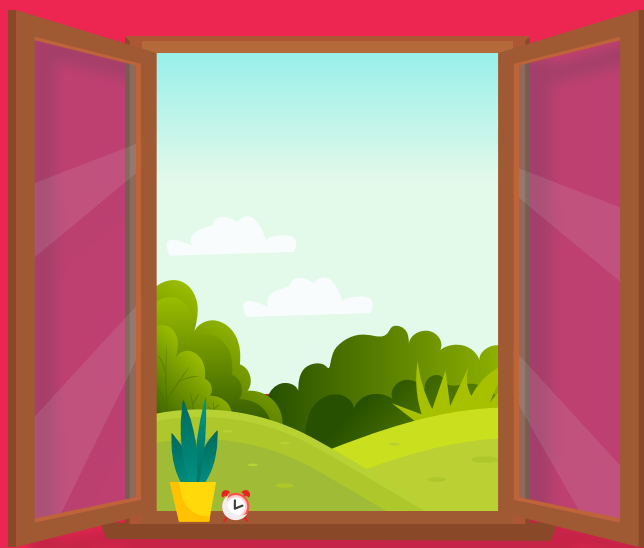


Coleção  
**JANELA DO SABER**

••• EDUCAÇÃO INFANTIL •••

# Brincadeiras e jogos



Camila Marçal de Melo  
Katia Ethienne Esteves dos Santos

Coleção  
**JANELA DO SABER**

---

# Brincadeiras e jogos

Camila Marçal de Melo  
Katia Ethienne Esteves dos Santos



Esta coleção, na totalidade ou em parte, não pode ser reproduzida por qualquer meio sem autorização expressa por escrito da Editora.

## **Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR)**

### **Reitor**

Ir. Rogério Renato Mateucci

### **Vice-Reitor**

Vidal Martins

### **Pró-Reitora de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação**

Paula Cristina Trevilatto

## **PUCPRESS**

### **Coordenação**

Michele Marcos de Oliveira

### **Edição**

Juliana Almeida Colpani Ferezin

### **Preparação de texto e revisão**

Juliana Almeida Colpani Ferezin

### **Capa, projeto gráfico e diagramação**

Paola de Lara da Costa

PUCPRESS / Editora Universitária Champagnat  
Rua Imaculada Conceição, 1155  
Prédio da Administração - 6º andar  
Campus Curitiba - CEP 80215-901  
Curitiba / PR  
Tel. +55 (41) 3271-1701  
pucpress@pucprbr

## **FTD**

### **Diretoria Geral**

Ricardo Tavares

### **Diretoria Educacional, Plataformas e Serviços**

Cecilyany Alves Feitosa

### **Gerência Educacional**

Sonia Cristina Alves Furquim

### **Gerência Marketing**

Clayton Luiz Ferreira de Oliveira

### **Pool Educacional**

Ana Paula Xavier

FTD Educação

Rua Rui Barbosa, 156 - Bela Vista

São Paulo / SP

CEP 01326-010 - www.ftd.com.br

### **Conselho curador**

Alboni Marisa Dudgeque Planovski  
Vieira (PPGE/PUCPR)

Sonia Cristina Alves Furquim (FTD)

Ana Paula Xavier (FTD)

Michele Marcos de Oliveira  
(PUCPRESS)

Juliana Almeida Colpani Ferezin  
(PUCPRESS)

Susan Cristine Trevisani dos Reis  
(PUCPRESS)

Dados da Catalogação na Publicação  
Pontifícia Universidade Católica do Paraná  
Sistema Integrado de Bibliotecas - SIB/PUCPR  
Biblioteca Central  
Luci Eduarda Wielganczuk - CRB 9/1118

M528b Melo, Camila Marçal de  
2022 Brincadeiras e jogos / Camila Marçal de Melo, Kátia Ethienne Esteves dos Santos. – Curitiba : PUCPRESS, 2022.  
40 p. ; 21 cm. – Coleção janela do saber; v. 3. Educação infantil.

ISBN 978-65-5385-025-5 (PDF)  
ISBN 978-65-5385-027-9 (E-book)  
Bibliografia: p. 32-38

I. Educação infantil. 2. Brincadeiras. 3. Jogos educativos. I. Santos, Katia Ethienne Esteves dos. II. Título.



# APRESENTAÇÃO

O seguinte estudo foi elaborado primeiramente em formato de artigo para o projeto de conclusão de curso originado a partir de uma revisão bibliográfica. O interesse por esse tema surgiu de forma pessoal e das observações do brincar tanto na Educação Infantil quanto nos ambientes não escolares que envolviam algum tipo de mídia, animações, filmes, jogos, tanto no desenvolvimento da história, brinquedos, roupas etc., quanto no uso de novas tecnologias, como celulares, tablets e computadores.

Nesse sentido, é interessante para o professor conhecer os contextos em que os estudantes estão inseridos, as novas formas de aprendizagem e como utilizar os recursos que as novas tecnologias oferecem. Assim, esse trabalho adaptado apresenta, em seu Itinerário de Aprendizagem, os conceitos de jogos e brincadeiras da infância e jogos educativos nas novas tecnologias, destacando os jogos digitais como um recurso para o aprendizado.

Ao final, são sugeridas algumas opções de estilos de jogos e como podem ser recursos criativos que auxiliam na aprendizagem e no desenvolvimento da criança.



## SOBRE A COLEÇÃO

A Editora PUCPRESS, em parceria com a FTD, apresenta aos docentes que atuam na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental a Coleção Janela do Saber, cujo objetivo é estimular a reflexão sobre temas relacionados à prática pedagógica e colaborar na formação continuada desses profissionais.

Os volumes desta coleção trazem o resultado de pesquisas realizadas por acadêmicos e professores do curso de Pedagogia da Pontifícia Universidade Católica do Paraná.



## SOBRE AS AUTORAS

### **Camila Marçal de Melo**

Antes de ingressar nesse universo da educação, sempre se interessou pelas mídias e produções audiovisuais e com 18 anos iniciou o Curso Técnico em Produção de Áudio e Vídeo pelo Colégio Estadual do Paraná. Atualmente é licenciada em Pedagogia pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná.

### **Katia Ethienne Esteves dos Santos**

É pós-doutora em Educação pela PUCPR, doutora em Educação – Tema: Educação Híbrida e mestre em Educação – Tema: Educação a Distância. Possui graduação em Pedagogia e licenciatura em Estudos Sociais e especialização em Tecnologias Educacionais. Educadora há mais de 38 anos. É consultora Educacional da KMK - Consultoria e Treinamento, ministrando palestras, workshops, delineando percursos de aprendizagem, desenvolvendo tecnologias, entre outras atividades.

Pesquisadora júnior no Programa de Mestrado e Doutorado em Educação, membro do CREARE e coordenadora EaD na PUCPR.

# SUMÁRIO

**CONTEXTO 06**

.....

**ITINERÁRIO DE APRENDIZAGEM 09**

Brincadeiras e jogos 11

Os jogos educativos nas novas tecnologias 19

.....

**SÍNTESE DO APRENDIZADO 30**

.....

**REFERÊNCIAS CONSULTADAS 32**

.....

**INDICAÇÕES DE LEITURA 38**

.....

**CONHEÇA OUTROS TÍTULOS  
DESTA COLEÇÃO 39**



## CONTEXTO

### Olá, educadores!

As mudanças resultantes das duas primeiras décadas do século XXI acarretaram um universo de revoluções, inovações e disrupções, no qual a globalização da economia e da comunicação, unida à evolução das tecnologias e de uma consciência de mundo conectado em rede, impulsionam acentuadas mudanças na sociedade, na cultura e na educação.

Novos paradigmas têm sido impulsionados por novos modelos, processos de comunicação e novos cenários da educação digital.

É perceptível a facilidade das atuais gerações para aprender a utilizar as novas tecnologias, e frases como “nem aprendeu a falar, mas já sabe achar a câmera do celular”, “a criança agora já nasce sabendo mexer em tudo” são muito comuns entre adultos (pais ou responsáveis). Muitos reclamam da monopolização de seus aparelhos celulares pelas crianças que assistem a vídeos, jogam e tiram fotos com filtros, reconhecem padrões de pesquisa, utilizam aplicativos antes mesmo do período de alfabetização, identificando seus ícones.

O autor Marc Prensky conceituou essas gerações que nasceram e cresceram em meio às tecnologias como *nativos digitais*. Esses grupos aprendem e se comunicam de formas diferentes, socializam, e se desenvolvem criando estruturas e experiências cerebrais com outras formas de compreender e efetuar tarefas (MATTAR, 2010). Hoje este conceito já se alterou, pois as pessoas são desafiadas constantemente a desenvolverem competências digitais, independente do seu ano de nascimento.

A facilidade em aprender a utilizar os mecanismos tecnológicos surpreende as gerações de *imigrantes digitais*, ou



## Conheça outros títulos desta coleção

DESENVOLVIMENTO INFANTIL

.....

DESENVOLVIMENTO SOCIOEMOCIONAL

.....

BRINCADEIRAS E JOGOS

.....

ARTES COMO DESENVOLVIMENTO  
DE HABILIDADES

.....

PROCESSO DE LETRAMENTO

.....

ALFABETIZAÇÃO

.....

INCLUSÃO ESCOLAR

.....

EDUCAÇÃO AMBIENTAL

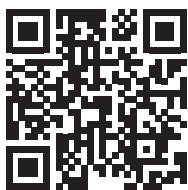




## ACESSE O PORTAL CONTEÚDO ABERTO



Encontre os conteúdos que você já acompanha em uma área específica de acesso para professores e outra para estudantes. Confira, através das categorias, os recursos que podem te ajudar no dia a dia escolar.



Tudo disponível de forma aberta e gratuita, com atualizações o ano todo.

Leia o QR CODE ou acesse:  
[conteudoaberto.ftd.com.br](https://conteudoaberto.ftd.com.br)



**PUCPR**  
GRUPO MARISTA



**PUCPRESS**



**FTD**  
educação



**CONTEÚDO  
ABERTO**

