÇÃO E LAZER. Disponível em: [<http://www.cdof.com.br/recrea10.ht>]. Acesso em: 08 set. 2005

RIBEIRO, Paula Simon. **Brincadeiras infantis: Origem, desenvolvimento, sugestões didáticas**. Porto Alegre: Sulina, 1990.

RINDERKNECHT, Patrícia. **Brincadeiras para toda hora**. São Paulo: Paulinas, 1992.

RODRIGUES, Anna Augusta. **Rodas Brincadeiras e Costumes**. Brasília: Editora Plurarte, 1984. TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2004. Disponível em: < [<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entriID=621>] >. Acesso em: 05 dez. 2014.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creche**. Petrópolis/RJ: Vozes, 1999.

SOUZA, Maria do Rosário Silva. A importância do Lúdico no desenvolvimento da criança. Disponível em: < [<http://www.saudevidaOnline.com.br>] >. Acesso em 14 fev. 2015. WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil**. São Paulo: Cortez, 1995.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

# ANEXOS

**Pesquisa / TCC – 2014.2****Jogos e Brincadeiras: Ontem e hoje.**

Questionário:

1. Quais os tipos de brincadeiras existentes na sua infância?-

---

---

---

---

2. Como eram os brinquedos na época em que você era criança?

---

---

---

---

3. Quais eram suas brincadeiras preferidas?

---

---

---

---

4. O que você aprendeu com essas brincadeiras?

---

---

---

---

5. Se pudesse brincar hoje, qual brincadeira escolheria?

---

---

---

---

6. Com que frequência você brincava na rua?

---

---

---

---

7. Pra você brincar é algo que ensina?

---

---

---

---

8. Porque as crianças de hoje brincam tão pouco?

---

---

---

---

9. As escolas têm garantido as crianças o direito de brincar?

---

---

---

---

10. Na sua opinião as escolas deveriam incentivar os jogos e as brincadeiras de antigamente (roda, pula corda, bola de gude, etc) ou a tecnologia?

---

---

---

---

---