



**FACULDADE DO MÉDIO PARNAIBA-FAMEP  
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO COMENIUS-ISEC**

**MARIZETE RODRIGUES DE SOUZA**

**USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O QUE  
DIZEM OS PROFESSORES?**

**TERESINA**

**2015**

**MARIZETE RODRIGUES DE SOUZA**

**USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O QUE  
DIZEM OS PROFESSORES?**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à coordenação do Curso de  
Licenciatura Plena em Pedagogia, da  
Faculdade do Médio Parnaíba-Famep a  
obtenção do título de Licenciada em  
Pedagogia

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Isana Cristina dos Santos  
Lima

TERESINA  
2015

MARIZETE RODRIGUES DE SOUZA

**USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O QUE  
DIZEM OS PROFESSORES?**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, da Faculdade do Médio Parnaíba-Famep, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Ms. Isana Cristina dos Santos Lima

**BANCA EXAMINADORA**

---

Professora MsC. Isana Cristina dos Santos Lima  
Orientadora

---

Professora MsC. Lucélia Costa Araújo  
Membro examinadora

---

Professora MsC Antonia Flávia Moraes da Costa  
Membro examinadora

**TERESINA  
2015**

Quando uma criança brinca, joga e finge; esta criando um outro mundo mais rico e mais belo e muito mais repleto de possibilidades e invenções do que o mundo onde de fato vive.

Marilene Chaui.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus, meu senhor e salvador, Santos e anjos, São Jorge, a nossa senhora de Fátima

que esteve comigo em todos os momentos e sabe dos meus sonhos, onde muitas vezes foi meu consolador para buscar forças para superar os obstáculos e desafios no decorrer deste curso;

Aos meus familiares pelo apoio e colaboração ao longo de minha formação acadêmica.

Filhos Maria Beatriz R Façanha e Pedro Ikaró R Façanha

Meu ,pai Antonio Lucio da Conceição

Mãe Maria da Conceição Rodrigues de Souza

Marido, Izanio Bezerra Façanha

IRMÃS, Maria dos Navegantes Rodrigues de Souza

Elizeuda Rodrigues de Souza e Elizete Rodrigues de Souza

Cunhadas, Denise Bezerra Façanha e Ideujane Bezerra Façanha

Cunhados, Daniel Façanha, Francisco , Rogério e Jean

Sogra e sogro, Pedrina Bezerra e Domingo Façanha

Queridos, sobrinhos Rebecka, Estheваны, João Italo, Rodrigo, Mariana, Helida e Nathalia

E duas pessoas muito especiais Rodrigo Pessoa, junto com sua esposa Denise foram assim meu anjos, muito obrigada vocês vão estar sempre no meu coração sem vocês nada disso estaria acontecendo

A todos os professores pela paciência, dedicação, companheirismo e incentivo.

À Profa. Isana Lima pela ajuda, colaboração e dedicação ao longo das orientações.

Aos meus colegas de turma pela amizade que fora construída no decorrer de todo o período de duração do curso.

E às pessoas que de alguma forma contribuíram para a realização desse estudo.

## RESUMO

O presente trabalho estuda a relevância do brincar no ato de aprender e ensinar. O trabalho acadêmico tem como temática a importância do lúdico na Educação Infantil, ressaltando a realidade pedagógica de uma escola da rede municipal de ensino da cidade de Teresina-PI. É possível dizer que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade. Desse modo, utilizou-se uma pesquisa de campo de caráter exploratório e qualitativo tendo como instrumento de coletas de dados a elaboração de uma entrevista com 06 (seis) questões abertas destinadas a uma professora que atua na Educação Infantil tendo como objetivo analisar o uso de metodologias lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil na prática pedagógica do professor. De forma mais específica verificou-se a utilização do lúdico no decorrer da atuação docente; identificaram-se as mesmas e se descobriu a importância que os professores dão ao lúdico como uma ferramenta pedagógica. Logo após a etapa de coleta de dados procedeu-se a etapa de análise e dos resultados obtidos com a elaboração da pesquisa realizada. Diante de todas as informações contidas nesse estudo pode-se concluir que é importante mencionar que os jogos e as brincadeiras na sala de aula, podem ser consideradas como sendo atividades sociais privilegiadas de interação específica e fundamental que garantem a interação e construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças e de constituição do sujeito-criança como sujeito produtor da história. Conclui-se que é fundamental o trabalho com brincadeiras, jogos e psicomotricidade na educação infantil, sendo a fase mais importante da vida e desenvolvimento da criança nos aspectos físico, afetivo, cognitivo e social. Enfim, o trabalho do professor com atividades lúdicas proporciona à criança um momento de distração, conhecimento, troca de experiências, levando-a à criatividade e um melhor desempenho futuro.

**Palavras-chave:** Brincadeiras. Jogos. Educação Infantil.

## ABSTRACT

The aim of this study was to analyze the relevance of play in the act of learning and teaching. Academic work has as its theme the importance of playfulness in kindergarten, highlighting the educational reality of a school municipal schools in the city of Teresina-PI. You can tell that the playful is a pedagogical tool that teachers can use in the classroom as methodological techniques in learning, since through playfulness students can learn more pleasurable, concretely and consequently more significant, culminating in a quality education. Thus, a exploratory and qualitative field research having been used as a tool for data collection to draw up an interview with 06 (six) open questions aimed at two (02) teachers working in kindergarten having to analyze using playful methods in the teaching-learning process in Early Childhood Education teacher's pedagogic practice. More specifically it was the use of the play during the teaching practice; identified the same and discovered the importance that teachers give the playful as a teaching tool. Soon after the data collection stage proceeded to step analysis and the results obtained with the preparation of the survey. Before all the data in the study it can be concluded that it is important to mention that games and games in the classroom, can be considered to be privileged social activities specific interaction and essential to ensure the interaction and construction of knowledge of reality experienced by children and constitution of the subject-producer child as a subject of history was concluded that it is essential to work with games, games and psychomotor skills in early childhood education, the most important stage of the child's life and development in the physical, emotional aspects, cognitive and social. Anyway, the teacher's work with play activities gives children a moment of distraction, knowledge, exchange of experiences, leading to creativity and better future performance.

**Keywords:** Child plays. Games. Childhood Education.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	09
<b>2 CONCEITUANDO BRINCADEIRAS</b> .....	15
2.1 A BRINCADEIRA E A CRIANÇA: UMA RELAÇÃO INDISSOCIÁVEL .....	15
2.2 DEFINIÇÕES DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	18
2.3 DIFERENTES TIPOS DE BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	23
<b>3 METODOLÓGICOS</b> .....	25
3.1 ABORDAGEM METODOLÓGICA .....	27
3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....	27
3.3 CONTEXTO DA PESQUISA E PARTICIPANTES .....	28
3.4 PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE DADOS .....	32
3.5 O PROCESSO DE ANÁLISE DE DADOS E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS .....	33
<b>4 ANÁLISE DOS DADOS</b> .....	34
4.1 O USO JOGOS E BRINCADEIRAS SEGUNDO PROFESSORAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL .....	34
CONSIDERAÇÃO FINAIS .....	39
REFERÊNCIAS .....	42
APÊNCIDES .....	44



## 1 INTRODUÇÃO

Jogos, brinquedos e brincadeiras são fundamentais no desenvolvimento das crianças. Ao jogar, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e estimula a curiosidade, a auto confiança e a autonomia. Aprende a conviver em grupo e a lidar com frustrações, apura a concentração e a atenção no que está a passar à sua volta. Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. (KISHIMOTO, 2007).

Esta pesquisa tem como propósito apresentar a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança, sobretudo na Educação Infantil, as brincadeiras são importantes no cotidiano das crianças.

Para analisar a relevância do lúdico no processo de aprendizagem buscamos respaldo teórico, nos estudos de principais autores como: Kishimoto (2007 e 2009), Lopes (2005), Almeida, (2003), Vygotsky citado por Oliveira (1997) Antunes,(2003) entre outros, que evidenciam a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem. Kishimoto (2002), por exemplo, consegue apresentar o assunto a cerca da infância e de sua especificidade fazendo uma relação com os jogos tradicionais, a autora nos lembra de como as crianças brincavam e como elas brincam hoje, e nos descreve a importância dos jogos para o desenvolvimento cultural dos pequenos, que por muitas vezes não conseguiam brincar, pois ao chegar certa idade deviam se portar como pequenos adultos.

Segundo Kishimoto (1994), o jogo, vincula se ao sonho, a imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É uma proposta para a educação de criança (e educadores de crianças) com base no jogo e nas linguagens artísticas. A concepção da autora sobre, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar esta ligada a capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade é fundamental para propor uma nova “pedagogia da criança.” A mesma vê o jogar como gênero da “metáfora” humana. Ou, talvez, aquilo que nos torna realmente humanos.

Para Kishimoto (1997 p.36):

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano

inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Neste texto a autora mostra que a brincadeira/jogo é instrumento de grande importância para aprendizagem no desenvolvimento infantil, pois se a criança aprende de maneira espontânea, o brinquedo passa a ter significado crucial na formação e na aprendizagem.

Sobre a temática em questão podemos citar Teixeira (2010). O mesmo ressalta que a atividade lúdica nem sempre foi valorizada ou vista como um instrumento que faz parte da aprendizagem e do desenvolvimento da criança, apenas com a ruptura do pensamento romântico que a valorização da brincadeira ganha espaço na educação das crianças.

Através da brincadeira a criança tem possibilidade de transformar o desconhecido em conhecido, tornando-se capaz de alterar o mundo em sua volta, as crianças são capazes de aprender brincando, porque nesses momentos as crianças levantam questões, discutem inventam, criam e transformam, revelando-se, nesse brincar, o teórico e o historiador que são característica de todo ser humano. De acordo com Teixeira (2010):

o teórico se faz presente quando a criança coloca suas questões em relação à realidade compartilhada e tenta resolvê-la e conceituá-las; historiador, porque é um ser que participa e vive seu presente, podendo relacioná-lo ao passado e projetar o futuro.

Assim, podemos afirmar que, por meio do brincar, a criança contribui para formação da humanidade, possibilitando nos compreender certas características sociais e culturais de nossa história.

Toda socialização pressupõe apropriação da cultura, de uma cultura compartilhada por toda a sociedade ou parte dela. A impregnação cultural, ou seja, o mecanismo pelo qual a criança dispõe de elementos dessa cultura passa, entre outras coisas, pela confrontação com imagens, com representações, com formas diversas e variadas. Essas imagens traduzem a realidade que a cerca ou propõem universos imaginários. Cada cultura dispõe de um “banco de imagens” consideradas como expressivas dentro de um espaço cultural. É com imagens que a criança poderá expressar, é com referência a elas que a criança poderá captar novas produções. (BROUGÈRE, 2006, p. 40, *APUD*, TEIXEIRA, 2010, p. 34).

Desta forma, compreendemos que, todo jogo, brinquedo ou brincadeira é como uma parte da cultura que está sendo manipulada pela criança, que aprende, então, sobre modo e costumes da vida cotidiana, transferir e transformar a realidade interna e externa da criança. O brincar é muito importante e necessário para a sociedade, pois esta se torna mais criativa, saudável e contribui para formação cognitiva, afetiva, psicológica e física do indivíduo.

A criança que não brinca, não se aventura em algo novo desconhecido. Se, ao contrário, é capaz de brincar, de fantasiar, de sonhar, está revelando ter aceitado o desafio do crescimento, a possibilidade de errar de tentar e arriscar para progredir e evoluir. (LIBOVICI e DIATKINI, 1985, p. 6).

De acordo com Piaget (1976), os jogos não são apenas uma recreação para gastar energias das crianças, mas auxiliam e favorecem o desenvolvimento intelectual.

É fato que o ato de brincar desenvolve e proporciona nas crianças diversas aprendizagens, bem como favorece a auto estima, auxilia a criança a superar suas aquisições de forma criativa, estimula a curiosidade, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção . Cabe evidenciar também que é direito da criança brincar, praticar esportes, diverti-se. Tal direito esta contemplado na lei 8069/90, em seu artigo 16, inciso IV.

Diante da explanação, vemos a importância do brincar para a criança, pois na mesma, a imaginação criadora, surge em forma de jogo, instrumento de primeiro pensamento para enfrentar a realidade, que se transforma em jogo simbólico, ampliando a compreensão de mundo. É a representação na simbolização que possibilita a interiorização do mundo. Com a valorização do brincar, surge a necessidade de diferenciar os termos: jogos, brinquedos e brincadeira, e também de esclarecer o que serão abordados a seguir neste trabalho.

Neste contexto, a escolha deste tema foi baseada através de leituras durante o curso de Pedagogia e das observações feitas nos estágios de Educação Infantil, em turmas de 03 a 05 anos tendo em vista que é nesta fase que a criança tem toda a base de seu aprendizado. Entendemos que enquanto professores devemos observar o desenvolvimento da criança em todos os aspectos, seja ele psicológico, social, emocional e físico-motor. No decorrer do estágio supervisionado na Educação Infantil na Escola Municipal com duração

de dois anos presente no dia a dia, em sala de aula o jogo e o brincar fazendo parte do cotidiano de nossas aulas, percebemos a importância que isto tem para o desenvolvimento das crianças.

Frente a essa constatação, surgiu o interesse em desenvolver a pesquisa para o Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) dando origem à seguinte temática: Uso de jogos e brincadeiras na Educação Infantil: o que dizem os professores?

Neste trabalho o assunto abordado é sobre a importância dos jogos e do brincar, estas ferramentas são importantíssima para o desenvolvimento das aptidões física e mentais da criança, são agentes facilitadores para que a criança estabeleça relações sociais com os seus pares, descubram sua personalidade, vivam em sociedade e preparem-se para o futuro.

O objetivo geral desse trabalho é analisar a importância dada aos jogos e brincadeiras por professores de Educação Infantil. Para tanto, é necessário percorrer sobre alguns caminhos para entender melhor esse processo, tais como: o conceito de infância, percorrendo sobre um breve histórico da educação infantil; concepção de jogo, as características e os tipos de acordo com alguns autores, o jogo na educação infantil, compreender melhor o jogo na educação segundo autores renomados como Piaget, Dewey e Froebel, o professor como mediador do jogo, e por fim o jogo como ferramenta no desenvolvimento da criança no processo ensino aprendizagem.

Tendo como objetivos específicos analisar as concepções sobre papel dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança na educação infantil; identificar que tipos de jogos e brincadeiras utilizados por professores de Educação Infantil para o desenvolvimento da criança.

O problema da nossa pesquisa é: Qual a importância dada aos jogos e brincadeiras por professores de Educação Infantil? Já as questões norteadoras são: Quais as concepções dos professores sobre papel dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança na educação infantil? Que tipos de jogos e brincadeiras utilizados por professores de Educação Infantil para o desenvolvimento da criança?

Pensando na importância de se resgatar o jogo e brincadeiras na Educação Infantil no contexto da escola, Solé (1992) apresenta três características fundamentais necessárias à formação do professor que com certeza garantirão em sua prática pedagógica a presença do lúdico sem desvio

de interpretações, sendo elas: a formação teórica, a formação pedagógica e a formação pessoal.

Com relação a formação teórica: esta autora aponta a importância da base teórica na formação do professor de educação infantil, ressaltando as teorias que discutem o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, bem como a relação dela com o jogo e brincadeiras, com a recreação e com o prazer, demonstrando suas diferenças e em que paradigmas se situam.

A formação pedagógica: na visão de Solé (1992) deve acontecer numa relação muito próxima entre a teoria e a prática, oportunizando ao futuro professor vivências concretas no âmbito de jogos e brincadeiras na educação infantil, e não apenas uma formação por meio da consciência lúdica.

No que diz respeito à formação pessoal: a referida autora enaltece a importância do resgate dos jogos e brincadeiras na educação infantil e das histórias lúdicas vivida pelo professor em sua infância. Ao fazer esse processo empático, ou seja, colocar-se no lugar do aluno, o professor consegue resgatar o significado, a satisfação, o encantamento que a ludicidade tinha em sua infância. A partir desse contexto, deixará de pensar no jogo e brincadeira como adulto e refletirá o seu valor para a criança.

Segundo Fortuna (2003), é importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças. Ressalta-se que a aprendizagem é o mais frequente motivo pelo qual o jogo é considerado importante para a educação, em que o brincar se torna realmente significativa com a ajuda dos seus educadores, que devem seguir o seu papel de auxiliares nesse processo, pois conforme considera Ramos (2002, p. 6), “nem tão largada que dispense o educador, dando margem às práticas educativas espontaneístas que sacralizam o ato de brincar, nem tão dirigida que deixa de serem brincadeiras.”, já que a intencionalidade do educador pode, por exemplo, estar na organização do espaço.

Reafirma-se, portanto a importância desse estudo para todos os atores da educação fundamental, educador, gestor e educando, bem como para os acadêmicos dos cursos de licenciatura. Sendo reiterada a importância da prática lúdica no processo ensino-aprendizagem.

A pesquisa foi dividida em cinco capítulos, o primeiro refere-se à introdução do trabalho. o segundo capítulo intitulado. **conceituando brincadeiras** tem como tema do subtópico **a brincadeira e a criança: uma relação indissociável; definições dos jogos na educação infantil**

diferentes tipos de brinquedos e brincadeiras na educação infantil.

No, terceiro capítulo encontra-se a metodologia que se divide em abordagem metodológica; procedimentos metodológicos; contexto da pesquisa e participantes; processo de construção dos dados; o processo de análise de dados e interpretação dos resultados. a análise dos dados da pesquisa encontra-se no quarto capítulo e divide-se em um: o uso jogos e brincadeiras segundo professoras de educação infantil.

O quinto e último capítulo refere-se às considerações finais, concluindo assim o estudo em questão. Sendo reiterada a importância da prática lúdica no processo ensino-aprendizagem.

## 2 CONCEITUANDO BRINCADEIRAS

O presente capítulo está composto pelos seguintes subitens: a brincadeira e a criança: uma relação indissociável, que trata da contribuição da brincadeira na formação da criança, sobretudo no desenvolvimento e aprendizagem; definições dos jogos na educação infantil, em que são abordados os mais variados conceitos de jogo; diferentes tipos de brinquedos e brincadeiras na educação infantil que estão expostos alguns exemplos que podem ser usados na escola.

### 2.1 A BRINCADEIRA E A CRIANÇA: UMA RELAÇÃO INDISSOCIÁVEL

Falar de criança é relacioná-la a brinquedos e brincadeiras, como da mesma forma fala de jogos é pensar na criança que brinca. Desta forma, é possível inferir que o jogo esta presente na criança e na infância. “Ao brincar a criança experimenta, organiza-se, regula-se, constrói normas para si e para os outros” (KRAMER, 2005,p.104).

A criança cria e recria o mundo ao seu entorno por meio da brincadeira, assim, o brincar é uma das formas de linguagem que a criança utiliza para interagir consigo, com os outros e para compreender o mundo ao seu redor, desta forma, pode-se dizer que o jogo é uma atividade natural do homem. De acordo com Kishimoto (2009, p.16) o jogo pode ser visto de três formas distintas: “Como resultado de um sistema lingüístico que ocorre dentro de um contexto social; como um sistema de regras e ainda como um objeto”.

Na primeira forma de interpretar o jogo, o seu sentido depende do contexto social onde ele é vivenciado e o jogo não está sujeito á um língua particular de uma ciência, mas de um cotidiano. O jogo não segue uma lógica da ciência, mas sim a lógica de um contexto social, de uma linguagem do cotidiano, podendo então sofrer alterações e interpretações de acordo com o contexto social em que ele é praticado e analisado.

Cada contexto social acaba por criar uma concepção de jogo própria, e esta criação não se trata apenas de determinar uma definição para tal, é algo muito mais complexo o significado dado ao jogo é aquele que o grupo social compreende, que é veiculado através da linguagem e é com o poder dela que esse significado se fixa, podendo ser alterado quando necessário por demandas trazidas pela sociedade. Segundo Kishimoto (2009) “[...] cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de

vida, que se expressa por meio da linguagem”. De acordo com essa concepção o jogo recebe a imagem e o sentido que cada sociedade fornece para ele.

Na possibilidade de se observar o jogo como um sistema de regras, pode-se pensar em diversos tipos que possuem regras claras e explícitas como o xadrez, dama ou até mesmo jogo de cartas. A regra é um fator que estrutura a forma de agir diante daquela situação que é o jogo, quando a pessoa joga esta modalidade está ao mesmo tempo colocando em prática as regras e também uma atividade lúdica.

O terceiro significado encontrado para o jogo é vê-lo como um objeto, seria então a materialização do jogo, sua forma concreta, seja ele de qualquer material. Assim é possível perceber o jogo, seus significados, sejam eles determinados pela cultura, pelas regras ou pelos materiais que os compõem.

Outro componente da atividade lúdica que tem forte importância na infância é o brinquedo, ele é o instrumento da brincadeira ao utilizá-lo a criança estabelece uma relação com o mesmo e a utilização do mesmo no decorrer da brincadeira não necessita de um sistema de regras preconcebido.

O brinquedo permite diversas formas de utilização, estimula a representação, já que não existe uma estrutura pré-estabelecida para o seu manuseio. Vale a pena ressaltar que o brinquedo tratado aqui pode não ser necessariamente algo que tenha sido pensado e construído para o brincar, como uma boneca ou um carrinho, um brinquedo pode ser qualquer objeto que a criança deseje brincar e que esteja envolvido na ação da brincadeira. O brinquedo possibilita uma entrada no mundo do imaginário, já que permite diversas formas de utilização. Também é possível enxergar nele um pouco de representação do real no momento em que a criança o elege como um substituto do objeto utilizado nas ações reais do dia a dia, tornando-se, em alguns momentos, um representante da realidade. Assim Kishimoto afirma:

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais na proposta de manipulá-los (2009, p.18).

Os brinquedos são também materiais para adentrar no imaginário, além de serem possíveis substitutos dos objetos reais do cotidiano, possibilitam a unificação do universo real com o imaginário no momento em que se brinca.



A brincadeira, por sua vez, seria a ação que ocorre no plano imaginário ou no momento em que se joga. A brincadeira traz em si a articulação de elementos imaginários de imitação e também de elementos da realidade, ela acaba por ser uma transformação da realidade no plano da imaginação e das emoções através do brinquedo. Ainda referindo-se aos componentes da atividade lúdica, além das definições trazidas por Kishimoto existem no campo de estudo outras definições, assim para Miranda (2001):

O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira nada mais é que o ato de brincar como brinquedo ou mesmo com o jogo. Jogar também é brincar com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se os “brincantes” lhe impuserem regras. Percebe-se, pois, que jogo brinquedo e brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados; ao passo que o lúdico abarca todos eles.

Jogo, brinquedo e brincadeira estão intimamente ligados e fazem parte do universo lúdico, durante a relação que se estabelece entre esses elementos e a criança, no ato de manipulá-los, pode-se interpretar como o lúdico em ação. O brincar causa na criança inúmeras sensações como representação, a imitação do cotidiano ou de situações vividas anteriormente nas questões individuais e sociais, enfim promove novas vivências, o que acarreta num desenvolvimento e por consequência um aprendizado, sempre acompanhados pelo prazer que o brincar proporciona. Dessa forma pretende-se estudar os sentidos e papel que o jogo e a brincadeira representam para o cotidiano da educação infantil.

Sabemos, que o contexto social, histórico e cultural que a criança vive influencia fortemente o seu desenvolvimento. Diante deste fato as crianças são passíveis de influências lúdicas existentes em seu cotidiano. Mas, infelizmente, muitas vezes os adultos que convivem e brincam com as crianças não se dão conta da importância de seus gestos, palavras e movimento. Alguns adultos cantam, conversam e ensinam brincadeiras para as crianças, outros se limitam a achar que o mais importante para a criança é estar limpa, saciada, cuidada e saudável, desconsiderando a brincadeira como promotora de aprendizagem.

No entanto, teóricos e pesquisadores da área já reconhecem que a brincadeira é uma forma privilegiada de aprendizagem infantil, isto porque, à medida que as crianças vão crescendo, trazem para suas brincadeiras o que veem, escutam, observam e experimentam do mundo em que estão inseridas.

De acordo com Kishimoto (2005,p. 18)

a brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionando-se diretamente com a criança e não se confundem com o Jogo.

Quem nunca brincou quando criança? difícil encontrar alguém que responda negativamente essa pergunta. Jogos e brincadeiras (esconde-esconde, pula corda, pega-pega, futebol, brincar de casinha, jogos eletrônicos, entre outras) são práticas culturais que permeiam o cotidiano.

O brincar é importante para a criança, este reconhecimento vem declarado nas mais variadas inferências, tais como: momento de ser, divertimento, de se gastar energia, descarregar, extravasar, se comunicar, compreender o mundo à sua volta, imitar, representar, fantasiar etc.

As brincadeiras infantis é algo que pertence à criança, por meio desse brincar ela constrói várias maneiras para experimentar e organizar as regras para si e para o outro. Dessa maneira, é possível criar e recriar novas brincadeiras. O brincar permite que criança construa uma linguagem para entender e interagir consigo, com o outro e com o mundo.

O jogo e a brincadeira favorecem a constituição da criança enquanto sujeito, as criança parte primeiro das brincadeiras com seu corpo para, aos poucos, ir diferenciando os objetos ao seu redor, o direito da criança de brincar esse direito já ganhou espaços na legislação brasileira, quando citado na instituição Brasileira de 1988, no estatuto da criança e do adolescente na lei de diretrizes e bases da educação nacional- LDB 9.394/96, nas diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil de 1998 e no plano nacional de educação de 2001.

## 2.2 DEFINIÇÕES DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Agora vamos abordar as definições dos jogos voltados para a Educação Infantil em suas diversas formas e contextualizando um pouco sobre a sua história. Pois é nesta fase que consiste a introdução da criança antes da sua entrada no ensino obrigatório. Cabe salientar que a idade dessas crianças vai de zero a cinco anos. Durante esse período a relação ensino/escola consiste

basicamente em atividades lúdicas e jogos, pois é aqui que elas irão desenvolver as suas capacidades cognitivas e motoras, fazendo as descobertas do mundo em que vivem para então dar início ao processo de alfabetização. A definição de jogo segundo o dicionário Houaiss, (2003, p.400);

1 – agitação: movimento, oscilação; 2 – aposta: lance, mão, parada, partida; 3 – ardil: astúcia, 4 – balanço: oscilação; 5 – **brincadeira**: folguedo, folia, reinação; 6 – coleção: conjunto; 7 – combate: certame, luta, peleja, pugna; 8 – **diversão**: divertimento; 9 – escárnio: grocejo, motejo, troça, zombaria; 10 – funcionamento: movimento; 11 – inconstância: capricho, instabilidade, irregularidade, variabilidade, volubilidade, constância, evariabilidade, regularidade; 12 – brinquete: ludibrio; 13 – manejo: manobra, manuseio; 14 – movimento: destreza, habilidade, mobilidade; 15 – partida: certame, **competição**, espetáculo, peleja, jogo de cartas: carteador. (Grifos do autor)

A palavra jogo apresenta muitas facetas, destacamos a brincadeira, a diversão e a competição, pois são partes de interesse no que se refere à educação infantil.

Segundo Kishimoto (1997) “tentar definir o jogo não é tarefa fácil”, pois é possível sua interpretação de diversas formas como, por exemplo, brincar de “mamãe e filhinha”, jogar bola, brincar na areia, construir um barquinho. Entretanto, cada jogo tem suas particularidades, no exemplo citado de brincar de “mamãe e filhinha” usa-se a imaginação da criança este se diferencia do jogo de futebol no qual há regras a serem cumpridas, que também se torna diferente do brincar na areia, no qual esta brincadeira o prazer de manipulação de objetos que satisfaz a criança. Por sua vez todas elas se diferem da construção de um barquinho, pois há a exigência de um modelo mental e destreza manual para executar atividade.

De acordo com Friedmann (199,p,20):

[...] acredito no jogo como uma atividade dinâmica, que se transforma de um contexto para outro, de um grupo para outro: daí a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada.

Friedmann, em seu texto, explica que não se tem uma teoria completa sobre o jogo, como foi citado acima há várias formas e afirma ainda que é muito difícil esgotar este assunto, uma vez que cada educador deve ter sua maneira de proceder em cada situação, Ressalta-se que ao usar o jogo na

Educação Infantil é muito importante destacar sua qualidade, tendo em seus dobramentos para o processo de ensino e aprendizagem.

Conforme Brougere (1998,p.18):

Há jogo a partir do momento em que a criança aprende a designar algo como jogo; ela não chega a isso sozinha. Ter consciência de jogar resulta de uma aprendizagem linguística advinda dos contextos da criança desde as primeiras semanas de sua existência.

Para o autor a criança obtém os seus conhecimentos de acordo com o tempo, ela não entende o que é jogo por si próprio. É necessário que ela compreenda o que é jogar, e essa compreensão se dá por meio de um mediador que estará transmitindo as formas de como executar as atividades de acordo com as regras estabelecidas pelo jogo. Porém independentemente das regras e das suas particularidades a palavra jogo não perde a sua denominação, quando pronunciada a palavra sua referência trata-se do jogo em si e não nas suas particularidades.

Kishimoto (1997), traz uma coletânea com diversos artigos e um alerta para os educadores, para que eles possam descobrir a verdadeira importância do jogo na educação infantil. A autora atenta para que os professores não venham ver o jogo como um mero momento de distração, pois a educação infantil oferece muito mais do que um mundo de sonhos e imaginação. É neste momento do jogo que a criança absorve o máximo de informações. Para Araújo (1992):

O jogo toma um aspecto muito significativo no momento em que ele se desvincula de ser meio para atingir a um fim qualquer. Revendo a história do jogo, certificamo-nos de que sua importância foi percebida em todos os tempos, principalmente quando se apresentava com fator essencial na construção da personalidade da criança.

Para o autor o jogo educativo só passa a ter significado a partir do momento que se tenha um objetivo ou um alvo a ser atingido, através dessa idéia passará a não ser uma brincadeira e sim uma atividade que contribuirá com o desenvolvimento intelectual da criança.

Os jogos educativos são aqueles que contribuem para formação das crianças e geralmente são direcionados para a Educação Infantil. São divididos em dois grupos: os de enredo e os de regras. Os primeiros são chamados de

jogo imaginativo como, por exemplo, as fábulas; essa modalidade estimula o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança, pois elas vivenciam o comportamento do adulto. Quanto o segundo pode-se citar o jogo de dominó; neste a imaginação esta limitada, pois são as normas que norteiam o jogo, exigindo atenção para o seu desenvolvimento.

Friedmann, (1996) contempla em seu livro a história dos jogos desde o final do século XIX, onde neste período se iniciou os estudos, o psicólogo americano Stanley Hall, foi primeiro a defender a ideia de jogos infantis, segundo ele é na infância que a criança recapitula a experiência passada, para que desse modo possam preparar para o futuro.

No final do XIX e começo do século XX, foi ressaltado a necessidade de se cuidar dos “costumes” infantis e os acervos lúdicos eram tratados como tesouros. Desta forma os materiais eram considerados como documentos intocáveis, distanciando-se da ideia de que os jogos infantis não são acessíveis a todos e a dinâmica é uma das características fundamentais neste período.

Para Friedmann (1996):

É notória a quantidade e, sobretudo, a qualidade dos estudos realizados nessa área cultural e da personalidade: os avanços para a compreensão da dinâmica do jogo infantil foram muito significativos, e essa linha de pensamento leva à compreensão contextual da atividade lúdica.

Para a autora são muitos os registros sobre os estudos dos jogos e que a qualidade destes estudos são satisfatórios no que se refere a evolução dos mesmos.

Nas décadas de 1930 a 1950, os jogos infantis foram descuidados em relação ao período anterior, neste momento a atenção esta voltada para os jogos de adultos. De 1920 até a década de 1960, o jogo era visto como meio de se diagnosticar o comportamento das crianças e adultos, entre 1960 e 1970 Roberts e Sutton-Smith realizaram uma análise dos jogos reconhecendo que os mesmos se manifestam de maneiras diferentes dependendo da personalidade e da cultura que se é aplicado. Na década de 1950 a 1970 foi destacada a importância da existência de comunicação no jogo. Garvey e Bernaott (1975) fizeram um estudo sobre a comunicação no jogo e enumerando os vários tipos de comunicação.

No começo da década de 1950, Piaget, realizou estudos sobre o jogo visando a sua importância, evidenciando a relação entre compreensão e

aprendizagem. Huizinga (1938) estabeleceu que o jogo apresenta duas faces. Uma em que determinado momento é tido como atividade não - seria, ou seja, livre e em outro momento é tido como seria, onde exige da criança certa disciplina para desenvolver as atividades.

Na década de 1970 em diante foram abordados vários estudos destacando os jogos como meio de definir o comportamento da criança na educação infantil. Buscava-se compreender como ela pensa, cria e se comporta diante de uma situação. Essa análise comportamental era obtida através do jogo, uma vez que a criança era submetida às regras dos mecanismos lúdicos.

No decorrer da história os jogos educacionais têm sido valorizados na educação infantil, pois é a partir deste contexto que o jogo voltado para a criança passa por mudanças tornando-se cada vez mais presente na escola. Assim, esta ligação começou a ter mais sentido de acordo com os projetos desenvolvidos por professores e pedagogos.

Todavia, em todos os tempos o jogo foi visto como algo primordial no desenvolvimento do educando acompanhando a evolução das novas tecnologias e dos novos recursos que estão sendo disponibilizados. Os meios de aprender insinuam-se de varias formas e de diferentes linhas pedagógicas, fato que permitiu a escola ampliar suas perspectivas de ensino.

Os jogos tradicionais são frutos de romances, contos, ritos religiosos e místicos esquecidos pelo mundo adulto. Na sociedade em que vivemos os jogos infantis “tradicionais” estão desaparecendo devido à grande influência dos jogos eletrônicos.

Há inúmeros estudos que mostram a importância dos jogos na educação, principalmente na educação infantil. Como já foi abordado anteriormente é através do jogo que a criança consegue construir o seu próprio conhecimento.

Os jogos até a chegada da tecnologia eram realizados nas ruas dos bairros, apresentando-se sob a forma de futebol, vôlei e bolinhas de gude entre outros. Atualmente as ruas estão vazias e as crianças trancadas em seu quarto brincando no computador, neste sentido há a perda da socialização da criança com meio em que vive.

Os jogos por sua vez possuem várias áreas de interesses no que se referem ao conhecimento humano, estas são divididas em quatro partes, onde o primeiro é o antropológico, pois estudam os seus significados e seus

contextos. O segundo é o sociológico, e é nesta área que o jogo trás sentido ao tema desta pesquisa, portanto é aqui que se estudam as consequências da sua utilização.

O terceiro é o tecnológico que se refere às tecnologias utilizadas nos jogos. Há também profissionais como: designer de jogos, pessoa que planeja como criá-los. O quarto é o comercial onde os jogos são comercializados.

### 2.3 DIFERENTES TIPOS DE BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

Conceituado por muito tempo como ação espontânea, algo não sério, um passatempo, o jogo foi negligenciado por muito tempo no planejamento educacional, uma vez que não se reconhecia a sua importância para o desenvolvimento da criança, nem a sua presença na escola. Com a ressignificação paradigmática fundamentada em pressupostos sociais e na lingüística, novos encaminhamento teórico surgem para redefinir o papel dos brinquedos e das brincadeiras na educação infantil.

De acordo com Almeida (2003), todos os jogos de que as crianças participam, que inventam ou pelos quais se interessam nessa fase, vem enriquecer os esquemas perceptivos e operativos. Essas funções combinadas com as estimulações psicomotoras definem alguns aspectos da prontidão, condição necessária para o domínio da leitura e escrita.

A criança reúne-se com outras crianças para brincar. Porém, o autor em questão Almeida (2003) nos fala que ela age, ainda, sem observar regras. No jogo todas ganham e todas perdem, no final sempre há brigas e agressões. A criança ainda não coordena seus esforços com o das outras crianças, porém é necessário para ela estar junto com outras crianças.

O autor ainda esclarece que até os seis, sete anos a criança está na fase em que define praticamente grande parte de seu desenvolvimento físico, mental, afetivo. A participação e também a postura do adulto nessa fase são muito importantes para a criança. Ela adora movimentar-se e a família não pode querer imobilizá-la com determinações que vêm castrá-la nesse ponto. A criança adora ajudar os pais e participar de pequenas tarefas. É fundamental que a família e a pré-escola proporcionem um ambiente rico em informações

que possam estimular o desenvolvimento da criança sem nunca forçá-la a assimilar nada além daquilo que é capaz de fazer de forma prazerosa e natural. Para enfatizar melhor tomamos emprestadas as palavras de Almeida (2003):

Daí entendermos que as pré-escolas, creches, que suprem ou auxiliam a educação familiar, devam ser altamente qualificadas e preparadas para essa função. – estimular o desenvolvimento da criança sem forçá-la – Entendemos também que todas as crianças, sem distinção, deveriam ter o direito de participar de uma boa pré-escola ou de instituições similares, como centros de recreação, que as auxiliassem a se desenvolver integralmente.

Através dos jogos a criança vai se tornando progressivamente capaz de controlar seus impulsos e desejos para que possa alcançar o seu objetivo, de acordo com o que é permitido fazer na situação de jogo. Para brincar a criança exercita seu corpo e seu pensamento todo o tempo. Suas necessidades imediatas são satisfeitas e toda a sua personalidade está envolvida no jogo. Todas as brincadeiras de que participam ajudam as crianças a revelarem preocupações, angústias, limitações e a buscarem soluções para sua estabilidade emocional. Segundo Bondioli e Mantovani (1998)

O jogo é uma atividade automotivada (que pode ser compartilhada, mas não imposta) na qual as ações são tão mais produtivas quanto mais desvinculadas de tarefas específicas (prevalece o interesse pelo processo" sobre o interesse pelo "produto"), que acontece em um tempo definido pela liberdade das pressões funcionais (depois que as necessidades primárias foram satisfeitas).

No entanto a autoconfiança da criança é continuamente desenvolvida através do jogo. A medida que a criança é desafiada a desenvolver habilidade operatórias, que envolvem identificação, observação, comparação, análise, síntese, generalização, ela vai conhecendo as suas próprias possibilidades.



### 3 METODOLÓGICOS

A presente pesquisa foi desenvolvida em duas etapas: a primeira foi estudos teóricos e a segunda, pesquisa de campo. No que se refere aos estudos teóricos fizemos levantamentos de dados através de alguns autores, acervos educacionais e, principalmente de livros, artigos especializados no assunto, após a seleção desses materiais demos início ao desenvolvimento do trabalho em campo.

#### 3.1 ABORDAGEM METODOLÓGICA

Esse estudo se desenvolveu numa abordagem qualitativa e como instrumentos de coletas de dados foram utilizados a observação direta e o questionário para as professoras regentes de um Centro de Educação Infantil em Teresina – Piauí.

Como afirma Ludke e André (1986,p.13)

A pesquisa qualitativa envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos do contato direto do pesquisador com a situação estudada (...) se preocupa em retratar a perspectiva dos participantes e tem um plano aberto e flexível focalizado á realidade de forma complexa e contextualizada.

Por tanto fica claro que tal pesquisa se torna relevante ao estudo por sua ampla ação sobre o mesmo, já que a observação de atividades lúdicas no âmbito escolar demanda um envolvimento maior, por exigir uma sensibilidade, para observar e descrever o contexto pesquisado que supera os dados quantitativos, entre o pesquisador e a realidade investigada.

Com base nos objetivos da pesquisa nossa investigação é descritiva e explicativa por meio da qual se pretendeu conhecer e analisar as concepções dos professores sobre o brincar, mais especificamente na Educação Infantil, ao programar suas atividades.

Valorizando a importância dos jogos no desenvolvimento e na formação da criança, pretendemos com esse capítulo enfatizar sobre o lúdico na educação e a prática do educador no processo ensino aprendizagem, demonstrando que através do jogo a criança se socializa, encontra prazer,

desenvolve a motricidade, o intelecto, criando e reconstruindo a realidade à sua volta.

Segundo Nunes de Almeida (2003), é uma tarefa muito difícil formar professores para uma plena e inteira introdução do lúdico na escola. Somente se o educador estiver bem preparado para realizar uma educação lúdica é que ela terá um sentido real, verdadeiro, funcional. Segundo Makarenko (apud Almeida, 2003, p. 65)

A tarefa é difícil, mas possível. A realidade pode tornar-se a base e a própria fonte do prazer ao mostrar a contradição entre o dever, a alegria presente e a aspiração de buscar e aprender sempre. O professor não deve opor-se à liberdade do aluno. Deve, sim, reforçar a confiança, incentivar, a autonomia do aluno[...]

Almeida (2003) ainda nos fala que nos dias de hoje os alunos só acreditam nos professores que sabem participar, transformar suas aulas em trabalho-jogo seriedade e prazer. Quando os alunos gostam do professor, se esforçam mais para aprender e não decepcioná-lo. Do mesmo modo, quando um professor desperta na criança a paixão pelos estudos e confia nela, ela mesma buscará o conhecimento, descobrindo que a melhor escola é aquela que existe dentro dela mesma.

### 3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para conhecer e estudar o cotidiano das classes de Educação Infantil e como o lúdico se apresenta nesta rotina, foi utilizada a abordagem qualitativa de pesquisa. A abordagem que de acordo com Bogdan e Bikem (1982), citados por André e Ludke (1986) possui como características principais a utilização do ambiente natural como fonte direta dos dados, o pesquisador como principal instrumento da pesquisa, a obtenção de dados predominantemente descritivos a partir do contato do pesquisador (observador) com situação estudada e também a preocupação de trazer e abordar a perspectiva dos participantes observados.

A escolha pela observação surgiu pela necessidade de aproximação da realidade que se desejava ser estudar, para que fosse possível observar as situações como elas acontecem de forma natural, participando do cotidiano e observando os fenômenos e as demandas que ocorrem no dia-a-dia. Como o objetivo do trabalho era estudar a presença do lúdico nas escolas, para compreender e analisar o objeto se fez necessário a observação dos acontecimentos dentro do seu contexto. Como afirmam André e Ludke (1986, p.26)

[...] a observação possibilita um contato pessoal estreito do pesquisador com o fenômeno pesquisado, o que a apresenta uma série de vantagens. Em primeiro lugar, a experiência direta é sem dúvida o melhor teste de verificação da ocorrência de um determinado fenômeno. “Ver para crer”, diz o ditado popular.

De acordo com Ludke (1986), a observação é considerada como principal método de investigação, já que possibilita um contato maior entre o pesquisador e o objeto de pesquisa. Através dele é possível coletar informações e ter impressões sobre o tema estudado de acordo com a visão do observador e do observado. Entretanto essa colocação não impede que tal técnica de coleta de dados possa ser utilizada associada a outras como a entrevista, e a aplicação de questionários para que haja um enriquecimento do trabalho de pesquisa.

### 3.3 CONTEXTO DA PESQUISA E PARTICIPANTE

A pesquisa foi realizada em uma escola da rede municipal de ensino no estado do Piauí na cidade de Teresina, que fica localizada na zona leste, o motivo da escolha de tal escola se deu por ser de fácil acesso, pela disponibilidade, por ter conhecido-a ao passar pelo Estágio Curricular, bem como ao trabalho de uma das docentes, que fazia uso de instrumentos lúdicos em suas aulas.

É papel das instituições de Educação Infantil desenvolver todas as demais formas de linguagem, fazendo a mediação entre a criança e a cultura e possibilitando seu acesso as fontes de conhecimento. A creches e pré-escolas devem desempenhar um papel fundamental para possibilitar o desenvolvimento/aprendizagem das crianças. Precisam para tanto, conhecer as crianças concretas que vem para essas instituições, isto é, conhecer os saberes, valores e práticas nos quais elas estão se constituindo, bem como conhecer as especificidades e necessidades dessa faixa etária levando em conta esses conhecimentos na organização de suas propostas pedagógicas.

A Escola é mantida pela Prefeitura Municipal de Teresina, que fornece todo o material necessário para o funcionamento da instituição. A escola também recebe recurso financeiro do FNDE/PDDE. O Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE) é uma autarquia federal vinculada ao Ministério da Educação (MEC). Isso quer dizer que ele é uma entidade pública, fiscalizada pelo Estado, mas que possui autonomia para sua gestão.

Criado em 1995, o Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE) O PDDE consiste na assistência financeira às escolas públicas da educação básica das redes estaduais, municipais e do Distrito Federal e às escolas privadas de educação especial mantidas por entidades sem fins lucrativos. O objetivo desses recursos é a melhoria da infraestrutura física e pedagógica, o reforço da autogestão escolar e a elevação dos índices de desempenho da educação básica.

Os recursos do PDDE são transferidos de acordo com o número de alunos, de acordo com o censo escolar do ano anterior ao do repasse que é destinado à compra de materiais, priorizados pela escola e aprovado pelos membros representantes da Associação de Pais e Mestre/Caixa Escolar. Esse

recurso pode ser aplicado na aquisição de materiais permanentes e de consumo, equipamentos que utilizados no trabalho desenvolvido pela escola possui, um parquinho, uma cozinha, um refeitório a refeições é feita em sala de aula, uma dispensa, um depósito de materiais de limpeza e manutenção, um pátio coberto, sete salas de aulas, uma biblioteca, Uma sala de professores, dois banheiro masculino e dois feminino para uso dos alunos um banheiro para uso dos professores, uma secretaria/diretoria com computadores (para uso da secretaria), uma máquina de xérox e uma impressoras.

As crianças da pré-escola municipal de Teresina-Pi e tempo integral tem 7 sala cada sala tem 25 alunos as crianças passam o dia todo entram na sala de aula às 7:15 da manhã, e saí as 16:00 horas, 7:40 cada sala tem café da manhã, 8:00 começa a aula, sempre começa com a colhida, 10:00 a recreação área livre, 10:50 o banho as 11:20 almoço com sobremesa, as 12:00 o descanso, as 13:20 o lanche as 15:30 o jantar depois a espera dos parentes com a carteirinha de identificação de cada aluno que pega na entrada e entregam na saída.

As professoras da rede passam o dia também na escola, todas as salas têm uma estagiaria pelo Centro de Integração Empresa-Escola (CIEE) que recebem uma bolsa de estágio de dois anos, as estagiarias tem sua carga horária, tem pela manhã 30 horas e a tarde 20 horas.

Sobre a rotina das turmas, são feitas rodinhas na sala momento em que a professora e os alunos conversam, contam novidades, relatos de experiências, fazem combinados, calendário, chamada dos alunos, entrega dos crachás, contagem dos alunos presentes e dos que faltaram, quantas meninas tem no dia e quantos meninos, homenagem aos aniversariantes, organização do dia.

Cada professora tem seu jeito específico de fazer estas atividades na rodinha, horário de merenda, escovação dos dentes, atividades diversificadas faz de conta, brinquedos livres, brinquedoteca, artes, pintura, vídeo etc. observação: Estas atividades são realizadas com professoras apoio que também desenvolvem outros projetos. Parquinho de trinta minutos junto com a professora referência. Após o parquinho as crianças têm um momento de relaxamento. Momentos lúdicos de aprendizagem (bingos, blocos lógicos, jogos, quebra-cabeça, massinha, etc.)

Sobre a avaliação (auto avaliação) cada criança junto com a professora avaliará as atividades do dia e do cumprimento dos combinados.

No Projeto Político Pedagógico, a escola constrói sua identidade, forma e informa. Através da proposta pedagógica temos a conquista da autonomia da escola. O desenvolvimento do nosso Projeto Político Pedagógico nasceu de um diálogo permanente, de um processo de discussão das práticas educativas, das preocupações individuais e coletivas, foi considerado as necessidades da escola, através do levantamento do perfil dos alunos e professores, é um processo coletivo de ação-reflexão-ação. O Projeto Político Pedagógico é um processo em permanente atualização, não é estático, pois estamos sempre em constantes reflexões da nossa prática pedagógica.

Ao entrar na escola, é através das brincadeiras que as crianças desenvolvem sua socialização e vão aprendendo a conviver cada uma com seu egocentrismo, que é marcante nesta fase da vida.

Almeida (1995) afirma que a brincadeira simboliza a relação pensamento-ação da criança e, sendo assim, constitui-se provavelmente na matriz das formas de expressão da linguagem (gestual, falada e escrita).

Piaget (*apud* LA TAILE, OLIVEIRA, DANTAS, 1992) reforça o pensamento de Almeida (1995) quando afirma que os jogos estão diretamente ligados ao desenvolvimento mental, social e psicomotor da criança logo, brincadeiras e jogando a criança pode exercitar processos mentais significativos para o desenvolvimento da linguagem e de hábitos sociais.

Sobre a participante da pesquisa vejamos o quadro a seguir:

#### **Quadro 1: Perfil da professora**

<b>Pseudônimo</b>	Professora	<b>Idade</b>	27
<b>Formação</b>	Pedagogia /Psicopedagogia/ Docência para Educação Infantil		
<b>Carga horária</b>	40 h	<b>Tempo de atuação</b>	3 anos e 7 meses

Fonte: dados da pesquisa

Com a intenção de obter informações que não poderiam ser adquiridas apenas com a observação foi utilizado como instrumento de pesquisa questionários previamente elaborados aplicados com uma professora que atua no 2º período em tempo integral. O que nos possibilitou de levar o perfil da professora no quadro apresentado anteriormente.

Em alguns momentos também foi possível obter algumas informações com a professora através de conversas informais que aconteciam no decorrer da minha pesquisa.

Seguindo o conceito de Marconi; Lakatos, (1999, p.100) “questionário é um instrumento de coleta de dados constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador”. dessa forma a escolha pela utilização deste método de coleta de dados foi feita pela facilidade de sua aplicação e também por deixar o entrevistado um pouco mais a vontade devido a possibilidade da ausência do entrevistador no momento das respostas.

Ainda em relação às educadoras procurou-se identificar o uso de jogos e brincadeiras em situações de aprendizagem e também em situações do brincar livre. Buscou-se também saber qual a percepção da educadora quanto a participação e o entrosamento entre as crianças durante as atividades que eram realizadas com um suporte lúdico o entendimento e como acontece a seleção para tais atividades.

### 3.4 PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE DADOS

A pesquisa se pautou em um trabalho de campo, com a aplicação de questionário. Chizzotti (1991,p.44) define o questionário como:

Um conjunto de questões sobre o problema, previamente elaboradas, para serem respondidas por um interlocutor, por escrito ou oralmente. Neste último caso, o pesquisador se encarrega de preencher as questões respondidas [...] A elaboração de um questionário pressupõe a apropriação de algumas técnicas para chegar aos problemas centrais da pesquisa. E ainda esclarece que um questionário consiste em, um conjunto de questões pré-elaboradas, sistemáticas e sequencialmente dispostas em itens que constituem o tema da pesquisa com o objetivo de suscitar dos informantes respostas por escrito ou verbalmente sobre o assunto que os informantes saibam opinar e informar. É uma interlocução planejada.

Neste sentido, para a execução de um questionário de pesquisa, é necessário que o pesquisador saiba com exatidão as informações que busca e o objetivo da pesquisa e que o informante possa compreender claramente as questões que lhe são propostas de visar e verificar a formação profissional, idade e tempo de experiência com a Educação Infantil.

Foi feito também para completar a pesquisa observação simples, também chamada de sistemática não participativa que se faz necessária à pesquisa, pois mantém certa distância entre os sujeitos observados e o investigador, podendo assim este observar a realidade no contexto analisado, assim como as relações e os sentimentos que cercam esse cenário de maneira mais crítica e objetiva. Segundo definição de Gil (1999):

Por observação simples entende-se aquela em que o pesquisador, permanecendo alheio à comunidade, grupo ou situação que pretende estudar observa de maneira espontânea os fatos que ai ocorrem. Neste procedimento, o pesquisador é muito mais um espectador que um ator. Dai por que pode ser chamado de observação-reportagem, Já que apresenta certa similaridade com as técnicas empregadas pelos jornalistas.

Com base nas afirmações, constata-se a relevância da observação simples, como instrumento fundamental ao pesquisador, pois permite que este ao analisar a realidade dos sujeitos pesquisados, mantenha o mínimo de



envolvimento possível com os sujeitos da pesquisa. A observação foi importante por nos permitir um contato direto com a realidade.

### 3.5 O PROCESSO DE ANÁLISE DE DADOS E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS

O processo de análise dos dados consiste em interpretar as respostas dos questionários aplicados durante a investigação, na qual a professora de Educação Infantil que concorda participar da referida pesquisa responder. Bem como foi analisado os dados da observação direta na escola. Lembramos que nesse processo de tratamento dos dados a participante teve sua identidade preservada.

Como afirma Chizzotti (2006,p.98), “o objetivo da análise de conteúdo é compreender criticamente o sentido das comunicações, seu conteúdo manifesto ou latente, as significações explícitas ou ocultas”.

Para Almeida (2003) uma escola lúdica é aquela em que o aluno, dès de cedo, é levado a investigar, observar, a buscar seu próprio conhecimento. Para isso aluno e professor devem trabalhar juntos, pesquisando e descobrindo novos saberes. Ele vai além diz que não somente a sala de aula, mas o espaço escolar em si, são laboratórios em que o indivíduo irá expor seus conhecimentos e instigar sua curiosidade, através de feiras de artes, ciências, entre outras.

Ao analisar as respostas dadas pela professora foi notório, apesar da resistência da professora em evidenciar a realidade vivida, que a participação pedagógica na orientação lúdica, quanto a sala de aula, não existia e que as professoras tinham que buscar sozinhas respaldo para tal prática. Quanto a ludicidade no contexto escolar em si, pudemos observar que as atividades lúdicas extra escolares ocorriam e que havia na instituição havia as festinhas e comemorações que ocorrem em toda escola no Brasil, porem esse cenário vivido pela escola não é suficientemente lúdico. A escola como um todo é responsável pelo processo de ensino-aprendizagem, tendo papel primordial a ação conjunta de professor e coordenador pedagógico no planejamento de atividades com caráter lúdico tanto dentro da sala de aula como fora dela. Para isso é necessário que a coordenação pedagógica junto com os outros

membros da escola veja na tendência lúdica a resolução de muitos problemas existentes no convívio escolar.

## **4 ANÁLISE DOS DADOS**

Neste capítulo serão relatadas as informações adquiridas através da aplicação do questionário com a educadora da referida escola. No decorrer da pesquisa foram coletados dados significativos sobre o entendimento da mesma sobre o jogos e brincadeiras, a utilização do lúdico com elemento integrante do cotidiano do contexto escolar e informações relativas à utilização do mesmo como estratégia que possibilita uma maior aprendizagem e também proporciona o divertimento das crianças.

### **4.1 O USO JOGOS E BRINCADEIRAS SEGUNDO PROFESSORAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL**

Como descrito por Martins (1994:46) “o pesquisador deverá identificar os métodos e técnicas estatísticas que serão utilizados para a análise interpretação dos dados”. O autor acrescenta que, “muito do sucesso da pesquisa depende da coleta dos dados e informações, portanto, deverá haver plenas condições para que a informação seja precisa, fidedigna e corretamente registrada”.

A análise acontece na ordem das seguintes questões: 1) Qual sua formação profissional? Especifique graduação e pós-graduação; 2) Qual sua idade e há quanto tempo trabalha com este nível de ensino? (Essas duas primeiras perguntas serviram de base para construir o perfil da professora); 3) Na sua ótica, que importância tem os jogos e brincadeiras na educação escolar das crianças?; 4) Você tem utilizado brinquedos e brincadeiras em sala de aula e qual é o tempo disponível para as mesmas brincarem?; 5) Quando as crianças estão brincando quais são as brincadeiras ou jogos mais utilizados por elas ou que elas gostam mais?; 6) Como é que você define o tema brincar?; Qual é o objetivo de propor jogos e brincadeiras nessa faixa de idade?.

Sobre o primeiro questionamento, Na sua ótica, que importância tem os jogos e brincadeiras na educação escolar das crianças? Pergunta para a qual se obteve a seguinte resposta: *“O jogo é uma ferramenta que estimula a memória, concentração, competitividade e auxilia na aprendizagem, portanto o seu uso na rotina escolar só proporciona melhorias para o sucesso escolar.”* (PROFESSORA)

Nota-se que a professora salienta a necessidade de se estabelecer a relação entre o concreto e o lúdico, e como se sabe, nessa idade a criança constrói conceitos brincando. Salienta-se que para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade.

Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada (RCNEI, BRASIL, 1998).

Em seguida, foi feita a seguinte pergunta: você tem utilizado brinquedos e brincadeiras em sala de aula e qual o tempo disponível para as crianças brincarem? Em sua resposta, a professora mencionou o tempo que as crianças têm para brincar, assim ela respondeu:

*O tempo mais usado é no turno da tarde, pois faço trabalho de reforço com os alunos com aprendizado tempo de 2 horas por 3 vezes na semana* (PROFESSORA)

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas

capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (BRASIL, 1998).

Na questão posterior, foi feita a seguinte pergunta: Quando as crianças estão brincando quais são as brincadeiras ou jogos mais utilizados por elas ou que elas gostam mais? A resposta obtida foi:

*elas gostam de quase todas, mais jogos como o da velha, quebra cabeça e encaixe, caça palavra, brincar de roda, de casinha, pega-pega, jogo de dominó e blocos lógicos, ou seja, elas gostam praticamente de todos (PROFESSORA)*

A resposta indica que todas as brincadeiras são bem-vindas pelas crianças, no entanto, é preciso mais uma vez ressaltar a necessidade de se ter um planejamento, pois mesmo com atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, o professor tem que estabelecer critérios e segui-los, pois essas atividades também “são instrumentos essenciais para a reflexão sobre a prática direta com as crianças” (BRASIL, 1998, p. 41. v.3).

O jogos para o aprendizado educacional, pouco se tem notado essa prática na realidade vivida em nossas escolas. É notório que nas respostas da professora reafirma-se a importância da ludicidade não apenas como ferramenta de recreação, mas como método aplicável ao currículo educacional, porém através da observação feita foi possível notar a discrepância entre as respostas e a realidade vivida na sala de aula.

Na questão seguinte, foi solicitado à professora que definisse o termo brincar. Assim ela respondeu:

*Brincar é uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano, num mundo de fantasia e imaginação (PROFESSORA)*

Por fim, foi perguntado sobre qual o objetivo de propor jogos e brincadeiras nessa faixa de idade. A professora assim respondeu: “Objetivo diversos pois através dos mesmos a criança desperta e começa a enxergar o mundo a sua volta.”

*Promoção da aprendizagem e do desenvolvimento e da capacidade de relacionar-se. (PROFESSORA)*

Na resposta da professora, observa-se que os ambientes de aprendizagem diferenciados são valorizados e que ela entende ser esses ambientes motivadores de atitudes positivas, como o companheirismo.

Apesar de muitos estudiosos afirmarem a importância das brincadeiras e a observação feita na sala, em uma aula, foi de encontro com o expressado por ela no questionário a cerca da importância da prática lúdica para o aprendizado, pois a mesma faz uso das práticas lúdicas, uma vez que a sua aula se fez de forma alegre, onde todos os assuntos eram expostos pela docente e logo após os discentes faziam atividade no próprio livro. É sabido que hoje, somente o método tradicional, não supri a necessidade real vivida pelo alunado, uma vez que tal prática se torna ultrapassada em decorrência da necessidade de expressão e liberdade intrínseca do aluno contemporâneo. A professora em todas as suas respostas se posiciona a favor do uso da ludicidade para o aprendizado, bem como da relevância da mesma para a facilitação da aprendizagem, porém apesar da consciência a respeito do assunto, mesmo assim faz uso do método lúdico.

. Sempre fazendo uso de recursos diversos como data-show, livros de histórias, vídeo do assunto que seria exposto, lápis para colorir, fotocópias de desenhos relacionados ao tema trabalhado, cadernos de desenho, e jogos educativos, tornando assim suas aulas não somente dinâmica como também lúdicas. A professora respondeu o questionário, sempre expondo seu pensamento positivo em relação ao assunto. Ao iniciar a aula, ela reserva um tempo para que os alunos apreciem particularmente uma leitura compartilhada de uma pequena história, ela discute com os alunos sobre o tema e os mesmos expõem suas opiniões e idéias livremente. Sempre no segundo horário a professora utiliza jogos educativos, por exemplo, o domino de palavras, quebra cabeça, jogo de formação de palavras, domino de continha, etc. para facilitar o aprendizado dos pequenos.

Até mesmo o aspecto visual da sala da mesma difere muito da organização da sala da professora pois possui uma mesa repleta de livros infantis, possui o canto da leitura, os cartazes e jogos dão um ar mais dinâmico ao cenário educacional, diferente da sala sem atrativo e comum da professora, mesmo a organização do ambiente é estimulador da aprendizagem.

Almeida (2003) nos faz refletir sobre essa organização da sala de aula lúdica, para ele a mesma deve ser um lugar atrativo, uma vez que as crianças perdem a alegria ao entrarem na sala, muitas vezes estão ali obrigadas, por

isso não demonstram interesse algum para aprender, para tanto uma sala que atenda ao interesse das crianças ou adolescentes, que estudam ali, estando os trabalhos dos mesmos expostos e uma minibiblioteca no próprio espaço de aprendizagem, tornando o cenário educacional mais estimulador e propício ao processo.

A partir dos jogos e brincadeiras a educação tornou-se mais aperfeiçoada na aprendizagem, através do jogo e brincadeiras podemos suprir com os deveres principais da educação que é formar cidadãos críticos e criativos que estejam aptos para construir seus próprios conhecimentos.

Segundo Almeida (2003) o método lúdico não só contribui para a aprendizagem significativa, como é um dos métodos que apresenta desde que foi implantado no Brasil, em 1980, excelentes resultados, pois consiste em uma alfabetização que acontece de maneira prazerosa e participativa, tornando as aulas mais dinâmicas e fazendo o aprendizado fluir com mais naturalidade, uma vez que as brincadeiras são mais significativas, por estarem relacionadas a realidade vivida pelos pequenos.

Os educadores e pesquisadores da área educacional estão sempre a procura de novos métodos didáticos que facilitem o processo de Ensino-Aprendizagem para melhorar a educação.

Maluf (2003) “acredita que as brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas dentro das disciplinas curriculares, trabalhando assim o conteúdo de maneira mais concreta e significativa. Para ele, é função do professor fazer uso de metodologias e condições para desenvolver e facilitar o aprendizado. Criando oportunidades para que o brincar aconteça de maneira descontraída, não esquecendo o fator educacional das brincadeiras.” Para o uso jogos e brincadeiras segundo professoras de educação infantil se faz necessário a essas novas necessidades que surgem, já que o mesmo possibilita a dinamicidade na sala de aula, a exposição de ideias, a interação dos discentes, possibilitando assim um maior interesse dos alunos na sua própria aprendizagem, uma vez que ele torna-se membro ativo na construção do seu conhecimento, não mais um mero receptor de informações.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de toda levantamento bibliográfica, foi possível concluir que realmente os jogos e as brincadeiras são instrumentos adequados para o desenvolvimento integral da criança, bem como para o processo de ensino aprendizagem. Porém, ficou claro também que é necessário que haja sempre um planejamento para aplicação do mesmo, contendo objetivos para que não se torne uma atividade perdida e sem fundamentos. Destaca-se também a importância da interferência do professor nessas atividades sempre que necessário, desafiando os seus alunos para que assim desenvolvam-se plenamente.

É importante destacar que a aprendizagem proporcionada pelo lúdico não acontece somente nos momentos em que este está aliado a atividades educacionais, no momento em que a crianças brinca de forma livre e natural, sem a influência ou direcionamento do profissional de educação ou de um adulto também existem inúmeras aprendizagens. Da mesma forma acreditam a professora da instituição ao relatarem a possibilidade da aprendizagem, quando as crianças brincam livremente e interagem, dialogam entre si, criam regras e desenvolvem o andamento da brincadeira.

O intuito dessa pesquisa, ao demonstrar um universo onde o lúdico se faz presente nas ações dos educadores e dos educando, não é que os profissionais de educação abandonem o livro didático e/ou as aulas expositivas. Este também não é o objetivo dos estudiosos quando propõem a aplicação do jogo e brincadeiras no contexto da educação. A intenção é apontar a ludicidade como uma alternativa para a metodologia utilizada na educação infantil, não como um recurso único, mas como uma estratégia que não impossibilita utilização simultânea de outros recursos e estratégias metodológicas.

O foco deste estudo foi a Educação Infantil, portanto, conclui-se também ao final deste trabalho que o lúdico é essencial nessa etapa de desenvolvimento. Pois o mesmo trabalha com a fantasia e a imaginação que estão fortemente presentes nessa fase da criança. É necessário que as escolas de Educação Infantil trabalhem cada vez mais com o lúdico, que é muito importante. Os jogos e as brincadeiras são importantes para que as crianças ultrapassem a fase do egocentrismo, que ocorre quando a criança tem o foco apenas nela mesmo, sem dar importância às outras pessoas. Os jogos

de cooperação são ótimo aliados para que as crianças passem dessa fase egocêntrica tornando-se um ser social.

Outro elemento importantíssimo que pode ser explorados através do jogo é a utilização de regras, pois vivemos em uma sociedade composta por diversas delas, portanto, faz-se necessário que a criança compreenda desde pequena a necessidade de obedecê-las, como todo jogo é composto de regras, os mesmo tornam-se ferramentas eficazes para este fim. Seria interessante também que as escolas resgatassem os jogos tradicionais, que são divertidos, faz parte da cultura de um povo e infelizmente estão se perdendo cada vez mais devido a sociedade moderna. Dentre os vários fatores do esquecimento dos jogos tradicionais, encontram-se: a falta de tempo da família, que geralmente trabalham e chegam em casa cansados ou sem tempo de repassarem essa cultura para as crianças; a diminuição dos espaços nas ruas e também a falta de segurança nas mesmas; o crescimento da industria eletrônica que criam cada vez mais brinquedos elaborados chamando atenção somente para os eletrônicos e deixando de lado os jogos e as brincadeiras tradicionais.

Quanto à pesquisa de campo, com a professora de uma escola da rede municipal da cidade de Teresina, pudemos verificar como ponto positivo a importância que as professoras atribuíram aos jogos e brincadeiras, como instrumentos de aprendizagem, destacando o trabalho com o lúdico. Porém, nas entrelinhas, foi possível observar, que infelizmente, nem sempre a teoria é colocada em prática, pois mesmo tendo esse conhecimento da grande importância desses recursos didáticos, em algumas horas as mesmas deixaram escapar que os usam quando dá tempo ou que nem sempre usam. Ou seja, percebe-se que na maioria das vezes, priorizam-se os conhecimentos técnicos tradicionais, ao invés de unir os conteúdos aos jogos e brincadeiras, tornando assim a aprendizagem mais prazerosa, eficaz e conseqüentemente alcançando um desenvolvimento integral da criança.

Contrariando assim também as propostas do Referencial Curricular Nacional, que indica o trabalho com o lúdico, a recreação, o prazer, as emoções, sentimentos, entre outros. Assim, a problemática anunciada da não utilização dos jogos e brincadeiras como recursos para aprendizagem na Educação Infantil tendo como hipótese que as professoras se utilizavam de instrumentos tradicionais se comprovou em parte.



O objetivo desse estudo que era apresentar uma nova proposta de trabalho com uso de jogos e brincadeiras como ferramentas para o desenvolvimento infantil e para o processo de ensino aprendizagem.

O brincar é um elemento básico e essencial para o seres humanos

Após de uma análise das observações leituras durante semanas levantamento, bibliográfico, constatai a importância do jogos e brincadeiras para o desenvolvimento, aprendizagem e construção de conhecimento devemos ter consciências de que a criança é um todo integrado, esta, é condição básica para o êxito do seu desenvolvimento com o brinquedo.

Verifiquei com o seqüente estudo que os jogos e as brincadeiras ajudam as crianças a desenvolver-se, pois as levam a criar, conhecer, recriar, a imaginação vai além do que ela é ou tem e o professor deve sempre estar ao lado para orientar nas atividades realizadas com os jogos e as demais atividades.

Agora entendo que com o trabalho com criança com necessidades educativas especiais ou não acredito que introduzir o jogo e o brinquedo é primordial para que o professor consigo atingir os objetivos esperados, através desta ferramentas, a criança aprende de uma forma menos rígida, de forma mais tranqüila. Tem momento que a criança nem percebe que através de uma determinada brincadeira, vários objetivos estão sendo pretendidos. A família também deve ser trabalhada o modo de estimular seus filhos a brincarem, pois precisam perceber as grandes construções que as crianças fazem através dos jogos e das brincadeiras.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso, **O jogo e a educação infantil**. Falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir, fascículo 15. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11ª ed. São Paulo/SP: Ed. Loyola, 2003.

ARAÚJO, Vânia Carvalho de. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BRASILM. M. Educar e Cuidar: questões sobre o perfil do profissional de educação infantil. IN: MEC/ SEF/ DPE/ COEDI. **Por uma política de formação do profissional de Educação Infantil**. Brasília, 1994, Secretaria da educação Fundamental. Brasília: MEC/SE, 1998..

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E.D.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. 1ª edição. São Paulo: EPU, 1986

MALUF, A.C.M. **Brincar: Prazer e Aprendizado**. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de Pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragem e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação dos dados**. 4ª edição. São Paulo: Atlas, 1999.

MIRANDA, Simão de. **Do Fascínio do Jogo a Alegria de Aprender nas Séries Iniciais**. 1ªed. São Paulo: Papyrus, 2001.

OLIVEIRA, Marta Khol de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1997.

PIAGET, Jean. **A formação de símbolo na Criança: Imitação, jogo , imagem e representação**. Tradução de Álvaro Cabral e Cristiane Oiticia. Rio de Janeiro, Zahar, 1976.

PIAGET, Jean. *Psicologia e Pedagogia*. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

VYGOTSKY, Lev, **Aprendizagem e desenvolvimento: um processo sóciohistórico**. São Paulo: Scipione, 1997.

.TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: Implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo,brinquedo, brincadeira e a educação**. 10. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

KRAMER, Sonia. **Profissionais de educação infantil: Gestão e formação**. 1. ed. São Paulo: Bernardi, 2005.

KISHIMOTO (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

WADSWORTH, Barry J. **Piaget para o professor da pré-escola primeiro grau** /Barry J. Wadsworth; tradução de Marília Zanella Sanvicente. – 2. ed. – São Paulo :Pioneir Ed- São Paulo: Cortez; 1987.

**APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO PARA A PROFESSORA DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Esclarecimento: O questionário abaixo é parte de uma pesquisa de pesquisa referente ao Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia da faculdade do médio Parnaíba. Os dados do questionário serão somente empregados para o referido trabalho, sem que nomes sejam mencionados.

1. Qual sua formação profissional? Especifique graduação e pós-graduação.

---

---

2. Qual sua idade e há quanto tempo trabalha com este nível de ensino?

---

---

3. Na sua ótica, que importância tem os jogos e brincadeiras na educação escolar das crianças?

---

---

4. Você tem utilizado brinquedos e brincadeiras em sala de aula e qual é o tempo disponível para as mesmas brincarem?

---

---

5. Quando as crianças estão brincando quais são as brincadeiras ou jogos mais utilizados por elas ou que elas gostam mais?

---

---

6. Como é que você define o tema brincar?

---

---

7. Qual é o objetivo de propor jogos e brincadeiras nessa faixa de idade?

---

---

Muito Obrigada

**Anexo B: Sugestões de brincadeiras utilizadas na Educação Infantil**

Segue algumas sugestões que poderão auxiliar o professor no cotidiano da sala de aula, bem como fora dela.

**Caixa de Sensações:** o professor pode encapar uma caixa de tênis fazendo um furo em forma de círculo, com dez centímetros de diâmetro. O professor deverá organizar materiais como retalhos, flocos de algodão, pedaços de lixa, tampinhas, caixinhas e outros objetos e ir colocando-os por uma das extremidades, a fim de que a criança, com a mão do outro lado, identifique o material.

**Caminho Colorido:** com folhas de papel pardo, faça um caminho para que as crianças carimbem os pés, com tintas coloridas. É uma atividade que envolve muito as crianças, e as deixam muito felizes.

**Toca do Coelho:** Dispor bambolês no pátio da escola de forma que fiquem duas crianças em cada um e que sobre uma fora do bambolê. Ao sinal do professor, as crianças deverão trocar de toca, entrando duas em cada um. Sempre sobrar uma criança fora da toca.

**De onde vem o cheiro?** A professora irá passar perfume em um paninho e o esconderá na sala, num lugar fácil, onde os alunos deverão descobrir de onde vem o cheiro.

**Dentro e Fora:** Fazer uma forma geométrica bem grande no chão e pedir que as crianças entrem na delimitação desse espaço. Se quiser o professor poderá fazer outra forma dentro da que já fez onde irá pedir que os alunos adentrem também, explorando ainda que se a forma é pequena eles irão ficar apertados.

**Arremesso:** O professor fará uma linha no chão, usando fita crepe e as crianças deverão arremessar garrafinhas plásticas cheias de areia, para frente. O professor irá medir as distâncias e verificar quem conseguiu arremessar mais longe. Depois, em sala de aula, poderá fazer um gráfico explicativo. 39

FONTE DO TEXTO: <http://www.educador.brasilecola.com/orientacoes/dez-jogos-brincadeiras-para-educacao-infantil.htm>