

## BRINCADEIRAS E JOGOS POPULARES NOS ENSINOS DE EDUCAÇÃO INFANTIL E FUNDAMENTAL

### POPULAR GAMES IN KINDERGARTEN AND ELEMENTARY SCHOOLS

Carlos Eduardo da Fonseca Mathias<sup>1</sup>  
Elisangela da Silva França<sup>2</sup>  
Kelly Regina Miranda Costa<sup>3</sup>

**RESUMO:** Este Artigo Científico tem como objetivo explicitar e construir hipótese sobre o tema: Brincadeiras e Jogos populares nos ensinamentos de Educação Infantil e Fundamental, visando um ensino motivador e prazeroso em prol de uma aprendizagem prática que torne a criança um ser sempre em busca de conhecimentos que levem à sua transformação social, aprimorando as ideias, fundamentando o assunto em questão abordado durante os estudos. Para tanto, envolve um levantamento bibliográfico com diversas fontes, buscando consultar obras respeitadas e considerar a realidade de forma dinâmica e complexa, apresentando uma análise da realidade. Assim, as transformações atuais no ensino, nos sugerem a iniciar transmissão dos conhecimentos de forma atrativa, daí a importância do lúdico em sala de aula através das brincadeiras e jogos.

**Palavras-chave:** Brincadeiras populares brasileiras. Jogos. Recursos pedagógicos.

**ABSTRACT:** This Scientific Article aims to explicitly and construct hypothesis on the theme: Games and Games jump in the teachings of Early Childhood and Elementary Education, aiming at a motivating and pleasurable teaching in favor of a practical learning that makes the child a being always in search of knowledge that leads to their social transformation, improving ideas, the subject matter addressed during the studies. To this end, it involves a bibliographic survey with several sources, seeking to consult respected works and consider reality in a dynamic and complex way, presenting an analysis of reality. Thus, the current transformations in teaching suggest us to start transmitting knowledge in an attractive way, hence the importance of play in the classroom through games and games.

**Keywords:** Brazilian popular games. Games. Pedagogical resources.

---

<sup>1</sup>Especialista em Gestão da Tecnologia da Informação pelo Centro Universitário Faveni de Guarulhos/SP. Graduado no curso Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas UNINTER-Centro Universitário Internacional da Cidade de Curitiba- PR. E-mail: carloseduardomathias@hotmail.com.

<sup>2</sup> Especialista em Educação Especial sob a Perspectiva da Inclusão pela Faculdade Afirmativo de Cuiabá-MT/ Graduada no curso Licenciatura em Pedagogia pela FACEL- Faculdade de Administração, Ciências, Educação e Letras Curitiba-PR. E-mail: elisangelafranca@live.com.

<sup>3</sup>Especialista em Docência na Educação Infantil e Graduada no curso Licenciatura em Pedagogia, títulos obtidos na Universidade Federal de Mato Grosso- UFMT- Cuiabá/MT.E-mail: kellyrmcosta@gmail.com.

## INTRODUÇÃO

As brincadeiras populares e os jogos, além da competição, propiciam o desenvolvimento da imaginação, o espírito de colaboração, a socialização e ajudam a pessoa a se adaptar melhor ao mundo. Atualmente, devido ao progresso e às mudanças dele decorrentes, as brincadeiras e jogos populares estão sendo substituídos pela televisão, pelos jogos eletrônicos e pelo computador. A evolução urbana também tem contribuído para a extinção dessas atividades. O fato de trocar a moradia em casas por prédios de apartamentos e o processo de insegurança generalizada no País, estão fazendo com que as calçadas deixem de ser um local de divertimento infantil. Há algum tempo, era muito comum nas cidades, principalmente nos pequenos municípios do interior, as crianças brincarem e jogarem na frente das suas casas, nas calçadas ou em praças e ruas tranquilas. Existe uma grande quantidade de jogos e brincadeiras populares conhecidas, que fizeram e ainda fazem a alegria de muitas crianças brasileiras: queimado, barra- bandeira, cabo-de-guerra, bola de gude, esconde-esconde, tá pronto seu Lobo, amarelinha, aboleta, stop, o coelho sai, sobra um, concentração dentre muitos outros.

## AFINAL, QUAIS A DIFERENÇA ENTRE LAZER, JOGO, BRINQUEDO, BRINCADEIRA E RECREAÇÃO?

Para vários autores, recreação, lazer, jogo e brincadeira resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente. É difícil estabelecer se uma atividade recreativa é lazer, jogo ou uma brincadeira.

Para classificá-la é necessário analisar como essa atividade será desenvolvida. A importância de se identificar esta diferença, é que de acordo com o público-alvo, ou faixa etária que se pretende trabalhar, pode se escolher os tipos de atividades mais indicadas. O mesmo tipo de atividade pode ser aplicado pelo profissional de educação física na forma de recreação, jogo, lazer ou brincadeira. A diferença é que ele vai saber como utilizar a atividade, de acordo com o seu objetivo.

## RECREAÇÃO

A recreação segundo Valente (1994) está contida no lazer. A palavra recreação vem do latim, e significa recrear.

As atividades recreativas devem ser espontâneas, criativas e proporcionar prazer. Devem visar diminuir as tensões e preocupações.

Para Rousseau, recreação é a liberdade total. “Não se deve obrigar o aluno a ficar quando quiser ir. É preciso que saltem, corram, gritem quando tiverem vontade.”

A recreação pode ser definida, portanto, como uma atividade espontânea, divertida e criadora que as pessoas buscam para promover sua participação individual e coletiva em ações que melhorem sua qualidade de vida e para satisfazer sua necessidade física, psíquica ou mental e cuja realização proporcione prazer.

## **LAZER**

O conceito de lazer segundo Dumazedier (1983) é tido como um conjunto de ocupações que o indivíduo faz de livre vontade, seja para repousar, divertir-se, recrear-se ou entreter-se, ou ainda para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se das obrigações profissionais, familiares ou sociais.

Para Oleias (2003), em sua forma ideal, seria um instrumento de promoção social, servindo para romper a alienação do trabalho, desenvolvendo sua capacidade crítica, criativa e transformadora e proporcionando bem-estar físico e mental.

## **BRINCADEIRA**

Para Barreto (1998), brincadeira é a atividade lúdica, livre, separada, incerta, improdutiva, governada por regras e caracterizada pelo faz de conta.

Para Sá (2005), brincar é intrínseco a vida de toda criança, é um processo que vai se desenrolando em seu curso, no tempo e no espaço, onde estão contidos aspectos físicos, emocionais e mentais, de forma individualizada e combinada.

Para Silva (1993) é uma simples distração, que faz com que cada um descarregue sua energia, se tornando uma atividade sem importância, sendo da própria criança.

Outros autores citam a necessidade do brincar para educar e desenvolver a criança, pois permite o estabelecimento de relações entre objetos culturais e a natureza. Mas ainda assim consideram o brincar uma atividade livre, espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral e cognitivo da criança.

Portanto entende-se que a brincadeira é o caminho natural do desenvolvimento humano, é competente nos seus efeitos e oferece a quem dela faz uso, a construção de uma base sólida para toda a vida, pois é capaz de atuar no desenvolvimento cognitivo e emocional de forma natural e harmônica.

## BRINQUEDO

É o objeto da brincadeira ou do jogo. Para Kishimoto (2003), o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que lembram a realidade.

O brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras para sua utilização.

O jogo é uma brincadeira com regras e a brincadeira, um jogo sem regras. O jogo origina-se do brincar ao mesmo tempo que é o brincar.

## JOGO

É uma atividade voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de espaço e tempo, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Quando direcionados e conduzidos de maneira adequada, favorecem momentos de confraternização, participação e integração, aliviando o cansaço físico e mental.

Proporciona aos participantes entendimento das expressões como jogar, busca pela vitória, cooperação, aceitação da derrota e equilíbrio durante a realização das atividades.

## TIPOS DE JOGOS

### JOGOS COOPERATIVOS

Jogos cooperativos são jogos feitos para unir pessoas, a preocupação não é de ganhar e sim se divertir. “São jogos que facilitam a aproximação e a aceitação e onde a ajuda entre os membros da equipe torna-se essencial para se alcançar o objetivo final”.

“Jogos cooperativos são dinâmicas de grupo que têm por objetivo, em primeiro lugar, despertar a consciência de cooperação, isto é, mostrar que a cooperação é uma alternativa possível e saudável no campo das relações sociais; em segundo lugar, promover efetivamente a cooperação entre as pessoas, na exata medida em que os jogos são, eles próprios, experiências cooperativas.”

No jogo cooperativo, aprende-se a considerar o outro que joga como um parceiro, um solidário, e não mais como o temível adversário. A pessoa quando joga aprende a se colocar no lugar do outro, priorizando sempre os interesses coletivos.

São jogos para unir pessoas, e reforçar a confiança em si mesmo e nos outros que jogam. As pessoas podem participar autenticamente, pois ganhar ou perder são apenas referências para um contínuo aperfeiçoamento pessoal e coletivo.

## JOGOS DE CONSTRUÇÃO

Os jogos de construção permitem a construção de um conhecimento. Geralmente são utilizados como jogos pedagógicos, que ajudam na formação intelectual do indivíduo.

Alguns exemplos: jogo da memória, quebra-cabeça, construção de instrumentos e sons, jogos gigantes, jogos de encaixe, etc...

## JOGOS PRÉ-DESPORTIVOS

São jogos utilizados para ensinar os fundamentos dos esportes já existentes. Existem inúmeros jogos pré desportivos, como queimada, corridas com obstáculos, gincanas que visem determinado fundamento do futebol ou do basquete, etc.

## JOGOS ADAPTADOS

Jogos que sofrem adaptações para que todos do grupo possam fazer. As vezes adaptamos os jogos por falta de material, ou ainda, por ter pessoas com limitações na turma, ou até mesmo para estimular novas descobertas.

## JOGOS POPULARES

São os jogos e brincadeiras que aprendemos de maneira simples, geralmente passados de geração em geração.

## UTILIZAÇÃO DA BRINCADEIRA COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL E FUNDAMENTAL

O educador infantil deve considerar que brincar é uma realidade cotidiana na vida das crianças e é preciso que estas não sejam impedidas de exercitar sua imaginação. Pois, na educação infantil, a brincadeira é um meio fundamental para a criança resolver seus problemas emocionais, bem como é um dos métodos característicos de manifestação infantil. (OLIVEIRA, 2002). Contudo, a utilização do brincar hoje nas escolas está ausente de uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como eixo do trabalho infantil. Assim, são raras as escolas que investem neste aprendizado. A maioria delas simplesmente negligência a brincadeira: na sala de aula ou ela é utilizada exclusivamente com um papel didático, ou é considerada uma perda de tempo.

Contudo, o professor é quem deve criar oportunidades para que o brincar aconteça de forma a potencializar a aprendizagem e o desenvolvimento integral dos alunos. (BROUGERE, 1998). Através desta proposta, a criança representa o discurso externo e o interioriza, construindo seu próprio pensamento. Portanto, cabe ao adulto transmitir à criança uma certa forma de ver as coisas. Pode-se dizer que o brincar precisa ocupar um lugar na prática pedagógica, tendo como espaço, a sala de aula. Muito se pode trabalhar a partir do jogo e da brincadeira. Contar, ouvir histórias, dramatizar, jogar, desenhar entre outras coisas, constituem meios prazerosos de aprendizagem. Mas, o emprego das atividades lúdicas no contexto educacional exige a compreensão, o domínio das atividades aplicadas, a fim de que o educador possa interferir positivamente no desenvolvimento da criança por meio da brincadeira, uma vez que a educação exerce uma grande influência neste desenvolvimento, pois garante os primeiros contatos dela com o mundo externo e com a diversidade social que a circunda, como afirmamos anteriormente.

Portanto, as relações de ensino-aprendizagem devem garantir, por meio da utilização do jogo e da brincadeira, o pleno desenvolvimento da criança. Para tanto, é necessário escolher atividades adequadas e oferecer recursos físicos, espaciais e 8 temporais, enriquecendo a proposta de ensino. Afinal, é função da escola propiciar o desenvolvimento de ações físicas e intelectuais, disponibilizando o acesso às mais diversas formas de construção do pensamento. Nesse contexto, é necessário que toda

ação lúdica tenha um embasamento pedagógico, pois liberdade de ação é muito importante para o ser humano, e a criança precisa aprender por si mesma. Para preservar a ludicidade, o adulto deve limitar-se a sugerir, a estimular, a explicar, sem impor determinada forma de agir para a criança, uma vez que ela aprende a utilizar o jogo descobrindo e compreendendo, não por simples imitação. (BRANDÃO, 1997, p.57). Portanto, cabe ao professor mediar a construção do conhecimento propondo atividades lúdicas, criativas e significativas. Este é o momento de fazermos a diferença para que os alunos possam sentir, acreditar e se tornar sujeitos participantes, alegres e críticos com relação ao contexto em que estão inseridos.

## BRINCADEIRAS POPULARES NO BRASIL

Embora os *tablets*, os smartphones, os videogames e as tecnologias vêm roubando o melhor da infância das crianças, algumas brincadeiras infantis conseguem sobreviver com o passar do tempo. As brincadeiras e os jogos são universais. Brincando se aprende em qualquer lugar ou idioma. As brincadeiras infantis são ferramentas ideais não somente para despertar a imaginação e a fantasia, mas também para estimular a capacidade e as habilidades das crianças e melhorar sua comunicação com os demais.

O Brasil é cenário de uma série de brincadeiras tradicionais para crianças, tanto dentro dos lares como ao ar livre. Como a maioria dos países do mundo, as brincadeiras mais conhecidas das crianças são bastante simples e não requerem nenhum tipo de equipamento ou treinamento especial para a participação, e podem coincidir com brincadeiras realizadas em outros países como o esconde-esconde, o pega-pega, a amarelinha, cinco marias, cabra-cega e a peteca, dentre outras.

No Brasil, as crianças podem brincar dos mesmos jogos que crianças de outros países podem realizar, com a diferença de algumas brincadeiras que vêm da tradição folclórica e cultura do país. Alguns brinquedos feitos artesanalmente já não se veem nas ruas como o carrinho de rolimã, tão comuns até a década de 80. Jogar pião, empinar pipa, papagaio ainda pode ser observados em diversas cidades do interior.

Como o Brasil é um país muito grande, algumas brincadeiras são bem típicas de cada região ou podem ter nomes diferentes, alguns exemplos:

## AMARELINHA, JOGO E BRINCADEIRA DE CRIANÇA

O jogo da Amarelinha, brincadeira também conhecida como pular macaco, academia, maré ou sapata, é uma atividade infantil muito conhecida e tradicional no Brasil. Ao mesmo tempo que ajuda as crianças a conhecer e a escrever os números, também desperta e exercita as suas habilidades como contar, raciocinar e o equilíbrio. A sequência numérica que se exige para brincar de amarelinha incentiva a criança a desenvolver o raciocínio lógico matemático. Os saltos ou pulos que as crianças terão que dar, lhes dará mais agilidade, coordenação e força. É uma brincadeira que auxilia o desenvolvimento motor das crianças.

## QUEIMADA BRINCADEIRAS DE CRIANÇA

As brincadeiras da nossa infância são inesquecíveis e passam de geração a geração. Mesmo com a ‘invasão’ dos jogos virtuais, dos smartphones e tablets, é importante incentivar as crianças a brincarem entre si sem a utilização desses equipamentos tecnológicos.

As crianças podem brincar de Queimada num quintal grande, numa quadra de esportes, dentro do condomínio e até mesmo na praia. O ideal é no mínimo 8 crianças a partir dos seis anos de idade. A queimada estimula a agilidade, velocidade, mira, atenção e cooperação. O único material exigido é uma bola macia e um giz.

## CABO DE GUERRA BRINCADEIRAS DA INFÂNCIA

As brincadeiras da nossa infância estimulam o ritmo, o trabalho em equipe e outros benefícios. O Cabo de Guerra estimula a agilidade, o condicionamento físico, a força, a resistência, cooperação, resistência e melhora a socialização entre as crianças.

Essa brincadeira pode ser realizada com crianças a partir dos sete anos. O bom é que pode ser feita no quintal de casa, na praia, no condomínio, na rua, praças ou parques. O ideal é ter no mínimo quatro participantes. Por ser uma brincadeira barata, somente será necessária uma corda e algo para marcar o centro da corda, que pode ser um lenço. O chão pode ser marcado o centro da corda. Pode ser usado um giz ou um pedaço de graveto.

## ESCONDE-ESCONDE BRINCADEIRAS PARA CRIANÇAS

O esconde-esconde é uma brincadeira universal que acompanha várias gerações em todo o mundo. Uma criança não desfrutará brincando de esconde-esconde se não tiver a certeza que encontrará a pessoa que procura. Isso, não acontece até os 3 ou 4 anos, porque brincar antes dessa idade pode causar medo e ansiedade na criança. O esconde-esconde é uma brincadeira que se joga em família ou com amigos, em casa, no parque e somente basta querer brincar.

## CABRA-CEGA BRINCADEIRAS PARA CRIANÇAS

Quem, alguma vez, não brincou de cabra-cega? Era um dos meus jogos favoritos. No começo dava um pouco de medo de bater em alguma coisa, ou de cair, mas no final era muito bom. Além do que me serviu muito para perceber, entre outras coisas, como é se mover sem poder ver como os demais.

Através das brincadeiras, as crianças não somente podem se divertir como também aprender a contar, somar, ler, compartilhar, surpreender-se, superar dificuldades, serem persistentes, ter resistência e a valorizar cada momento e situação.

## PASSA ANEL BRINCADEIRAS DE CRIANÇA

As brincadeiras da nossa infância, cada dia mais perdem espaço para as novas tecnologias. É muito comum vermos crianças brincando com joguinhos baixados nos tablets ou smartphones, e isso tem causado inúmeros problemas para a criança. Cabe aos pais e educadores incentivarem as crianças a brincarem em grupo para promover a socialização das crianças. Uma dessas brincadeiras é o passa anel.

No mínimo o número de crianças deverá ser quatro. Uma delas segura o anel entre as mãos, em formato de concha, enquanto as outras também deixam suas mãos em formato de concha. A criança que estiver com o anel nas mãos, passará entre as mãos das crianças. Por fim, ela escolherá em que colega ela deixará o anel e pergunta “onde está o anel?”.

A criança que recebeu não responderá, apenas as outras tentarão adivinhar. Quem adivinhar, será o próximo a passar o anel, senão a própria criança que recebeu passará o anel para as outras.

## **BATATA QUENTE BRINCADEIRAS DE CRIANÇA**

Os jogos infantis que fazem parte da nossa infância são muitos. Brincar de Batata quente é muito divertido e, além de barato, crianças a partir dos quatro anos já podem brincar.

Esse jogo é muito simples. Os participantes se sentam no chão formando um círculo. O jogador mais velho ou o adulto participante poderá controlar a música parando de vez em quando. Enquanto a canção estiver tocando, todos vão passando a batata de mão em mão no ritmo da música. Ou seja, se a música for lenta, passe a batata devagar. Se for mais agitada, passe a batata mais rápido.

Assim que a música parar, aquele que estiver com a batata na mão, sairá da brincadeira. Se alguém tentar passar a batata depois que a música tiver parado, também é eliminado. O jogo termina quando ficar apenas um jogador.

## **PULA SELA BRINCADEIRAS PARA CRIANÇAS**

Toda criança gosta de brincar, e quando consegue reunir amiguinhos da mesma idade a festa está completa. Uma das brincadeiras mais tradicionais é a Pula-Sela. Essa brincadeira pode ser realizada com crianças a partir dos seis anos e trabalha a agilidade, força, equilíbrio, coordenação motora, resistência, expressão corporal e ainda trabalha a socialização da criança. A recomendação é que, no mínimo, quatro crianças brinquem juntas. O que estimula: Agilidade, atenção, força, socialização, coordenação motora, resistência e equilíbrio. Idade recomendada: a partir de 5 anos. Onde brincar: Praça, quintal, praia, quadra, condomínio, calçada, parque. Número de participantes: no mínimo 4 participantes (quanto mais, melhor).

Também conhecida como "pula carniça", "pula mula" e "carniça", é uma brincadeira muito difundida no Brasil, tendo sido imortalizada pelas mãos de Candido Portinari. Os participantes saltam uns sobre os outros apoiando a mão sobre as costas dos jogadores agachados, "selando" as costas do amigo. Para as crianças menores de 5 anos, a brincadeira deverá ser adaptada, de forma que elas fiquem agachadas de joelhos, para ter um apoio melhor, e evitar acidentes.

## **MORTO-VIVO BRINCADEIRAS DE CRIANÇAS**

As brincadeiras da nossa infância são inesquecíveis. No Brasil, mesmo com o aparecimento das novas tecnologias e o crescente aumento dos tablets e smartphones,

as crianças continuam curtindo algumas brincadeiras que passam de geração em geração. Uma dessas brincadeiras é chamada ‘Morto-vivo’ e crianças acima dos cinco anos já podem brincar. Essa brincadeira estimula a atenção, coordenação motora, a agilidade, condicionamento físico, concentração e a expressão corporal. A recomendação é que participe pelo menos 4 crianças. A facilidade é que pode ser realizada em condomínios, dentro ou fora de casa, em parques ou praia.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que os jogos e as brincadeiras são fontes de felicidade e prazer que se fundamentam no exercício da liberdade e, por isso, representam a conquista de quem pode sonhar, sentir, decidir, arquitetar, aventurar e agir, com energia para superar os desafios da brincadeira, recriando o tempo, o lugar e os objetos.

Brincar é colocar a imaginação em ação. O bom jogo não é aquele que a criança pode dominar corretamente, o importante é que possamos jogar de maneira lógica e desafiadora, e que o jogo proporcione um contexto estimulador para suas atividades mentais e amplie sua capacidade de cooperação e libertação.

As brincadeiras estabelecem a relação entre o mundo interno do indivíduo - imaginação, fantasia, símbolos - e o mundo externo - realidade compartilhada com os outros, ao mesmo tempo, ao brincarmos, criamos condições de separarmos esses dois mundos e de adquirirmos o domínio sobre eles.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRANDÃO, Heliana e FROESLER, Maria das Graças Várzea Grande. O Livro dos Jogos e das Brincadeiras. Belo Horizonte: Leitura, 1997.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. São Paulo, 1998.

[educador.brasilecola.uol.com.br/orientacao-escolar/jogos-brincadeiras-no-processo-aprendizagem](http://educador.brasilecola.uol.com.br/orientacao-escolar/jogos-brincadeiras-no-processo-aprendizagem)

KISHIMOTO, Tizuko Morchida Froebel e a concepção de jogo infantil. In: \_\_\_\_\_. (org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2003.

OLIVEIRA, Paulo Salles. O que é brinquedo. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1989.

[portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=2857](http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=2857)

Sandra Mezzena (webnode.com.br) [www.dicionariopopular.com/melhores-brincadeiras-e-jogos-populares](http://www.dicionariopopular.com/melhores-brincadeiras-e-jogos-populares)