



Esta obra está sob o direito de  
Licença Creative Commons  
Atribuição 4.0 Internacional.

## A INSERÇÃO DE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS PARA ALUNOS DOS ANOS INICIAIS

*Jaíne Ferreira Lima<sup>1</sup>*

*Simone Santos De Jesus<sup>2</sup>*

*Rodrigo Mota Albuquerque de Oliveira<sup>3</sup>*

*Jonas dos Santos Lima<sup>4</sup>*

*Woshington Ribeiro Rocha<sup>5</sup>*

### RESUMO

O brincar pode ser considerado uma prática que propicia a formação sociocultural, afetiva cognitiva e emocional de uma criança. Nos processos que envolvem o brincar, a criança consegue aprender, explorar o mundo ao seu redor, desenvolver o senso crítico, se movimentar e até mesmo entender a realizada na qual está inserido. Nesse viés, o estudo objetivou analisar as contribuições dos jogos e brincadeiras para o processo de aprendizagem e desenvolvimento dos alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A pesquisa realizada, de nível exploratório com abordagem qualitativa, se utilizou do método estudo de campo, efetivando, desse modo, a investigação da interação de crianças em sala de aula durante a aplicação de jogos, brinquedos e brincadeiras enquanto ferramenta lúdica e didática. Ademais, para a coleta de dados durante as intervenções práticas, o procedimento de coleta de dados utilizado foi a observação direta dos participantes. Ao final, os resultados obtidos direcionam a compreensão de que crianças dos anos iniciais, Ensino Fundamental, têm uma aprendizagem mais significativa e eficiente quando o professor agrega o brincar enquanto metodologia de ensino e, conseqüentemente, essa influencia também no conhecimento de crianças acerca de sua cultura e vivências.

**Palavras-chave:** Ensino Fundamental; Crianças; Jogos; Brinquedos; Brincadeiras.

---

<sup>1</sup> E-mail: jayneflima2012@gmail.com.

<sup>2</sup> E-mail: simone.1987jesus@gmail.com.

<sup>3</sup> E-mail: rodrigomoin@gmail.com.

<sup>4</sup> E-mail: prof.jonas@frm.edu.br

<sup>5</sup> E-mail: prof.woshington.rocha@frm.edu.br

## 1 INTRODUÇÃO

Jogos, brinquedos e brincadeiras, historicamente fazem parte do contexto cultural de crianças ao redor do mundo, desde os primórdios dos tempos, porém a sua importância e influência na realidade e nos processos de desenvolvimento, aprendizagem e construção identitária infantil, provavelmente só começou a ser compreendido paralelo ao momento em que as concepções de infância foram criadas.

A partir disso, este artigo elenca o seguinte problema central: de que maneira jogos, brinquedos e brincadeiras contribuem para o processo de aprendizagem e desenvolvimento de alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental? Partindo disso, a justificativa do artigo se dá pela necessidade de problematizar e compreender como os jogos e brincadeiras, enquanto ferramentas lúdicas podem proporcionar a inventividade infantil, fazendo com que crianças construam memórias, identidade (culminando em uma transformação social).

Como objetivo geral, o artigo busca analisar as contribuições dos jogos e brincadeiras para o processo de aprendizagem e desenvolvimento dos

alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Já enquanto objetivos específicos, a intenção é a) Investigar o brincar no contexto dos anos iniciais do ensino fundamental com os jogos e os brinquedos; b) Avaliar o desenvolvimento dos alunos através dos jogos, brinquedos e brincadeiras nos anos iniciais do Ensino Fundamental; e c) Compreender a importância das atividades lúdicas no cotidiano das crianças no Ensino Fundamental dos anos iniciais.

Nos tópicos de revisão de literatura, o artigo irá trazer duas discussões principais: no primeiro tópico será abordado o contexto social e cultural de jogos, brinquedos e brincadeiras e como esses afetam a vida de crianças, enquanto no segundo será como podem e fazem diferença nos processos cotidianos de aprendizagem e ensino em contextos escolares formais e não formais, bem como sua importância para os anos iniciais do ensino fundamental.

Desse modo, durante a Idade Média, tanto os primeiros anos de vida, quanto a infância (até 12 anos de vida), só se diferenciavam da vida adulta pelo tamanho e força díspares do ser humano adulto, e isso se refletia em como estes eram vistos dentro dos contextos de

cultura e educação em que brincadeiras atravessam as crianças.

Sob outro viés, na Idade Moderna, as brincadeiras já tomam uma dimensão diferente para o contexto infantil. Junto aos jogos e brinquedos, essas são compreendidas como uma ação espontânea e inerentes as crianças e que precisam ser estimuladas desde os primeiros momentos meses de vida. Apenas em 1959, com a Declaração Universal dos Direitos da Criança, isso passa a ser assegurado e reafirmado com o Estatuto da Criança e do Adolescente em 1990, nos quais em ambos o brincar precisa ser assegurado a todas as crianças em diferentes recortes sociais e culturais dentro do território nacional.

Portanto, a escola se coloca como uma instituição que pode promover, por meio das brincadeiras e jogos, das didáticas e estratégias pedagógicas, brincadeiras lúdicas e divertidas que articulem ensino e recreação para que crianças possam aprender não apenas o que é relativo ao ensino regular, mas também sobre elementos da educação informal.

## **2 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: CONTEXTOS HISTÓRICOS E SOCIOCULTURAIS**

Não é incomum que jogos, brinquedos e brincadeiras acabam sendo interpretados como sinônimos, mas cada um tem uma função e significado diferente que podem se complementar quando analisados em conjunto. Assim, os jogos historicamente “têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar” (Kishimoto, 1998, p. 15). Para além disso, as brincadeiras, no entanto, possibilitam a criança o desenvolvimento de suas expressões e de sua liberdade. Enquanto atividade recreativa e lúdica, a brincadeira é um elemento inerente a diferentes culturas, haja vista que faz parte da vivência cotidiana do ser humano. De acordo com Oliveira:

Por meio da brincadeira a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu

funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal (Oliveira, V., 2000, p. 160).

Por envolver ações e situações espontâneas e de recreação, elas motivam as crianças a compreenderem situações e a realidade do mundo ao seu redor pelo entretenimento coletivo ou individual. Ainda assim, em cada lugar, o mesmo jogo pode possuir motivações e significados diferentes, mas ainda assim, de um modo geral, todos os jogos possuem a utilidade de desenvolver a convivência e a coletividade entre crianças, a democracia e o conhecimento de regras sociais, com isso, o jogo propicia a compreensão de regras, a convivência social e o autoconhecimento.

O brinquedo, enquanto objeto e/ou artefato cuja finalidade pode ser o entretenimento ou o aprendizado “se autodefine como agente de transmissão metódica de conhecimentos e habilidades” (Oliveira, 1984, p. 44). Nesse tocante, as brincadeiras e jogos são artefatos de suporte e podem ser

elementos de aproximação social e cultural entre crianças diferentes, além de ser um aliado no processo de desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas, bem como de melhora na concentração, desenvolvimento motor e amadurecimento emocional.

Neste processo de construção sociocultural que envolve as crianças e brincadeiras, diferentes gerações da história pós-moderna, experienciaram diferentes tipos de formas de brincar. Entre os anos 40 e 60, os Baby Boomers, que cresceram no pós-segunda guerra tinham brincadeiras simples que não necessariamente objetivavam a competitividade; já a Geração X, entre os anos 60 e 80, que viveram a Guerra Fria vivenciou brincadeiras competitivas e tinha a característica de brincarem sozinhos; por fim, a Geração Y, anos 80 a 95, por terem testemunhado a popularização da internet, tiveram mais acesso e dependência de tecnologias para desenvolver as brincadeiras e jogos dos quais tinham interesse.

O corpo brincante se coloca sobre o território como instrumento de execução de jogos e brincadeiras. Das mais tradicionais às mais tecnológicas, é no corpo e sobre o corpo onde se articulam os elementos sociais e

culturais de externalização de ações e emoções. Experimentar e vivenciar, hábitos e sentimentos, intenções, ensinamentos, é promover a ressignificação do mundo ao redor da criança. Assim, Vygotsky discorre que:

As brincadeiras infantis, frequentemente, são apenas um eco do que a criança viu e ouviu dos adultos. No entanto, esses elementos da experiência anterior nunca se reproduzem, na brincadeira, exatamente como ocorreram na realidade. A brincadeira da criança não é uma simples recordação do vivenciou, mas uma reelaboração de impressões vivenciadas. É uma combinação dessas impressões e, baseada nelas, a construção de uma realidade nova que responde às aspirações e aos anseios da criança (Vygotsky, 2018, p. 18).

Esse corpo, mesmo que em processo de construção identitária e do ser, se dispõe a utilizar imaginação e memórias, oriundas de suas vivências no ambiente em que vive para construir novas brincadeiras e entrar no jogo. No entanto, é preciso considerar que cada classe social produz crianças com

vivências diferentes, bagagens e jeitos diferentes, propiciando assim maneiras diferentes de participarem de brincadeiras e jogos. Ainda pode-se considerar que:

[...] a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é a outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de um problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro mais capaz (Vygotsky, 2018, p. 130).

A performance, no ato de participar, vai ser diferenciada e precisa ser considerada em cada ação, gesto e principalmente em cada reação tomada a partir de sanções ou validações que podem ocorrerem em uma brincadeira. Compreender que isso afeta também as narrativas é compreender que no brincar, segundo Vygotsky:

Identificamos nas crianças processos de criação que se expressam melhor em suas brincadeiras. A criança que

monta um cabo de vassoura e imagina-se cavalgando um cavalo; a menina que brinca de boneca e imagina-se mãe; a criança que, na brincadeira, transforma-se num bandido, num soldado do Exército Vermelho, num marinheiro – todas essas crianças brincantes representam exemplos da mais autêntica e verdadeira criação (Vygotsky, 2018, p. 17).

A ideia de performance é então como se fosse uma exteriorização da vida com a brincadeira, não se sabe ao certo onde começa ou termina a brincadeira e a vida real experienciada pela criança, é seu processo inventivo. A cultura agregada ao brincar, gera um fenômeno potente que reflete a realidade de uma determinada sociedade, e a molda. A brincadeira é um teste na vida cotidiana, é onde aprendemos a enfrentar o mundo e expressar o que está nas mentes e corações. Ela é essencial para o crescimento de uma cultura dinâmica, viva, plural, diversa, inclusiva e cidadã.

Além disso, ao se pensar em transmissão de tradições, através de brincadeiras crianças podem e conseguem conhecer histórias e práticas culturais de maneira que se agregue a prática oral de transmissão de saberes.

Mais do que apenas ouvir acerca das tradições, a criança consegue visualizar, sentir, ouvir, perceber e aprender participando daquelas manifestações culturais que os mais velhos os podem repassar.

Outro elemento de cultura que tem a ver com transmissão de tradições, que podem influenciar as crianças, é o processo de continuidade da cultura. Apesar de brincadeiras, jogos e brinquedos possuírem maneiras comuns de uso, novas maneiras de brincar, usar os brinquedos, e operacionalizar jogos. As mudanças sociais, culturais e tecnológicas se refletem também outras e novas formas de salvaguardar jogos, brinquedos e brincadeiras. Um exemplo disso, são as versões digitais de brincadeiras para serem jogadas via internet, e a própria adaptação cotidiana das brincadeiras de acordo com recursos, ambiente, quantidade de brincantes/jogadores, local, pode trazer a perspectiva de inovação para todos esses elementos de forma que pareçam atrativos para as crianças.

Por fim, as brincadeiras, jogos e o processo do brincar, auxiliam na manutenção cultural, e na formação individual dos sujeitos ali inseridos. A preservação de uma cultura através de habilidades cognitivas pode auxiliar na

expressão criativa cultural de um povo e da educação patrimonial de suas crianças. Além disso a promoção da inclusão e da integração ao território e a história, gera laços entre pessoas de diferentes e semelhantes culturas além de ampliar fronteiras e diversificar a cultura a ser apreciada.

### **3 PROCESSOS PEDAGÓGICOS NO USO DE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS**

No ambiente escolar, jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do contexto pedagógico de aprendizagem e construção de conhecimento. Enquanto atividade natural, a brincadeira, ainda que não esteja sendo levada para a sala pelo professor, está presente com o comportamento das crianças que comumente tendem a transformar qualquer oportunidade de convivência em brincadeira.

Esse processo, Vygotsky (2018) denomina de reelaboração. Na reelaboração, crianças subvertem o mundo objetivo e se integram às subjetividades, modificando objetos e o que que esteja ao seu redor para desenvolver a imaginação. Considerando que a brincadeira está intrinsecamente associada à sociedade e

as relações cotidianas, é na reelaboração que crianças também reconstruem, recompõem, recuperam, e refazem o mundo que conhecem, movimentando, dando fluxo e ressignificando a cultura que lhes são inerentes.

Na reelaboração, ainda se pode considerar que experiências influenciam na evolução cognitiva, em que desenvolvimento, aprendizado e construção de repertório, no caso de crianças, são processos contínuos e dinâmicos. Nessas situações, crianças não são agentes passivas que apenas absorvem informações, ao contrário, elas transformam ativamente as interações culturais e sociais que afetam sua cognição, a partir de sua imaginação com o uso de brinquedos, brincadeiras e jogos.

Em sala de aula, o processo de reelaboração pode ser percebido em diversas metodologias que podem inclusive envolver jogos, brinquedos e brincadeiras. Alguns exemplos são os projetos interdisciplinares em que o aluno poderá ser instigado a produzir projetos, de maneira contextualizada e aplicá-lo de maneira criativa, multiplicando o conhecimento. Outra estratégia prática de promoção da criatividade e inovação através da reelaboração as atividades de

aprendizagem baseada em problemas, onde situações do dia a dia, trazidas para a sala, podem aproximar o aluno da compreensão da disciplina que está sendo estudada.

Ao mesmo tempo, existem alguns desafios para a aplicação e compreensão da reelaboração em sala de aula. De fato, nem sempre se consegue aliar jogos, brinquedos e brincadeiras com a estimulação do processo de reelaboração pelo aluno. Muitas vezes, a realidade de sala de aula limita o professor. Em muitos casos, as escolas dispõem de recursos limitados, o processo de formação de professores as vezes não traz à tona esses conceitos, ou até mesmo o tempo de planejamento para certas atividades pode ser apertado.

Outras motivações mais intensas estão ligadas a resistência de diversos profissionais em trazer novas abordagens para a sala. É preciso que o professor esteja sempre aberto e atento às inovações e às demandas que o ambiente escolar e os alunos exigem. Outro fator é a heterogeneidade de alunos que pode ser outra possível barreira para aceitação de metodologias que impulsionem a reelaboração enquanto processo pedagógico e criativo no espaço escolar, o que desafia o profissional da educação a encontrar estratégias, para driblar os

empecilhos e motivar os alunos a participarem das atividades propostas pela escola.

Além disso, o processo pedagógico que insere jogos, brinquedos e brincadeiras, consegue aumentar a participação do aluno não apenas na aula, mas em toda a vivência escolar, estimulando a aprendizagem dentro e fora da sala de aula, e instigando o professor a cada vez mais inserir esses três elementos como recurso metodológico, para além das preconizações da Constituição, da BNCC, e da LDB que consideram os efeitos, as potencialidades, consequências e os resultados positivos que podem ser vistos e percebidos no comportamento, na capacidade de sociabilidade, no processo educativo e de aprendizagem das crianças que têm esse direito mais que assegurando dentro e fora da sala de aula.

Quando o educador sabe a diferença que faz o uso de brincadeiras em sala e de sua eficácia e eficiência na progressão do aprendizado, além das competências socioemocionais de uma criança, ele coloca em prática a BNCC quando diz que por meio do brincar as crianças podem explorar diversos aspectos.



De diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), de forma a ampliar e diversificar suas possibilidades de acesso à produções culturais. A participação e as transformações introduzidas pelas crianças nas brincadeiras devem ser valorizadas, tendo em vista o estímulo ao desenvolvimento de seus conhecimentos, sua imaginação, criatividade, experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2017, p. 36).

Seguindo esse raciocínio, ainda considerando os processos pedagógicos, a BNCC (2017), recomenda que jogos precisam ser distinguidos entre “conteúdo específico” e “ferramenta auxiliar de ensino”. Enquanto o primeiro trata o jogo que possui o “valor em si”, o segundo é aquele “entendido como meio para se aprender outra coisa”, como dito anteriormente, uma ferramenta lúdica de produção e de alcance do conhecimento, que pode e deve ser estimulada pelo professor em sala. O progresso educativo, neste caso, pode se dar pela organização do aluno em grupo, o uso de suas capacidades sociais, as experiências de vida e criativas na criação de jogos e brinquedos e sua execução que visa a

absorção do conteúdo específico abordado em sala. Com isso, a BNCC se faz importante pois trata das competências que o aluno desenvolve em sala, mesmo com jogos e brincadeiras. Assim:

competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho (BRASIL, 2017, p. 08).

Logo, projetos que inserem brincadeiras e brinquedos, estimulam a capacidade imitativa da vida social ao redor, potencializando o desenvolvimento humano da criança. O brincar livre ou coordenado, em contexto escolar ou contexto não-escolar, pode proporcionar que o aluno ou uma turma seja o sujeito protagonista das ações e possa participar de possíveis melhorias no processo de uso e execução das brincadeiras. Concomitantemente, o educador precisa se colocar como um agente de mudanças sociais, já que, por estar direcionando as crianças em suas

vivências escolares, ele é espelho e exemplo para todas as crianças ao seu redor.

#### 4 METODOLOGIA

O presente artigo é de nível exploratório, uma vez que este tipo de pesquisa “têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias” (Gil, 2008, p. 27). Além disso, quanto ao tipo de pesquisa, esta é um estudo de campo que tem como prerrogativa “o aprofundamento das questões propostas” e “apresenta muito maior flexibilidade, podendo ocorrer mesmo que seus objetivos sejam reformulados ao longo da pesquisa” (Gil, 2008, p. 53).

Para além disso, outra característica relevante a pesquisa de campo, é que nela “estuda-se um único grupo ou comunidade em termos de sua estrutura social, ou seja, ressaltando a interação de seus componentes” (Silva, 2014, p. 28). Assim, isso se deu tanto nas investigações teóricas quanto nas intervenções práticas de campo em que os alunos do ensino fundamental foram observados e investigados em suas interações no meio social escolar, pois nesse tipo de metodologia utiliza-se com maior frequência técnicas de observação.

Desse modo, o artigo buscou compreender o campo da educação, no ensino fundamental – anos iniciais a partir de jogos, brinquedos e brincadeiras.

Os procedimentos metodológicos se deram em duas etapas: a primeira etapa foi a construção do projeto e da parte teórica do presente artigo, e a segunda e mais importante etapa: a pesquisa de campo. Concomitantemente, foi realizado o planejamento do projeto pensando em como jogos, brinquedos e brincadeiras, sob vários enfoques, podem ser utilizados em sala de aula, quando o professor organiza e utiliza abordagens e procedimentos de maneira lúdica e pedagógica.

A segunda etapa, e principal, foi a execução do trabalho de campo. Foram realizadas quatro aulas (uma para cada turma) com alunos do 1º ao 4º ano do ensino fundamental da Escola Municipal de Educação Básica Santa Luzia, na cidade de Penedo, nas datas 25 e 26 de setembro de 2024, onde foram propostos três jogos e brincadeiras com o uso de brinquedos, e assim foram investigados a participação dos alunos com jogos propostos, além de como a aplicação de jogos, brinquedos e brincadeiras em sala de aula contribuem para os processos de ensino e aprendizagem.

No campo, foram alcançadas 60 crianças ao todo e em cada aula foi aplicada a principal técnica da pesquisa de campo, a fim de que dados importantes fossem coletados. Essa técnica é a observação direta dos participantes que consiste em uma análise atenciosa do campo e do comportamento dos participantes de modo que as ações ali realizadas direcionem o pesquisador para respostas que ele precisa (Gil, 2008). Por fim, para análise de dados, foi utilizada a análise descritiva em que se interpretam os dados obtidos em campo, junto aos objetivos específicos delineados durante a pesquisa a fim de que sejam comprovadas as teorias aqui propostas.

## **5 RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Nas datas 25 e 26 de setembro de 2024, foi realizada a etapa de concretização do projeto com uma visita aos alunos da EMEB Santa Luzia, localizada na Avenida Wanderley, 920, Penedo-AL. Nesse sentido, alunos do 1º ao 4º ano do ensino fundamental, do

horário vespertino, foram os participantes das atividades propostas com jogos, brinquedos e brincadeiras.

A intenção era, de fato, responder ao problema de pesquisa, compreendendo como as brincadeiras são relevantes no processo de aprendizagem, como brinquedos e jogos podem contribuir e elevar o ensino, diversificando o cotidiano em sala de aula e trazendo os alunos para a participação efetiva e despertando o seu interesse. Assim, a aula se iniciou com a apresentação das proponentes do projeto para os alunos, relatando acerca do próprio projeto e de como seriam realizadas as atividades naquela tarde.

Em seguida, foi feito o quebra-gelo da batata quente, uma brincadeira para que os alunos pudessem se interessassem pelo que iria acontecer e para que todos pudessem socializar e se conhecer. Cada aluno, quando a batata parasse em sua mão, deveria falar o nome, o que gosta de fazer e onde mora. Desenvolvendo assim as habilidades sociais, culturais e também habilidades relacionadas as linguagens e a cognição.

**Figura 1** – Jogo de Adição

Fonte: Autores (2024).

Após finalizado o primeiro jogo, foi realizado um outro que, diferente da brincadeira “quebra-gelo”, foi relacionado a aprendizagem de matemática. Os alunos deveriam sortear no envelope verde (Figura 1) círculos e retângulos e, após isso, deveriam realizar a operação matemática de somar os números, dando assim a resposta correta. Esse tipo de jogo e o brinquedo criado para sua execução podem ajudar o professor até mesmo a realizar o nivelamento da turma quanto ao conhecimento das operações matemáticas, se aplicado com outras operações – subtração, divisão e multiplicação – justamente pelo fato de

**Figura 2** – Jogo do Antecessor e Sucessor

Fonte: Autores (2024).

que o layout do jogo proporciona essa flexibilidade de uso.

Posteriormente, foi promovido o jogo dos números antecessores e sucessores. Ainda utilizando as proposições, competências e habilidades da matemática, os alunos se dirigiam a bancada e deveriam encontrar, na caixa os números antecessores e sucessores correspondentes aos números já dispostos na bancada. O aluno que acertasse mais ganhava o jogo, e a professora, aplicando o jogo/brincadeira na sala, pôde compreender também o nível de conhecimento dos alunos sobre a ordem dos numerais e como eles tinham, ou não, a habilidade de

reconhecer antecessores e sucessores dos números indicados.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os alunos demonstraram o interesse em aprender e a participar de mais jogos e diferentes brincadeiras que os desafiassem não apenas a aprender as matérias e assuntos dados em sala de aula, mas também a competir. Nesse sentido, a competição deixou os alunos mais interessados e atentos a cada comando e explicação, uma vez que cada um queria dar o seu melhor e ser o primeiro a vencer todas as disputas.

Levando em consideração esse aspecto, o caminho trilhado evidencia a importância de jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem (quando o aluno direciona sua atenção ao jogo/brinquedo proposto), uma vez que foi possível detectar que os discentes se interessaram pela proposta da atividade - saindo do tradicional ensino (quadro – giz – caderno – lápis). Logo, constata-se a importância da inserção de jogos, brinquedos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem dos alunos dos anos iniciais.

## REFERÊNCIAS

ÁRIES, P. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base**. 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>> Acesso em: 17 ago. 2024.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. Editora Atlas SA, 2008. Disponível em: <https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9nicas-de-pesquisa-social.pdf>. Acesso em: 19 set. 2024.

ECHEVARRIA, A. et al. **Jogos e brinquedos e brincadeiras: história dos jogos e a constituição da cultura lúdica**. XVII Seminário Interinstitucional de Ensino, Pesquisa e Extensão, UNICRUZ, 2012.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1998.

OLIVEIRA, P. S. **O que é brinquedo.**

São Paulo: Brasiliense, 1984.

OLIVEIRA, V. B. de. (org.) **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.**

Petrópolis: Vozes, 2000.

SILVA, A. J. H. da. **Metodologia de pesquisa: conceitos gerais.** 2014.

VYGOTSKY, L. S. **Imaginação e criação na infância.** São Paulo:

Expressão Popular, 2018.