

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO
EDUCAÇÃO FÍSICA – LICENCIATURA

JOÃO PAULO DA SILVA

**PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Uma análise de
jogos e brincadeiras nas escolas públicas de Gravatá – PE (2009 – 2017)**

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO - PE

2019

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO
EDUCAÇÃO FÍSICA – LICENCIATURA

JOÃO PAULO DA SILVA

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Uma análise de jogos e brincadeiras nas escolas públicas de Gravatá – PE (2009 – 2017)

Trabalho de conclusão de curso como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Educação Física, sob a orientação do professor Ms. Ernani Nunes Ribeiro e coorientadora Dr^a. Hercília Melo do Nascimento.

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO - PE

2019

Catálogo na fonte
Sistema de Bibliotecas da UFPE - Biblioteca Setorial do CAV.
Bibliotecária Fernanda Bernardo Ferreira, CRB4-2165

S586p Silva, João Paulo da
Práticas pedagógicas na Educação infantil: Uma análise de jogos e brincadeiras nas escolas públicas de Gravatá - PE (2009 - 2017). / João Paulo da Silva. Vitória de Santo Antão, 2019.
64 folhas.

Orientador: Ernani Nunes Ribeiro.
Coorientadora: Hercília Melo do Nascimento.
TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco. CAV, Licenciatura em Educação Física, 2019.
Inclui referências, anexos e apêndices.

1. Educação Física Escolar. 2. Jogos. 3. Ensino. I. Ribeiro, Ernani Nunes (Orientador). II. Nascimento, Hercília Melo do (Coorientadora). III. Título.

JOÃO PAULO DA SILVA

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Uma análise de jogos e brincadeiras nas escolas públicas de Gravatá – PE (2009 – 2017)

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Aprovado em: 03/07/2019.

BANCA EXAMINADORA

Profº. Ms. Ernani Nunes Ribeiro (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. Lara Colognese Helegda (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. Hercília Melo do Nascimento (Examinador Externo)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a Deus, que me deu saúde e forças para superar todos os momentos difíceis a que eu me deparei ao longo da minha graduação.

Agradeço ao meu pai Edvaldo e minha mãe Roseane, por serem essenciais na minha vida.

Tenho gratidão também a toda minha família e amigos por me incentivarem a ser uma pessoa melhor e não desistir dos meus sonhos.

Agradeço a minha namorada Mayane Alves por todo o apoio, sempre me ajudando e incentivando para conquistar cada sonho.

Agradeço a minha orientadora Hercília Melo, que foi extremamente importante no desenvolvimento de todo o meu projeto de pesquisa, pelo apoio, dedicação, conselhos e paciência. Foi uma pessoa excepcional.

Agradeço ao professor Ernani Ribeiro, que sempre esteve a disposição para ajudar no que for preciso para o crescimento profissional.

Agradeço a toda banca de defesa deste trabalho: Hercília Melo, Lara Colognese, Ernani Ribeiro. Agradeço, da mesma forma, ao suplente Diogo Nascimento.

Agradeço a todos funcionários, técnicos e docentes que fazem parte da Universidade Federal de Pernambuco, em especial ao centro acadêmico de Vitória.

Agradeço à PROAES e ao governo federal que me concederam, ao decorrer de todos esses anos, auxílio estudantil para permanecer sempre ativo no curso.

A todos, meu muito obrigado!

RESUMO

O jogos e brincadeiras estiveram sempre presentes na cultura das crianças, nesta propensão surge o projeto de pesquisa que visa apreender as práticas pedagógicas do ensino infantil na cidade de Gravatá – PE (2009 – 2017) Através de jogos e brincadeiras. Os sujeitos participantes da pesquisa serão professores da rede pública da cidade de Gravatá – PE, que terão seu nome preservado, garantindo – lhes os cuidados éticos. Como técnica de coleta será utilizado a entrevista aberta com possibilidade de pesquisa documental, considerando a partir da disponibilidade de materiais do período de atuação do docente. Para tratamento dos achados, será utilizado análises de conteúdo, do ponto de vista operacional, a análise de conteúdo inicia pela leitura das falas, realizada por meio das transcrições de entrevistas, depoimentos e documentos. Geralmente, todos os procedimentos levam a relacionar estruturas semânticas (significantes) com estruturas sociológicas (significados) dos enunciados e articular a superfície dos enunciados dos textos com os fatores que determinam suas características: variáveis psicossociais, contexto cultural e processos de produção de mensagem. Esse conjunto analítico visa a dar consistência interna às operações (MINAYO, 2007). Contudo os resultados esperados serão que com o conhecimento dos benefícios dos jogos e brincadeiras na educação infantil através de artigos e pesquisas científicas encontradas no âmbito acadêmico, espera-se que com a prática, ligada aos objetivos e métodos pedagógicos, possa influenciar de forma ativa o desenvolvimento das crianças. Teoricamente, as práticas de jogos e brincadeiras constituirão no ambiente escolar que seja agradável para as crianças, seja realizada em sala de aula ou/em locais apropriados para a realização dessas praticas pedagógicas. Portanto, almeja-se que as crianças possam desfrutar dos jogos e brincadeiras de forma simples e que melhore o seu desenvolvimento de liberdade e superar seus desafios. De acordo com os estudos de Franco (2012), a prática docente é algo que não pertence por inteiro aos professores, uma vez que há traços culturais compartilhados que formam o que pode ser designado por subjetividades pedagógicas. No entanto, destaca-se que o conceito de prática pedagógica poderá variar dependendo da compreensão de pedagogia e até mesmo do sentido que se atribui a prática.

Palavras chaves: Educação Infantil. Jogos. Brincadeiras.

ABSTRACT

The games and games were always present in the culture of the children, in this propensity arises the project of research that aims to apprehend the pedagogical practices of the infantile education in the city of Gravatá - PE (2009 - 2017) Through games and jokes. The subjects participating in the research will be teachers of the public network of the city of Gravatá - PE, which will have its name preserved, guaranteeing them the ethical care. As collection technique will be used the open interview with the possibility of documentary research, considering from the availability of materials of the period of action of the teacher. To treat the findings, content analysis will be used, from the operational point of view, content analysis begins with the reading of the speeches, performed through transcripts of interviews, testimonials and documents. Generally, all procedures lead to the relationship of semantic structures (meaningful) with sociological structures (meanings) of statements and articulate the surface of text statements with the factors that determine their characteristics: psychosocial variables, cultural context and message production processes. This analytical set aims to give internal consistency to operations (MINAYO, 2007). However, the expected results will be that with the knowledge of the benefits of games and games in early childhood education through articles and scientific research found in the academic field, it is hoped that with practice, linked to pedagogical objectives and methods, it can actively influence the development of children. Theoretically, the practices of games and games will constitute in the school environment that is pleasant for the children, be carried out in the classroom or in places appropriate for the accomplishment of these pedagogical practices. Therefore, it is hoped that children can enjoy games and games in a simple way and that improves their development of freedom and overcome their challenges. According to studies by Franco (2012), teaching practice is something that does not belong entirely to teachers, since there are shared cultural traits that form what can be termed pedagogical subjectivities. However, it is emphasized that the concept of pedagogical practice may vary depending on the understanding of pedagogy and even the meaning attributed to practice.

Keywords: Early Childhood Education. Games. Jokes.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 JUSTIFICATIVA.....	12
3 OBJETIVOS.....	13
3.1 Geral.....	13
3.2 Específicos	13
4 METODOLOGIA	14
5 RESULTADOS E DISCURSSÃO	20
6 CONCLUSÃO	48
REFERÊNCIAS.....	50
ANEXO A - ORÇAMENTO	54
ANEXO B - CRONOGRAMA	55
APÊNDICE A: QUESTIONÁRIO	56
APÊNDICE B: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)	61
APÊNDICE C: CARTA DE ANUÊNCIA.....	64

1 INTRODUÇÃO

A origem das instituições de atendimento à infância, na Europa, do início até a metade do século XIX, foi marcada por distintas ideias de infância, modelos de organização dos lugares e opiniões sobre o que fazer com as crianças enquanto permanecessem nessas instituições. Com o passar dos anos, o desenvolvimento dessas instituições esteve atrelado ao desenvolvimento da vida urbana e industrial e ao agravamento das condições de vida de um contingente de pessoas, dentre elas mulheres e crianças. Assim, podemos afirmar que a história das instituições de educação infantil não pode ser compreendida ausente da história da sociedade e da família.

Como destaca Kuhlmann Júnior (2001, p.81):

[...] a história das instituições pré-escolares não é uma sucessão de fatos que se somam, mas a interação de tempos, influências e temas, em que o período de elaboração da proposta educacional assistencialista se integra aos outros tempos da história dos homens.

Em relação à criação dos jardins de infância no Brasil, Kuhlmann Júnior (2001, p.84) esclarece que as primeiras iniciativas foram do setor privado para o atendimento às crianças da elite. No Rio de Janeiro foi fundado em 1875 o jardim de infância do Colégio Menezes Vieira, e em São Paulo, em 1877, o da Escola Americana. No ano de 1896 foi criado, pelo setor público, o jardim de infância Caetano de Campos para o atendimento às crianças da burguesia paulistana.

A difusão das instituições de educação infantil, propagadas pelos modelos europeus e norte-americano, em especial creches e jardins de infância, acompanham outras iniciativas de regulação da vida social moderna, como a industrialização, urbanização, desenvolvimento científico e tecnológico. Nos congressos científicos eram enfatizadas como importantes instituições a respaldarem os ideários de modernidade e progresso aspirados pelos países em desenvolvimento. Kuhlmann Júnior (2001, p.78) concluiu, com base nas análises das exposições internacionais entre 1850-1920, que creches, salas de asilo, escolas maternas e jardins de infância sempre foram incluídas como

instituições de educação infantil, porém o que as diferenciava eram a origem e a faixa etária do público social a que se destinavam.

A legislação da educação brasileira estabelece que a Educação Básica compreende três níveis de ensino: a Educação Infantil, o Ensino Fundamental e o Ensino Médio. A Educação Infantil, nosso foco de estudo no presente trabalho de pesquisa, refere-se às instituições de atendimento às crianças de 0 a 6 anos de idade, e são mais comumente conhecidas como creches e pré-escolas, como pode ser encontrado na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB9394/96.

No ambiente escolar, as práticas educativas são propostas de diversas formas pelos profissionais da educação, onde o enfoque desse trabalho serão os jogos e brincadeiras como constituição desses desenvolvimentos metodológicos. Os jogos e brincadeiras no ambiente escolar do ensino infantil, constitui um grande incentivo para o desenvolvimento de novas habilidades e novas explicações, pois cada criança busca trabalhar com situações de imaginação. Elas buscam realizar essas brincadeiras e jogos de forma que tenham como principal fonte a felicidade e o prazer, sempre fundamentada na total liberdade, como consequência sua representação que se conquista no sonhar, decidir, sentir, aventurar e agir, sempre superando as suas energias e desafios.

Na antiguidade de acordo com Velasco (1996), as crianças participavam de algumas atividades, os jogos, por exemplo, eram realizados em ambientes separados podendo ser em praças públicas e espaços livres sem a supervisão de um adulto e em grupos distinguidos por idade e sexo.

O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia e outros, a partir do Renascimento, o período de “compulsão lúdica”. O Renascimento vê o jogo como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos. Quintiliano, Erasmo, Rabelais, Basedow, comungam desta perspectiva (KISHIMOTO, 1996).

Já para Freire (2002), o jogo facilita o desenvolvimento das habilidades motoras, pois possui uma linguagem corporal que não é estranha à criança e seu desenvolvimento não apresenta características de monotonia ao contrario de exercícios propostos por alguns autores que não são adequados ao universo da cultura infantil.

Segundo Nicolau (1994), a experiência da criança com o jogo proporciona os seguintes aspectos:

1. O contato com a realidade de forma espontânea;
2. resolução de situações problemáticas que enfrentamos durante a vida;
3. o descobrimento de novas maneiras de exploração corporal; e
4. a construção interior do seu mundo.

Finalmente Silva e Gonçalves (2010) O jogo apresenta os seguintes aspectos:

1. Exploração e cumprimento das regras;
2. maior envolvimento das emoções;
3. limites de espaço e tempo;
4. desafios envolvidos (motores, cognitivos e sociais); e
5. espontaneidade na sua participação.

Para Friedmann (1996) e Volpato (1999), citados por Almeida e Shigunov (2000) a brincadeira refere-se ao comportamento espontâneo ao realizar uma atividade das mais diversas. O brincar sofreu diversas mudanças com o passar dos séculos devido ao progresso das grandes cidades e a mudança de hábitos da educação da civilização. Desde os primórdios da civilização o brincar é uma atividade das crianças e dos adultos, porém sua realização perdeu seus vínculos comunitários com o passar do tempo tornando-se individual.

Considerado um elemento da cultura do riso, do folclore e do carnaval, ele era e ainda é uma representação da vida e modelo em miniatura da história e do destino da humanidade (VELASCO, 1996)

Segundo Velasco (1996), a brincadeira é uma parcela importante da vida da criança, é a partir dela que a criança constrói sua personalidade, desenvolve suas capacidades físicas, verbais e intelectuais, e tem a possibilidade de tornar-se um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

Para Kishimoto (2002) o brincar promove a busca por meios e pela exploração exercendo papel fundamental na construção de saber fazer. Por ser a forma mais original que a criança tem de relacionar e apropriar-se do mundo, é através dele que a criança se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter.

O brincar é caracterizado com um ato de divertimento, segundo as diretrizes da ludicidade, não preocupados com a razão ou com a sua formatação. A existência das regras simples ou a inexistência das mesmas. Ausência de tensão e não-compromisso com resultados, com liberdade na sua construção e ao praticar e tem por objetivo a diversão, na busca prazer e alegria, apresentando enorme dimensão simbólica, criando ponte entre os mundos: imaginário e real (SILVA; GONÇALVES, 2010).

As práticas pedagógicas no ensino infantil, foi possível identificar um pouco a partir do momento do estágio observatório na educação infantil, reconhecendo assim a realização de atividades no cotidiano escolar, infelizmente uma carência no que diz respeito a todo o domínio do conhecimento a ser ensinado para as crianças, onde tem como definição segundo Sacristán:

A prática educativa é algo mais do que expressão do ofício dos professores, é algo que não lhes pertencem por inteiro, mas um traço cultural compartilhado, assim como o médico não possui o domínio de todas as ações para favorecer a saúde, mas as compartilha com outros agentes, algumas vezes em relação de complementariedade e de colaboração, e, em outras, em relação de atribuições. A prática educativa tem sua gênese em outras práticas que interagem com o sistema escolar e, além disso, é devedora de si mesma, de seu passado. São características que podem ajudar-nos a entender as razões das transformações que são produzidas e não chegam a acontecer (SACRISTÁN, 1999, p. 91).

Em virtudes dos fatos mencionados, o presente trabalho vem mostrar os tipos de práticas pedagógicas, que tem como objetivo central analisar as práticas pedagógicas do ensino infantil da cidade de Gravatá – PE (1997 – 2017): Através de Jogos e Brincadeiras.

2 JUSTIFICATIVA

A partir dos estágios e disciplinas, voltados para a educação infantil que são obrigatórios do curso de Licenciatura em Educação Física, na função de estagiário, foi despertado o interesse de tematizar sobre a realidade e/ou experiências dos professores que trabalham com a educação infantil. A escolha deste tema, portanto, surge de motivação pessoal concatenada com a concepção de saber os tipos de jogos e brincadeiras que as professoras trabalham com seus alunos.

Colaborar na produção e conhecimento referente à educação infantil, especialmente pela baixa inserção de profissionais de educação física no currículo voltado à formação de crianças. Ao mesmo tempo, este trabalho servirá de subsídio a gestores e profissionais de educação no que concerne ao potencial de jogos e brincadeiras na tarefa pedagógica.

3 OBJETIVOS

3.1 Geral

- Apreender as práticas pedagógicas do ensino infantil municipal da cidade de Gravatá – PE (2009 – 2017), através de Jogos e Brincadeiras.

3.2 Específicos

- Identificar a influência de jogos e brincadeiras na trajetória docente;
- Identificar tipos de jogos e brincadeiras cultivados no planejamento docente;
- Verificar a influência/percepção dos professores referente aos jogos e brincadeiras no âmbito escolar pertence ao currículo de formação;
- Descrever princípios pedagógicos presentes na prática docente.

4 METODOLOGIA

Para Fonseca (2002), *metodos* significa organização, e *logos*, estudo sistemático, pesquisa, investigação. Neste sentido a metodologia é considerada o estudo da organização, dos caminhos a serem percorridos, para se realizar uma pesquisa ou um estudo, ou para se fazer ciência. etimologicamente, significa o estudo dos caminhos, dos instrumentos utilizados para fazer uma pesquisa científica. (FONSECA, 2002 p. 40).

Assim, salienta-se a diferença entre metodologia e métodos. A metodologia se interessa pela validade do caminho escolhido para se chegar ao fim proposto pela pesquisa; portanto, não deve ser confundida com o conteúdo (teoria) nem com os procedimentos (métodos e técnicas). (FONSECA, 2002).

A metodologia vai além da descrição dos procedimentos (métodos e técnicas a serem utilizados na pesquisa), indicando a escolha teórica realizada pelo pesquisador para abordar o objeto de estudo. No entanto, embora não sejam a mesma coisa, teoria e método são dois termos inseparáveis, “devendo ser tratados de maneira integrada e apropriada quando se escolhe um tema, um objeto, ou um problema de investigação” (MINAYO, 2007, p. 44).

Para Minayo (2007, p. 44), a abrangência da metodologia envolve:

(...) a) como a discussão epistemológica sobre o “caminho do pensamento” que o tema ou o objeto de investigação requer; b) como a apresentação adequada e justificada dos métodos, técnicas e dos instrumentos operativos que devem ser utilizados para as buscas relativas às indagações da investigação; c) e como a “criatividade do pesquisador”, ou seja, a sua marca pessoal e específica na forma de articular teoria, métodos, achados experimentais, observacionais ou de qualquer outro tipo específico de resposta às indagações específicas. (MINAYO, 2007, p. 44)

Método seria o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objetivo - conhecimentos válidos e verdadeiros -, traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista. (LAKATOS, 2003, p. 83).

Quanto a natureza, trata-se de uma pesquisa básica que objetiva gerar novos conhecimentos, para o avanço da Ciência, sem intervenção prática prevista. (GIL, 1991).

Frascati (2013) define que:

Pesquisa básica consiste na realização de trabalhos teóricos ou experimentais, cuja finalidade principal seja a aquisição de novos conhecimentos sobre os fundamentos de fenômenos e fatos observáveis, sem objetivo particular de aplicação ou utilização. (FRASCATI, 2013 p. 38).

Quanto a abordagem, o estudo será de caráter qualitativo, que tem como foco principal o subjetivo do objeto analisado, estudando assim as suas particularidades e experiências individuais. Com a pesquisa qualitativa, os indivíduos entrevistados estarão mais livres para apontar os seus pontos de vista sobre determinados assuntos que estarão relacionados com o estudo. (MARTINS, 2004).

Apesar do instrumento de coleta obter questões objetivas e opções estruturadas, há prerrogativa no intento de abordar de forma aberta sentenças interrogativas em busca de argumentos e expressão de seus pensamentos. Desta forma, o propósito de não contabilizar existe somente os resultados, mas sim conseguir compreender o comportamento de determinado grupo.

Para Goldenberg (1999), a pesquisa qualitativa é aquela que,

com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria. Assim, os pesquisadores qualitativos recusam o modelo positivista aplicado ao estudo da vida social, uma vez que o pesquisador não pode fazer julgamentos nem permitir que seus preconceitos e crenças contaminem a pesquisa (GOLDENBERG, 1999, p. 34).

Deslauriers (1991) afirma que na pesquisa qualitativa o pesquisador pode habitar o período temporal do seu estudo na medida que,

o cientista é ao mesmo tempo o sujeito e o objeto de suas pesquisas. O desenvolvimento da pesquisa é imprevisível. O conhecimento do pesquisador é parcial e

limitado. O objetivo da amostra é de produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações (DESLAURIERS, 1991, p. 58).

Minayo traz como definição da pesquisa qualitativa a seguinte abordagem: “ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos” (MINAYO, 2001, p. 22).

As características da pesquisa qualitativa são: objetivação do fenômeno; hierarquização das ações de descrever, compreender, explicar, precisão das relações entre o global e o local em determinado fenômeno; observância das diferenças entre o mundo social e o mundo natural; respeito ao caráter interativo entre os objetivos buscados pelos investigadores, suas orientações teóricas e seus dados empíricos; busca de resultados os mais fidedignos possíveis; oposição ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências (PORTELA, 2004, p. 68).

Quanto aos objetivos da pesquisa, tem-se intento descritivo, que para Triviños (1987, p. 112), os estudos descritivos podem ser criticados porque pode existir uma descrição exata dos fenômenos e dos fatos. Estes fogem da possibilidade de verificação através da observação. Ainda para o autor, às vezes não existe por parte do investigador um exame crítico das informações, e os resultados podem ser equivocados; e as técnicas de coleta de dados, como questionários, escalas e entrevistas, podem ser subjetivas, apenas quantificáveis, gerando imprecisão.

Para realização da investigação, os procedimentos adotados desenharão uma pesquisa de campo que tem como objetivo conferir hipóteses, delineamento de um problema e análise de um determinado fato. Como vimos anteriormente que a pesquisa de campo pode ter influencia das pesquisas qualitativas, que usa técnicas de coleta de dados que podem ser entrevistas, questionários, formulários etc (MARCONI; LAKATOS, 2003 p. 190).

Para Fonseca (2002) a pesquisa de campo caracteriza-se pelas investigações em que, além da pesquisa bibliográfica e/ou documental, se realiza coleta de dados junto a pessoas, com o recurso de diferentes tipos de pesquisa (pesquisa ex-post-facto, pesquisa-ação, pesquisa participante, etc.)

Para a trajetória no campo, será necessário a aplicação de questionários, com utilização de gravador para registrar diálogos e toda intervenção do pesquisador para fazer esclarecimentos. O questionário, segundo Gil (1999, p.128) pode ser definido

como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc.

Esta técnica será utilizada para extrair informações da realidade através da participação de sujeitos empenhados na temática da educação infantil, tendo como principal busca respostas problema de pesquisa abordado previamente. O questionário pode ser auto-aplicável e com duração média de vinte minutos.

Como critérios de inclusão e exclusão, serão convidados professores efetivos que trabalham ou trabalharam nos anos de 2009 a 2017 no ensino infantil em Gravatá - PE que aceitem participar da pesquisa. Como critérios de exclusão não integrarão a amostra professores temporários, que não tenham formação docente em lei exigida para atuar no ensino infantil.

Os participantes, durante toda a caminhada, investigativa estarão sob cuidados éticos amparados pelas resoluções do conselho nacional de saúde em vigência, com sigilo dos nomes e de modo que possam se expressar. O local para a entrevista será de livre arbítrio do professor convidado, de modo que se sinta livre e confortável. Será necessária sua autorização através do termo consentimento livre e esclarecido (TCLE), que pode ser encontrado nos apêndices. Convites serão entregues aos professores em exercício na rede, assim como professores aposentados do quadro, mas que lecionou no intervalo.

Os riscos para a participação desta pesquisa são mínimos, na medida em que pode gerar constrangimento. Mas, na tentativa de minimizar os desconfortos, o pesquisador garante a escuta do material gravado no final do momento da coleta e cópia do questionário respondido. O pesquisador junto com o participante poderá ler o questionário preenchido de modo a suprimir

algum trecho a pedido do participante. Os benefícios dessa investigação são indiretos na medida em que podem colaborar nos debates relacionados a jogos e brincadeiras na prática pedagógica, podendo reverberar em ações futuras.

Para tratamento dos achados, será utilizado análises de conteúdo, do ponto de vista operacional, a análise de conteúdo inicia pela leitura das falas, realizada por meio das transcrições de entrevistas, depoimentos e documentos. Geralmente, todos os procedimentos levam a relacionar estruturas semânticas (significantes) com estruturas sociológicas (significados) dos enunciados e articular a superfície dos enunciados dos textos com os fatores que determinam suas características: variáveis psicossociais, contexto cultural e processos de produção de mensagem. Esse conjunto analítico visa a dar consistência interna às operações (MINAYO, 2007).

A pesquisa será realizada nas escolas públicas do ensino infantil da cidade de Gravatá-PE, que está situada no Agreste pernambucano, na microrregião do Vale do Ipojuca, zona de transição entre a Mata e o Agreste, na zona fisiográfica anterior à chapada da Borborema, na denominada Serra das Russas e faz parte da bacia do Capibaribe. Centro regional de importância, está ligada a Recife por rodovia federal (BR-232), que passa por Vitória de Santo Antão e Jaboatão dos Guararapes. Tem como vegetação característica: caatinga, pastagens naturais, brejo, restingas de matas. Com um clima agradável, temperatura média de 16 graus, Gravatá tem como ponto forte a arquitetura secular dos casarios, a rede hoteleira, lojas de moveis e artesanatos, As Flores e a sua gastronomia diversificada que vai dos requintados restaurantes italiano, suíço e regionais à tradicional comida de boteco.¹

¹A pesquisa será realizada nas escolas públicas do ensino infantil da cidade de Gravatá-PE, que está situada no Agreste pernambucano, na microrregião do Vale do Ipojuca, zona de transição entre a Mata e o Agreste, na zona fisiográfica anterior à chapada da Borborema, na denominada Serra das Russas e faz parte da bacia do Capibaribe. Centro regional de importância, está ligada a Recife por rodovia federal (BR-232), que passa por Vitória de Santo Antão e Jaboatão dos Guararapes. Tem como vegetação característica: caatinga, pastagens naturais, brejo, restingas de matas. Com um clima agradável, temperatura média de 16 graus, Gravatá tem como ponto forte a arquitetura secular dos casarios, a rede hoteleira, lojas de moveis e artesanatos, As Flores e a sua gastronomia diversificada que vai dos requintados restaurantes italiano, suíço e regionais à tradicional comida de boteco.¹

5 RESULTADOS E DISCURSSÃO

A pesquisa foi realizada no município de Gravatá - PE, interior pernambucano, em todas as escolas e creche municipais da zona urbana que atuam com a educação infantil, com anuência da secretaria de educação local (vide apêndice). Atualmente, os espaços escolares em funcionamento que integraram o quadro de locais visitados são:

Quadro 1 – Localização de estabelecimentos escolares municipais.

NOME DA ESCOLA	ENDEREÇO
Escola Mansão do Silêncio e da Paz	Sítio Jucá, S/N, Jucá.
Escola Cônego Eugênio Vila Nova	Rua 17 – Vale do Ipojuca, 162, Cohab II.
Escola Municipal da Serra	Av. Cícero Batista de Oliveira, 1350 BR 232 KM 79, Nossa Senhora das Graças.
Escola Paulo Bezerra	Rua Joaquim Souto, S/N, Cohab I.
Escola Municipal Jesus Pequenino	Rua José Sebastião Filho, S/N, Nossa Senhora das Graças.
Escola Municipal Irmã Judith Ferreira Leite	Rua Padre José Augusto Soares, 367, Novo.
Escola Monsenhor José Elias de Almeida	Av. Agenor Peixoto – Loteamento, S/N L Riacho do Mel, Novo.
Escola Maria Alice da Veiga Pessoa	Vila Maria Auxiliadora, Maria Auxiliadora.
Escola Edgar Nunes Batista	Av. Agamenon Magalhães, 162, Prado.
Escola Adalgisa Gonçalves Soares da Silva	Rua São Pedro, S/N, Cruzeiro.
Centro de Formação do Menor Carmen de Oliveira e Silva	Fazenda Sampaio, S/N, Área Verde.

Fonte: <https://www.educacao.cc/escolas/municipal-gravata-pe>

Em relação ao perfil dos sujeitos da pesquisa em questão, totalizou-se 28 docentes do sexo feminino, tendo por base o período de tempo de trabalho entre os anos de 2009 (dois mil e nove) e 2017 (dois mil e dezessete) enquanto recorte adotado.

Isso ocorre, sobretudo, devido à mentalidade patriarcal disseminada ao longo do tempo, uma vez que entre os séculos XIX e XX a atuação feminina era fundamental ao ambiente doméstico e ao ensino infantil, sendo vista como uma figura delicada e sensível adequando-se ao perfil propício para ensinar as

crianças, pois é considerado um instinto natural da mulher, em decorrência da maternidade. Visão enraizada na sociedade até os dias de hoje. (Alves, 2000).

Sobre esse assunto, Kishimoto (1999, p.74) afirma que

O imaginário popular e até dos meios oficiais pouco afeitos às reflexões sobre a criança e a educação infantil referendam, ainda, a perspectiva romântica do século passado, de que para atuar com crianças de 0 a 6 anos basta ser 'mocinha, bonita, alegre e que goste de crianças', e a ideia de que não há necessidade de muitas especificações para instalar escolas infantis para os pequenos. Essa parece ser também a forma de pensar que reina entre membros do atual Conselho Nacional de Educação, refletida nas propostas oficiais que se distanciam de uma formação profissional qualificada.

Das participantes, todas estavam em ativo exercício na rede educacional, com 64,29% lecionaram em instituições diferentes, 35,71% delas atuando na mesma escola durante o período analisado, presenciando diversas realidades.

Dessa forma, é resgatada a importância de se considerar o professor em sua própria formação, num processo de auto-formação, de reelaboração dos saberes iniciais em confronto com sua prática vivenciada. Assim seus saberes vão-se constituindo a partir de uma reflexão na e sobre a prática. Essa tendência reflexiva vem-se apresentando como um novo paradigma na formação de professores, sedimentando uma política de desenvolvimento pessoal e profissional dos professores e das instituições escolares (TARDIF, 2000).

O "mito", fortemente enraizado entre nós, de que para ser profissional da educação infantil basta ser mulher, delicada e gostar de criança, é confirmado pelas estatísticas que demonstram a presença majoritária de mulheres atuando nesse nível de ensino e a precariedade da formação profissional. Essa concepção precisa ser urgentemente revista! O reconhecimento de que a infância representa um período precioso da educação do ser humano, requer ações efetivas por parte do governo brasileiro em direção à criação de condições para que a educação infantil, que é um direito de todas as nossas crianças, seja tratada com o profissionalismo que merece.

Para demonstrar as questões mais concatenadas ao objeto de estudo, elencaremos enfoques anteriormente à descrição dos resultados (vide apêndice o questionário na íntegra). Primeiramente, no intento de identificar a influência de jogos e brincadeiras presentes na trajetória pessoal e/ou profissional das voluntárias, foi observado que cerca de 92,85% relataram a importância da experimentação em casa; 85,71% na atuação como docente; 75% das respondentes vivenciaram estas práticas sociais na rua com seus amigos quando eram crianças; 53,57% na sua formação profissional; 50% no plano curricular; 46,42% em disciplinas cursadas.

Sobre estes três principais achados é preciso afirmar que envolvem o momento da infância enquanto criança na casa e na rua, mas também na aprendizagem em ato, enquanto se faz e refaz como profissional.

O jogo é uma manifestação cultural, social e histórica, que faz parte da vida das pessoas, e que na nossa cultura está muito vinculada ao mundo da criança.

Segundo Debortoli (2008, p.82) o jogo é uma reconstrução da realidade e dos atores sociais que se encontram envolvidos naquela cultura.

Um segundo enfoque importante é que a cultura é representada como produto da espécie humana. Produto que é elaborado, reelaborado e apropriado socialmente pelo indivíduo ou um grupo social. Onde se leva em consideração não somente o produto final, mas o processo de construção do mesmo.

Referindo-se à qualidade da formação desses(as) profissionais, alerta que:

Se a formação do professor da educação básica como um todo deixa muito a desejar, no caso da educação infantil que abrange o atendimento às crianças de zero a seis anos em creches e pré-escolas, exigindo que o profissional cumpra as funções de cuidar e educar, o desafio da qualidade se apresenta como uma dimensão maior, pois é sabido que os mecanismos atuais de formação não contemplam essa dupla função. (BARRETO, 1995, p. 14)

Para Ortega (2000, p. 156),

a amizade constitui uma das alternativa às velhas e rígidas formas de relação institucionalizadas, representando igualmente uma saída para o dilema entre uma saturação de relações, surgidas da dinâmica da modernidade, e uma solidão ameaçadora. (ORTEGA, 1999, p. 156)

Numa perspectiva antropológica as amizades assumem um papel central na vida das crianças, primeiramente porque influenciam a forma como as crianças negociam a participação social, resolvem conflitos, se esforçam para conseguir a igualdade e harmonia, bem como na construção de significados sociais e as identidades dos pares (CORSARO; MILLER, 1992; DEEGAN, 1996 *apud* BUYSSE; GOLDMAN; SKINNER, 2002).

Além das opções dadas no questionário foi mostrado que duas professoras foram influenciadas através do desenvolvimento de jogos e brincadeiras com seus filhos durante a maternidade, no âmbito familiar.

As duas categorias estão demonstradas nos testemunhos a seguir:

Colaboradora 1: “As brincadeiras fizeram parte da minha infância e como formadora profissional vejo a necessidade da criança aprender brincando, como posso observar junto com meus filhos”.

Colaboradora 2: “Como mãe, brincando com meus filhos”.

Em seguida, ao perguntarmos como os jogos e brincadeiras integram o currículo da educação infantil, tivemos as seguintes categorias emergidas: ludicidade (n:23); conhecimento (n:20); desenvolvimento geral (n:19); postura pessoal (n:14) e afeto (n:9).

Quadro 2 – Categorias e subcategorias referentes aos jogos e brincadeiras que integram o currículo da educação infantil.

Categorias emergidas	Subcategoria
Ludicidade (23)	Imaginação, diversão.
Conhecimento (20)	Leitura, Autonomia, Criatividade, Aprendizagem, Cotidiano, Conteúdo, Disciplina.
Desenvolvimento Geral (19)	Integral, Cognitivo.
Postura Pessoal (14)	Ser sociável, ser autônomo.
Afeto (9)	Amizade.

Fonte: SILVA, J. P., 2019.

As três principais categorias estão demonstradas nos testemunhos a seguir:

Colaboradora 1: “O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois possibilita e facilita a construção da reflexão da autonomia e da criatividade, dessa forma estabelece uma relação entre jogos e aprendizagem”.

Colaborador 2: “De suma importância, pois o ato de brincar é essencial para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo”.

Colaborador 3: “Elas têm o propósito de oportunizar as crianças uma interação com os brinquedos e objetos, individualmente e com outras crianças, principalmente através de brincadeiras que promovam situações de interação social, além de desenvolver o conhecimento de si, do mundo físico, ajudar seu desenvolvimento motor, etc”.

A ludicidade é qualquer atividade que nos dá prazer ao executá-la. Através da ludicidade a criança aprende a conviver entre elas, a ganhar e perder, a esperar sua vez, lidar com as frustrações, conhecer e explorar o mundo. Ela facilita a convivência entre a criança e o professor. A ludicidade se processa em torno do grupo como, das necessidades individuais, recrear é educar, pois permite criar a satisfazer o espírito estático do ser humano, oferece ricas possibilidades culturais (BRANDÃO, 2004).

As atividades lúdicas ou capacidades de brincar têm um papel fundamental no desenvolvimento da psicomotricidade na criança. É no brincar que a criança une diversos elementos de fantasia e realidade e começa a distinguir o real do imaginário. Brincando a criança não só desenvolve a imaginação, mas também fundamenta afetos, elabora conflitos e ansiedades, explora habilidades e, à medida que assume múltiplos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas. Com isso o desenvolvimento da psicomotricidade ocorre de forma natural e agradável (MOSTROIANNI, 2004).

Quando questionadas quais brincadeiras são mais utilizados na educação infantil, vimos que brincadeiras sociais (100%), brincadeiras de conhecimento sobre o corpo (96,42%), brincadeiras funcionais (92,85%) e de linguagem (92,85%) foram as mais frequentes no registro do questionário. Já as brincadeiras de condutas efetivas, de caráter solitário e de enfoque cognitivo detiveram, respectivamente 19, 17 e 15 menções.

Dando início com as brincadeiras sociais, nas quais são trabalhados alguns fatores, como o afeto, o conhecer, agir e a simbolização².

As três principais categorias estão demonstradas nos testemunhos a seguir:

Colaborador 1: “Através da interação ela desenvolve laços afetivos e a capacidade de construção coletiva”.

Colaborador 2: Porque através dessas brincadeiras a criança e seus parceiros desenvolvem formas mais complexas de agir, conhecer e simbolizar o mundo”.

Colaborador 3: “Interação é uma questão básica para que a criança aprenda a lidar com o mundo”.

O quadro abaixo descreve exemplificações das brincadeiras da dança da cadeira, batata frita 1, 2, 3 e boca de forno sugeridas pelas professoras:

Quadro 3 – Brincadeiras sugeridas pelas professoras de caráter social.

Brincadeiras	Desenvolvimento
Dança da cadeira	Faz-se uma roda de cadeiras e outra de pessoas. Sendo que o número de cadeiras deve ser sempre um a menos. Toca-se uma música animada. Quando a música parar, todos devem se sentar em alguma cadeira. Quem não conseguir sentar-se, é eliminado e tira-se mais uma cadeira. Ganha quem se sentar na última cadeira.
Batata frita 1, 2, 3	Um Participante deverá ficar de costas para o grupo junto a uma parede Os outros ficam lado a lado e vão andando a medida em que o participante de costas conta: “batatinha frita um, dois, três” e ao virar-se rapidamente quem for visto se movimentando volta para o começo. Ganha o participante que chegar primeiro ao lugar do contador.
Boca de forno	Um grupo de crianças deve decidir quem vai ser o “comandante” do grupo através de um sorteio. Os comandantes serão assim: -Boca de forno! (comandante) -Forno! (crianças) -Faz o que eu mando? (comandante) -Faço! (crianças) -E se não fizer? (comandante) -Ganha um bolo! (crianças) O comandante manda que as crianças corram um quarteirão, ou peguem um objeto de cor vermelha, ou até mesmo objetos que tenham em casa e que possam brincar. Quem chegar por último leva o “bolo” ou paga uma aprenda como castigo. A criança que estiver comandando deve ser trocada de três em três tarefas solicitadas.

Fonte: SILVA, J. P., 2019.

² Aspecto Afetivo significa: Estabelecer relações sociais, solidariedade.

Aspecto do conhecer significa: Autoconhecimento, convivência e o mundo.

Aspecto do agir significa: Comportamento.

Aspecto da simbolização significa: Ludicidade.

Aqueles que utilizam brincadeiras de caráter solitário destacaram aspectos cognitivos, comportamentais e desenvolvimentistas³.

As três principais categorias estão demonstradas nos testemunhos a seguir:

Colaborador 1: “A criança precisa desse momento para despertar a sua curiosidade, sua concentração”.

Colaborador 2: “É preciso que elas tenham o seu momento para que o professor observe a sua desenvoltura e ação”.

Colaborador 3: “Esse tipo de brincadeira exige mais concentração”.

O quadro abaixo descreve exemplificações das brincadeiras sugeridas pelas professoras:

Quadro 4 – Brincadeiras sugeridas pelas professoras de caráter solitário.

Brincadeiras	Desenvolvimento
Massa de modelar	A criança constrói personagens de acordo com sua imaginação.
Objeto: Boneco ou Boneca	Cada criança fica conversando com seu objeto de acordo com suas reflexões.
Montar	Eles constroem castelos, casas e etc, com peças que são disponibilizadas.

Fonte: SILVA, J., P. 2019.

Enquanto nas brincadeiras de conhecimento sobre o corpo foram considerados fatores funcionais, identitários, e de fixação⁴, além de possuir grande importância nos relacionamentos entre alunos.

Colaborador 1: “É importante porque ajuda a criança a promover a construção da sua própria identidade e auto-imagem, mediante o conhecimento do corpo.”

Colaborador 2: “Por meio do entretenimento, é possível ensinar as crianças de maneira fácil e, até mesmo fazendo-os fixar as informações necessárias sobre o corpo humano”.

Colaborador 3: “Conhecer seu corpo, suas limitações, sua importância, sua higiene e momentos de todos os tipos”.

³ Aspectos Cognitivos significa: Concentração, Criatividade, Imaginação, Aprendizagem e percepção.

Aspectos Comportamentais significa: ação da criança.

Aspectos Desenvolvimentistas significa: Desenvolvimento geral, como observação.

⁴ Fatores Funcionais significa: Finalidade e higiene.

Fatores Identitários significa: Autoconhecimento.

Fatores de Fixação significa: Informações, músicas, dramatização e aprendizagem rápida.

O quadro abaixo descreve exemplificações das brincadeiras sugeridas pelas professoras:

Quadro 5 – Brincadeiras sugeridas pelas professoras de conhecimento sobre o corpo.

Brincadeiras	Desenvolvimento
Espelho	Com o espelho as crianças se observam tem seu conhecimento individual.
Cabra – cega	Com os olhos vendados, podem encontrar os objetos e nomeá-los ao sentir com suas mãos.

Fonte: SILVA, J. P., 2019.

É por meio da brincadeira que as crianças partilham valores e regras aprendidos previamente, objetivando ações que provém das experiências carregadas por elas através das observações do meio social, natural e cultural que elas vivenciam (PEDROSA; SANTOS, 2009; ROSSETTI-FERREIRA; OLIVEIRA, 2009). Assim Pedrosa e Santos (2009, p. 53) afirmam: “quando a criança reproduz no jogo de faz de conta os papéis de gênero, ela estaria se apropriando das representações sociais de gênero que circulam em seu grupo e, por meio das definições sociais de gênero, construindo a sua identidade”.

Segundo Craidy e Kaercher (2001) Vygotsky relata novamente que quando uma criança coloca várias cadeiras uma através da outra e diz que é um trem, percebe-se que ela já é capaz de simbolizar, esta capacidade representa um passo importante para o desenvolvimento do pensamento da criança. Brincando, a criança exercita suas potencialidades e se desenvolve, pois há todo um desafio, contido nas situações lúdicas, que provoca o pensamento e leva as crianças a alcançarem níveis de desenvolvimento que só as ações por motivações essenciais conseguem. Elas passam a agir e esforçar-se sem sentir cansaço, não ficam estressadas porque estão livres de cobranças, avançam, ousam, descobrem, realizam com alegria, sentindo-se mais capazes e, portanto, mais confiantes em si mesmas e predispostas a aprender.

Neste sentido, a criança na escola, não deve ficar submetida a práticas conservadoras, é preciso que ela desenvolva a autonomia, a fim de procurar

encontrar por si mesma, novos caminhos. Esta autonomia, segundo vários estudiosos do tema, pode e deve ser proporcionada pelos jogos. Macedo (2006, p.20-21), estudioso da teoria piagetiana, e também, da importância do jogo para a educação escolar, enfatiza a perspectiva genética apontada por Piaget sobre o jogo, o qual destaca que, pelo prazer funcional do jogo, a criança em seus primeiros anos de vida, pode repetir esquemas de ação como levantar, pegar, olhar, bater, montar, desmontar, esconder e descobrir. De acordo com Piaget, as crianças adquirem valores morais não só por internalizá-los ou observá-los de fora, mas por construí-los interiormente através da interação com o meio ambiente. Nesta fase, brincar, principalmente com jogos, entre outras atividades, segundo ele, é possibilidade real de desenvolvimento e aprendizagem.

As brincadeiras de enfoque cognitivo, não possuíram índices consideráveis de ocorrência, porém alguns profissionais afirmaram desenvolver com esse tipo de prática o raciocínio lógico, a coordenação motora, a socialização e os sentidos concretos⁵.

As três principais categorias estão demonstradas nos testemunhos a seguir:

Colaborador 1: “Brincar desenvolve conexões cerebrais, aumenta a coordenação motora, desenvolve os sentidos e traz muitos benefícios sociais”.

Colaborador 2: “Quando proporciono usar diferentes materiais comparar, construir, descobrir cores e sabores dou maior sentido a vida e as coisas”.

Colaborador 3: “Desenvolver essas habilidades por regras é interessante para qualquer criança”.

O quadro abaixo descreve exemplificações das brincadeiras sugeridas pelas professoras:

Quadro 6 – Brincadeiras sugeridas pelas professoras de enfoque cognitivo.

Brincadeiras	Desenvolvimento
Agitar os braços	Dar estímulo para as crianças, de forma que utilizem sempre os braços.

⁵ Raciocínio lógico significa: Desenvolvimento, regras.

Coordenação motora significa: Habilidades.

Socialização significa: Interação.

Sentidos concretos significa: Visão, paladar.

Imitar sons	Com músicas, desenvolver o que é pedido na música.
Correr	Estabelecer circuitos que as crianças possam trabalhar a corrida.
Pular	Coloca obstáculos para ir progredindo os saltos.

Fonte: SILVA, J. P., 2019.

É evidente a relação que permeia os temas de brincadeira e aprendizagem. Spodek e Saracho (1998) confirmam isto ao enfatizarem que a introdução do brincar no currículo escolar estimula o desenvolvimento físico, cognitivo, criativo, social e a linguagem da criança. Entretanto, para que isto ocorra com sucesso Bom tempo (1997) ressalta que é necessário que os professores estejam sempre capacitados, e acima de tudo, conscientes de que atividades e experiências alternativas, como o brincar, promovem a aprendizagem na criança de forma integral.

Em brincadeiras funcionais, foram trabalhados o conhecimento letrado, as habilidades coordenativas, relações com diferentes meios, a linguagem de forma geral e a racionalização⁶.

As três principais categorias estão demonstradas nos testemunhos a seguir:

Colaborador 1: “Através de brincadeiras com dinâmicas, envolvendo o corpo, percebendo suas limitações”.

Colaborador 2: “Uma das coisas importantíssima é saber como se portar em diferentes ambientes extraindo de cada um, outras tantas construções, fora de sala, aula passeio, área de lazer”.

Colaborador 3: “É uma forma de proporcionar as crianças uma realidade, estabelecendo regras entre o espaço de aprendizagem”.

Abaixo descreve exemplificação da brincadeira sugerida por uma professora:

⁶ Conhecimento letrado significa: Alfabeto.

Habilidades coordenativas significa: Estabilidade.

Relações com diferentes meios significa: Espaço de aprendizagem, ambiente externo.

Linguagem de forma geral significa: Expressiva.

Racionalização significa: Regras, limitações, avaliação.

Amarelinha: Formar uma amarelinha com a letra do alfabeto em emborrachado, a criança pula seguindo a amarelinha, deslocando e seguindo o espaço e identificando as letras.

Já as brincadeiras com habilidades de linguagem, são bem desenvolvidas com as crianças, observando fatores como o comportamento, o desenvolvimento integral e o conhecimento de cada indivíduo⁷.

As três principais categorias estão demonstradas nos testemunhos a seguir:

Colaborador 1: “Trabalhando com músicas pode ser habilidades facilitadoras para que as crianças identifiquem as letras pelo som das mesmas.”

Colaborador 2: “Através da oralidade e da escrita vão ampliando seu vocabulário, introduzindo a criança no universo da escrita”.

Colaborador 3: “Utilizar jogos e atividades divertidas faz a criança ter um conhecimento mais rápido”.

O quadro abaixo descreve exemplificações das brincadeiras sugeridas pelas professoras:

Quadro 7 – Brincadeiras sugeridas pelas professoras relacionadas com habilidades de linguagem.

Brincadeiras	Desenvolvimento
Brincadeira da cadeira	Utilizar as cadeiras com nomes ou letras iniciais, para que identifiquem e sentem no lugar correto.
Seu rei mandou	Ao invés de pedir para pegar objetos ou cores, utilizar letras, sílabas.
Pega-Pega	O pega cola uma letra ou sílaba no seu colega.
Bingo de letras	Utilização de letras para formar alguma palavra ou sílaba.
Alfabeto móvel	Conhecer a letra inicial do nome ou construção de sílabas.
Dominó de gravuras	Através das imagens, as crianças irão construir histórias.

Fonte: SILVA, J. P., 2019.

⁷Fatores do comportamento significa: Agir socialmente.

Fatores do desenvolvimento integral significa: Habilidades, escrita, vocabulário, cognitivo.

Fatores do conhecimento de cada indivíduo significa: Rapidez, distinção, alfabeto móvel, através de imagens, relação som/letra.

Nas brincadeiras de condutas efetivas, foi visto que, são bastante significativas na aprendizagem dos alunos⁸.

As três principais categorias estão demonstradas nos testemunhos a seguir:

Colaborador 1: “Por meio das brincadeiras, podemos observar o comportamento das crianças e sua afetividade para com os outros participantes, mostrando que se deve cumprir regras e ter limites nas brincadeiras”.

Colaborador 2: “As condutas efetivas são trabalhadas com dificuldades por não terem limites na família”.

Colaborador 3: “Audição de curtos vídeos educativos e rodas de conversas, conscientizar o aluno sobre os assuntos acima citados”.

Para Vygotsky, a brincadeira pode ter papel fundamental no desenvolvimento da criança. Seguindo a ideia de que o aprendizado se dá por interações, o jogo lúdico e o jogo de papéis, como brincar de “mamãe e filhinha” permite que haja uma atuação na zona de desenvolvimento proximal do indivíduo, ou seja, cria-se condições para que determinados conhecimentos e/ou valores sejam consolidados ao exercitar no plano imaginativo capacidades de imaginar situações, representar papéis, seguir regras de conduta de sua cultura.

Nenhuma criança brinca só para passar o tempo, diante de sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos. (GARDNEI, [200-?] *apud* FERREIRA; MISSE; BONADIO, 2004, p. 222).

No plano da consciência corporal, a criança começa a reconhecer a imagem de seu corpo, o que ocorre principalmente por meio das interações sociais que estabelece e das brincadeiras que faz diante do espelho.

O corpo é uma forma de expressão da individualidade. A criança percebe-se e percebe as coisas que a cercam em função de seu próprio corpo. Isto significa que, conhecendo-o, terá maior habilidade para se diferenciar, para sentir diferenças, observar comparações entre elas. Ela passa a distingui-lo em

⁸ Aprendizagem dos alunos significa: Audição, regras e limites, construção da escrita.

relação aos objetos circundantes, observando-os, manejando-os. (OLIVEIRA, 2011).

Desse modo, a criança começa a diferenciação entre o seu eu e o mundo e isso ocorre também no aspecto afetivo, ou seja, o bebê passa das emoções primárias para a escolha efetiva dos objetos, manifestando sua preferência. Ao mesmo tempo a criança aprende a organizar suas atividades em relação ao ambiente, conseguindo isso, passa a organizar as informações recebidas dos sentidos e, com isso, a aprendizagem vai progredindo com acertos e erros na tentativa de resolver os problemas. (PIAGET, 1973).

Muitos estudiosos ressaltam a importância das atividades lúdicas na infância, vêem o brincar como estímulo ao desenvolvimento cognitivo e social desta. O brincar social vai refletindo o grau em que a criança interage umas com as outras, e o brincar cognitivo mostra o desenvolvimento mental da criança, mas, para que isso aconteça, a criança precisa de experiência concreta, motivações, desafios e situações-problema, como o desenvolvimento da linguagem oral.

Piaget (2001) relata que o pensamento surge antes da linguagem, sendo esta responsável pelo equilíbrio entre o pensamento subjetivo e sua representação. Portanto, desenvolvendo a linguagem por consequência desenvolve-se o pensamento. Sendo assim, na gênese do pensamento há uma expansão da linguagem possibilitando ao indivíduo reconstituir seu passado, contar suas ações, antecipar ações futuras, entre outras, possibilitando a socialização das ações por meio de atos e pensamentos que refletem suas 17 experiências e a realidade através do eu, isto é, um pensamento egocêntrico que propicia a ele uma espécie de jogo no qual irá recriar através de suas brincadeiras as situações vivenciadas, satisfazendo seus desejos por meio de uma forma deformada da realidade.

Quando arguidas sobre jogos são mais utilizados na educação infantil, vimos que os Jogos cooperativos (89,28%), com regras (71,42%) e competitivos (67,85%) foram os mais frequentes no registro do questionário.

Na segunda parte da questão foi levantada uma discussão acerca dos jogos, dando início com a categoria “Jogo do exercício”. Nessa modalidade pôde ser constatado que, segundo os professores avaliados, esse tipo de jogo ajuda não apenas na aprendizagem⁹, mas também exerce grande influência no desenvolvimento cognitivo¹⁰ dos alunos.

As três principais categorias estão demonstradas nos testemunhos a seguir:

Colaborador 1: “O jogar é uma atividade natural, onde as crianças sentem prazer em repetir gestos e movimentos”.

Colaborador 2: “Jogar é um meio de aprendizagem muito importante para a criança”.

Colaborador 3: “Extremamente importante, através deles podemos perceber diferentes formas de expressar, limitação e espontaneidade de cada criança e daí criar novas estratégias de participação coletiva mudando os comandos solicitados”.

O quadro abaixo descreve exemplificações dos jogos sugeridos pelas professoras:

Quadro 8 – Jogos de exercício sugeridos pelas professoras.

Jogos	Desenvolvimento
Dentro-fora	Dentro-Fora consiste em primeiro desenhar um círculo bem grande no chão (você pode usar uma pedra de gesso para fazer isso), depois posicionar as crianças em volta dele, e então, ao seu comando de “DENTRO” ou “FORA”, elas devem pular ou para dentro ou para fora do círculo. Quem se confundir e errar na hora de pular fica de fora da brincadeira. Ganha quem não errar os comandos do professor.
Frio e quente “Esconde a peia”	Uma das crianças esconde qualquer objeto, enquanto as outras fecham os olhos para não ver onde foi colocado. Depois, todas passam a procurar o objeto. Para conseguir pistas, vão perguntando a quem escondeu: Tô quente ou tô frio? Se estiver próximo ao esconderijo a resposta será, tá quente! Se estiver distante, tá frio! Quem escondeu também segue dando dicas tipo, tá esquentando ou tá esfriando de acordo com a proximidade ou distância do objeto escondido. Quando alguém chega muito perto do objeto escondido, quem escondeu grita tá pegando fogo! E se estiver muito longe – Tá gelado! A criança que achar o objeto escondido será a próxima e escondê-lo.

Fonte: SILVA, J. P., 2019.

⁹ Aprendizagem significa: Regras.

¹⁰ Desenvolvimento cognitivo significa: Atenção, concentração, estratégia.

No jogo simbólico, foi percebido como os alunos gostam de repetir o cotidiano¹¹ usando a ludicidade¹², desenvolvendo assim, sua cognição¹³.

As três principais categorias estão demonstradas nos testemunhos a seguir:

Colaborador 1: “No jogo faz de conta, leva a criança a desenvolver sua imaginação de uma maneira prazerosa e não de conflitos”.

Colaborador 2: “As crianças reproduzem o que vivenciam no âmbito familiar e escolar, onde o faz de conta possibilita sonhos e fantasias”.

Colaborador 3: “Esse mecanismo nos faz refletir como cada ser pode se expressar e resolver conflitos internos e até de certa forma refletir sobre suas atitudes”.

Abaixo descreve exemplificação do jogo sugerido pela professora:

Jogo de montar: As crianças usam sua imaginação e/ou observação no seu dia a dia e buscam criar situações.

Já na modalidade com regras, percebeu-se que os professores fazem o uso dessa forma de recreação na tentativa de mostrar aos alunos as suas limitações, aguçando a obediência¹⁴, a proteção¹⁵ e a intelectualidade¹⁶.

As três principais categorias estão demonstradas nos testemunhos a seguir:

Colaborador 1: “É bom para trabalhar os relacionamentos afetivo-sociais e respeitar as regras a serem obedecidas”.

Colaborador 2: “Esses são classificados em jogos sensório motor e intelectuais, onde é preciso cumprir regras”.

Colaborador 3: “Encoraja a criança a criar suas próprias estratégias de defesa e respeitar outras, construir saídas, entradas e proteger-se do mundo real”.

O quadro abaixo descreve exemplificações dos jogos sugeridos pelas professoras:

Quadro 9 – Jogos com regras sugeridos pelas professoras.

¹¹ Repetir o cotidiano significa: Repetição da vida, gestos.

¹² Ludicidade significa: Sonhos, fantasias, imaginação.

¹³ Cognição significa: Criatividade, reflexão.

¹⁴ Obediência significa: Regras.

¹⁵ Proteção significa: Mundo real, abrigo.

¹⁶ Intelectualidade significa: Atenção, estratégias.

Jogos	Desenvolvimento
Boliche	As crianças podem confeccionar os pinos, com isso formam pequenos grupos cada grupo vai tentar arremessar e derrubar a maior quantidade possível de pinos. Vence a equipe que derrubar mais pinos.
Jogo da memória	As crianças buscam juntar as imagens de forma correta ou as sílabas.

Fonte: SILVA, J. P., 2019.

Nos jogos com regras competitivas, foi observado que alguns professores relataram como esse tipo de jogo é importante para o processo cognitivo¹⁷, no desenvolvimento da percepção visual, no desempenho escolar, bem como na sua forma de lidar com o mundo¹⁸.

As três principais categorias estão demonstradas no testemunho a seguir:

Colaborador 1: “Este é uma oportunidade para que as crianças passem a lidar com a realidade do mundo competitivo por meio do jogo de regras competitivas”.

Colaborador 2: “Ajuda as crianças a ter limites, mais disciplinas, dedicação e esforço”.

Colaborador 3: “Faz racionalizar de que forma podemos manter nosso cérebro organizado, saídas de situações conflitantes ou manter-se focado dentro de proposta a ser construída e ainda melhorar desempenho”.

O quadro abaixo descreve exemplificações dos jogos sugeridos pelas professoras:

Quadro 10 – Jogo com regras competitivos sugeridos pelas professoras.

Jogos	Desenvolvimento
Caça palavras	As crianças vão buscar formar as sílabas e conseqüentemente começar a formar as palavras.
Jogo de xadrez	O objetivo do jogo é eliminar o máximo de personagens do seu adversário. Vence quem eliminar mais.

Fonte: SILVA, J. P., 2019.

¹⁷ Cognitivo significa: Concentração, raciocínio lógico.

¹⁸ Lidar com o mundo significa: Limites, solucionar conflitos.

Já nos jogos com regras cooperativas, os professores abordaram diversos fatores que podem ser trabalhados com os alunos em sala de aula, como vencer o individualismo¹⁹, auxílio na aprendizagem²⁰, na diversidade e na relação cultural, através do lúdico e da simbolização.

As Três principais categorias estão demonstradas nos testemunhos a seguir:

Colaborador 1: “É necessário que saibamos que fazemos parte de uma coletividade e que para resolver algumas situações dependemos de muitas outras pessoas, associações grupos diversos”.

Colaborador 2: “Leva a criança a interagir com o outro, respeitando a diversidade”.

Colaborador 3: “Nosso cotidiano sempre brincamos com esse tipo de jogo, pois diverte as crianças e ajuda no desenvolvimento da expressão oral, a audição, o ritmo, simbolização (atuam simulando ou imitando as situações cantadas) e também colocam as crianças em contato com a cultura”.

Abaixo descreve exemplificação do jogo sugerido pela professora:

Cantigas de roda: As crianças vão segurar as mãos umas das outras e formam um círculo, todos iram cantar juntos e vão se movimentando em círculo.

Para Soler (2008), os jogos cooperativos foram desenvolvidos para diminuir a competição exagerada, bem como a valorização do individualismo, que é algo crescente em nossa sociedade moderna. Para tanto, os jogos cooperativos são fundamentados em valores como o trabalho em grupo, que trazem em si diversos sentimentos relacionados à cooperação. Relacionado a este assunto, o autor utiliza a seguinte citação:

Jogos cooperativos são dinâmicas de grupo que tem 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

¹⁹Individualismo significa: Interação.

²⁰Aprendizagem significa: Prazer.

próprios, experiências cooperativas. (BARRETO, 2000 *apud* SOLER, 2008, p.68)

Através dos jogos de regras podem ser trabalhadas as regras da nossa sociedade, a ética, a moral, pois, ao acertar essas normas e respeitá-las as crianças estão aprendendo a conviver com a moral, e com a ética tão presente em nossa sociedade.

A ação imaginária contribui no desenvolvimento das regras de conduta social, onde as crianças, através da imitação, representam papéis e valores necessários à participação da mesma vida social por elas internalizadas durante as brincadeiras em que imitam comportamentos adultos.” (VYGOTSKY, 1989; p.53)

Nos jogos competitivos, os sentimentos negativos são mais fortes, existindo o medo de arriscar e de fracassar, bem como o individualismo, aumentando a exclusão muitas vezes dos menos habilidosos e como consequência a raiva em virtude da violência, discriminação, repressão de sentimentos e emoções, egoísmo e competição excessiva. Ao contrário dos jogos cooperativos, esses sentimentos negativos, se ocorrem, é em menor grau, predominando sentimentos positivos como alegria, entusiasmo, clima de amizade, confiança nos amigos e tempo todo ativo no jogo, pois neste existe a coragem para assumir riscos, participação com dedicação, o ser solidário e criativo e principalmente vontade de estar junto, sabendo compartilhar, respeitar e integrar as diferenças (LOPES, 2005).

Foi questionado, ainda, em quais momentos da rotina escolar os professores utilizam os jogos e brincadeiras, de antemão foi observado que 96,43% utilizam a sala de aula como primeira opção para serem trabalhados; 48,14% durante o recreio; 37,03% nos momentos livres das crianças.

Considerar o jogo como instrumento de aprendizagem é um recurso de extremo interesse aos educadores, uma vez que sua importância está diretamente ligada ao desenvolvimento do ser humano em uma perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural. Neste sentido, com a utilização de jogos a criança experimenta, inventa, descobre, aprende e confere habilidades. Sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. A qualidade de oportunidades que são oferecidas à criança por meio de jogos garante que

suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem. Dessa maneira, pode-se dizer que o jogo é importante, não somente para incentivar a imaginação nas crianças, mas também para auxiliar no desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas.

O jogo é utilizado o tempo todo no espaço da educação infantil, sendo utilizados como um recurso de aprendizagem. Muitas vezes os professores podem usá-los de maneira errada por não realizar algumas reflexões sobre o uso do mesmo.

Muitas propostas pedagógicas para creches e pré-escolas baseiam-se na brincadeira. O jogo infantil tem sido defendido na educação infantil como recurso para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças. O modo como ele é concebido e apropriado pelos professores infantis, todavia, revela alguns equívocos. (OLIVEIRA, 2008, p.230).

Ninguém escapa da educação, mesmo sendo abordado de diversas formas. Em casa, na rua, na igreja ou na escola, de um modo ou de muitos todos nós envolvemos pedaços da vida com ela: para aprender, para ensinar, para aprender-e-ensinar. Para saber, para fazer, para ser ou para conviver, todos os dias misturamos a vida com a educação. (BRANDÃO, 1985).

Partindo dessa afirmação já constatamos que educação ultrapassa o ambiente escolar, pois ela ocorre “em casa, na rua, na igreja ou na escola”. Além disso, “todos nós envolvemos pedaços da vida com ela”. Por que não escapamos, e por que todos nós temos “pedaços de vida” envolvidos nela? Porque estamos todos os instantes realizando atos de aprendizagem e de ensino; pela educação desenvolvemos nossa capacidade e potencialidades para o “saber” e para o “fazer”. Em tudo isso se manifesta uma de suas características que é o processo. Educação não é um ponto de chegada, mas um processo. Nesse processo está presente a dinamicidade das ações e relações entre as pessoas e grupos o que faz desse processo um mecanismo que pode produzir transformações sociais, mas que, em geral, reforça e mantém a sociedade estratificada, como veremos a seguir.

Podemos dizer, portanto que em todas as dimensões da vida existem processos educacionais, como afirma Luckesi:

A educação é um típico 'que-fazer' humano, ou seja, um tipo de atividade que se caracteriza fundamentalmente por uma preocupação, por uma finalidade a ser atingida. A educação dentro de uma sociedade não se manifesta como um fim em si mesmo, mas sim como um instrumento de manutenção ou transformação social. (LUCKESI, 2001, p. 30).

Foi discutido se os jogos e brincadeiras possuem boa aceitação dos alunos da educação infantil. Sendo percebido que, é de extrema importância trabalhar tanto os jogos quanto as brincadeiras no âmbito educacional, uma vez que 100% (cem por cento) dos entrevistados confirmaram a importância dessas práticas para este público que está na tenra idade.

A aceitação e a utilização de jogos e brincadeiras como uma estratégia no processo de ensinar e do aprender têm ganhado força entre os educadores e pesquisadores nesses últimos anos, por considerarem, em sua grande maioria uma forma de trabalho pedagógico que estimula o raciocínio e favorece a vivência de conteúdos e a relação com situações do cotidiano.

O jogo como estratégia de ensino e de aprendizagem em sala de aula deve favorecer a criança a construção do conhecimento científico, proporcionando a vivência de situações reais ou imaginárias, propondo à criança desafios e instigando-a a buscar soluções para as situações que se apresentam durante o jogo, levando-a a raciocinar, trocar ideias e tomar decisões.

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

Em sua visão é pela brincadeira que a criança aprende sobre a natureza, os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura de seu corpo. A criança que brinca livremente, no seu nível, à sua maneira, não está apenas explorando o mundo ao seu redor, mas também comunicando sentimentos, ideias, fantasias, intercambiando o real e o imaginário.

Piaget (1971) fala das atribuições cognitivas que o jogo proporciona, relacionando-os diretamente a brincadeira com gênese da inteligência, no qual afirma que "o jogo está regulado, do ponto de vista dos mecanismos que

conduz a adaptação, pela assimilação, ou seja, através da brincadeira a criança adapta a realidade e os fatos às suas possibilidades e esquemas de conhecimento”. Outro enfoque que aborda a contribuição do jogo, deriva da perspectiva sociocultural desenvolvida por Vigotski (1933, *apud* ORTEGA, 1992, p. 157). Para esse autor “O jogo mais representativo da atividade lúdica da criança é o símbolo, pelo qual ela aprende a se conhecer como ser individual e ser social”.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu, por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça as crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, 1976, p.160).

Dessa forma, Piaget, assim como outros educadores, acredita que o jogo, na sua essência, quando utilizado de maneira pedagógica, oferece grandes contribuições para o desenvolvimento integral da criança, que acaba por contribuir com os professores na dinâmica em sala de aula. Dentro da sala de aula na educação infantil, o jogo é considerado uma ferramenta de fácil aceitação pelas crianças, eles acabam que brincando e ao mesmo tempo aprendendo, porém cabe ressaltar que é muito importante que o educador saiba relacionar o jogo proposto com o aprendizado, para que dessa forma exista uma real contribuição para a construção do conhecimento. Vários estudiosos acrescentam que quando se utiliza o jogo, como ferramenta de aprendizagem, em sala de aula, obtém-se um maior desenvolvimento na aprendizagem por parte dos alunos, sendo esta prazerosa e dinâmica.

Diante dos resultados obtidos na questão anterior, buscou-se questionar quais são as maiores potencialidades no trabalho com jogos e brincadeira na educação infantil e foi mostrado que o desenvolvimento integral²¹ (17), o conhecimento²² (10), convivência²³ (8), a cognição²⁴ (8), a atratividade²⁵ (5), e o

²¹Desenvolvimento integral significa: Habilidades, percepção, linguagem, cognitivo, social, emocional, sensório-motor, ludicidade, pedagógico, educativo, memória, concentração, criatividade.

²² Conhecimento significa: Autoconhecimento, aprendizagem.

²³ Convivência significa: Através de gerações, socialização.

²⁴ Cognição significa: Raciocínio lógico, imaginação, intelectualidade.

melhoramento da saúde²⁶ (1) são considerados os maiores benefícios acarretados por essas práticas.

Colaborador 1: “Os jogos e brincadeiras ajuda e desenvolve habilidades na criança de forma prazerosa e espontânea. As crianças aprendem regras, tempo, espaço, companheirismo e realidade”.

O brincar é muito significativo no desenvolvimento infantil, pois representa desejos, favorece a autoestima, contribui para interiorizar determinados valores. Ao brincar e conviver com as outras, a criança aprende a lidar com as frustrações, a expor suas ideias, o que pensa e o que sente. Transforma os conceitos já adquiridos em conceitos gerais, com os quais ela brinca. As interações que surgem no brincar possibilitam que as crianças experimentem novas situações de aprendizagem, lhes oportunizando ampliar as relações interpessoais e “compartilhar as condições que sustentam a vida” (GARCIA, 2016, p. 16).

A criança, ao brincar, pode reproduzir uma situação real, vivida ou observada por ela. Ao testar os papéis, ela amplia conhecimentos, experimenta o mundo de maneira diferente e explora sentimentos e formas de convivência. Sendo assim, os contextos da convivência entre as crianças, com suporte no brincar, contribui significativamente para o seu desenvolvimento integral, pois trocam experiências, estabelecem parcerias, convivem com o outro, interpretam papéis, desenvolvem a autonomia, aprendem a cooperar, desenvolvem a sociabilidade, tão importante para qualquer ser humano, podem viver e conviver no mundo.

Colaborador 2: “Permite com que a criança assimile novos conhecimentos e experimentar várias experiências motoras, constituindo um recurso pedagógico fundamental no processo de ensino e aprendizagem”.

As situações do brincar podem auxiliar a criança no desenvolvimento da capacidade de apropriação do conhecimento em relação a si mesma e ao mundo que a rodeia. O brincar na Educação Infantil é a própria convivência no seu sentido singular. Contudo, diante dos estudos sobre a convivência e sobre o brincar na escola, englobando as diversas experiências sociais e culturais observadas e partilhadas no ambiente escolar por meio das brincadeiras que acontecem nesse espaço, das trocas de experiências e do aprendizado.

²⁵ Atratividade significa: Diversão, estimulante, prazer.

²⁶ Melhoramento da saúde significa: Física, mental.

Através da linguagem do brincar a criança é desafiada a pensar de forma autônoma, desenvolvendo a confiança. Desse modo, o “brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia” (BRASIL, 1998, p. 22).

Colaborador 3: “Permitir a criança conhecer-se, explorar o meio que a rodeia adquirindo novas experiências por meio dos jogos e das brincadeiras, onde são passados de pais para filho, ou seja, de geração em geração”.

Para Fierro e Tapia (2013), a convivência é um componente indispensável à qualidade educativa porque se refere ao tecido que constrói e possibilita a aprendizagem, uma vez que supõe a capacidade de trabalhar com os outros, de resolver diferenças e conflitos que se apresentam em sala de aula.

Convivência se entende como um processo construtivo e contínuo à base de transações, negociação de significados, elaborações de soluções, criando uma referência comum que gera uma sensação de familiaridade que atinge parte da identidade de um grupo e das pessoas que participam nele”. (FIERRO; TAPIA, 2013, p. 106)

Colaborador 4: “Através dos jogos e brincadeiras a criança desenvolve a imaginação, a memória, a linguagem simbólica, a interação social, dentre outras. Além de propiciar o conhecimento de forma agradável”.

É no brincar que as crianças assumem diferentes papéis enquanto brincam. Ao adotarem outros papéis, agem frente à realidade, substituindo suas ações cotidianas. Por exemplo, para assumirem um determinado papel enquanto brincam, elas devem conhecer algumas de suas características. Quem não se deparou com uma criança brincando de ser professora, de ser mãe, de ser pai ou de ser médico? A partir do papel assumido pela criança na brincadeira os professores podem observar os processos de desenvolvimento em conjunto e de cada uma individualmente.

Para Vygotsky, (2007, p. 27), “é no brincar que a criança aprende a agir, numa esfera cognitiva, em vez de uma esfera visual externa”

No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e imaginações, não das coisas. Por exemplo: um pedaço de madeira torna-se um boneco, e um cabo de vassoura torna-se um cavalo (VYGOTSKY, 2007).

Colaborador 5: “De todas as formas de atividades a serem executadas na educação infantil, os jogos precisam encantar crianças, para que eles possam desenvolver suas habilidades de diferentes formas: seja com o corpo, com a poesia, através do desenho, através das regras de convivência, acho que deve ser o momento mais prazeroso que a criança pode ter”.

Nesse sentido é atrativo e motivador uma criança aprender brincando, pois explora sua imaginação, desejo, possibilita o descobrimento de si mesmo etc. Para que isso aconteça não precisa investir em materiais caros, mas que seja investido em bons profissionais preparados.

Essa relação entre jogos os jogos e a aprendizagem significativa destacam que a boa escola não é necessariamente aquela que possui uma quantidade enorme de caríssimos brinquedos eletrônicos ou jogos ditos educativos, mas que disponha de uma equipe de educadores que saiba como utilizar a reflexão que o jogo desperta, saibam fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e exploração imaginativa (ANTUNES, 2004, p.31).

Colaborador 6: “Desenvolver sua saúde física e mental, onde ela poderá explorar desde seu raciocínio até sua resistência física”.

Os exercícios lúdicos proporcionam uma evolução harmoniosa da criança, pois a brincadeira e o brinquedo envolvem um convívio social, além de desenvolver a afetividade e a saúde mental. O lúdico contribui para o desenvolvimento global do indivíduo, facilitando no processo de expressão e de construção do pensamento. (CEBALOS *et al.*, 2011).

No entanto, mesmo com o grande quantitativo de professores que fazem uso de jogos e brincadeiras na educação básica, muitas são as dificuldades de manter a realização de tais práticas, tais como: comportamento do alunado²⁷ (5), insuficientes os materiais de trabalho²⁸ (4), inadequado espaço físico (3), turmas grandes de estudantes (2); não suporte de um auxiliar (1).

Colaborador 1: “Algumas crianças têm dificuldade de se concentrar em grupo e de receber alguns comandos. As vezes querem fazer tudo sem orientação”.

Colaborador 2: “O que nos faltam na educação infantil de grande emergência são materiais pedagógicos, os instrumentos: papel, cola, tinta, elástico, corda, um som, uma

²⁷ Comportamento do alunado significa: Falta de concentração, seguir regras, falta de disciplina.

²⁸ Insuficientes materiais de trabalho significam: Pedagógicos, acessórios.

boa música, um espaço recreativo, brinquedos, coisas que fazem grande diferença”.

Colaborador 3: “A falta de material e espaço físico”.

Colaborador 4: “Minha dificuldade é o de controlar o ritmo das brincadeiras, porque trabalhamos com uma quantidade grande de crianças”.

Colaborador 5: “Uma só: a quantidade de crianças, sem contar com um colaborador”.

Para elas, como vemos, o comportamento que não condiz com as práticas abordadas no ambiente escolar e que as famílias transferem a responsabilidade de educar para os professores, segundo respostas.

A indisciplina infantil é um dos grandes desafios no ambiente escolar, tanto para professores, quanto muitas para os próprios alunos e pais. Além de dificultar o processo de aprendizagem, esse tipo de comportamento pode afetar a construção das relações e prejudicar a socialização dos alunos.

Promover consequências reforçadoras positivas para o comportamento do aluno[...] implica em avaliar não apenas o produto de seu comportamento (quantos problemas de aritmética ele conseguiu acertar, por exemplo), mas o seu comportamento,[...] que passos ele deve ter dado para chegar a solução, ressaltando ao máximo aproximações ao desempenho adequado/correto e criando condições para que ele aprenda o que ainda não sabe. Para aumentar as chances de o aluno ser positivamente reforçado, é necessário garantir que as tarefas sejam compatíveis com o que ele já sabe e aumentar a dificuldade delas gradativamente. (PEREIRA; MARINOTTI; LUNA, 2004, p.13).

O espaço físico na instituição deve contribuir para o desenvolvimento das crianças, pois elas são singulares e cada uma tem o seu tempo de aprendizagem. Segundo Criciúma (2008, p.41): “Desta forma, o respeito às diferenças é fundamental para se garantir uma educação de qualidade para todos”.

Dentro da Educação Infantil é onde a criança construirá sua autonomia, sua autoestima, sua imaginação e sua capacidade de superar os problemas que surgirão nas suas brincadeiras com seus colegas.

[...] espaço para a vivência de afetos - alegrias e tristezas – [...] para os conflitos e encontros, para ampliação do repertório vivencial e cultural das crianças a partir de um compromisso

dos adultos que se responsabilizam por organizar o estar das crianças em instituições educativas que lhes permitam construir sentimentos de respeito, troca, compreensão, alegria, apoio, amor, confiança, solidariedade, entre tantos outros. Que lhes ajudem a acreditar em si mesmos e no seu direito de viver de forma digna e prazerosa. Cerisara (2004, p. 91 *apud* CRICIÚMA, 2008, p.33).

E por fim, foi analisado quais princípios pedagógicos norteadores fazem parte da prática dos docentes na educação infantil, a partir disso pôde ser observado que grande parte dos participantes acreditam que o desenvolvimento de relacionamentos²⁹ (12), desenvolvimento³⁰ (11), conhecimento³¹ (6), através do afeto³² (5), os direitos³³ da criança (3), a qualidade de ensino³⁴ (3) bem como a estipulação de regras³⁵ para as crianças (1) de forma que ocorra lúdica.

As principais categorias estão demonstradas nos testemunhos a seguir:

Colaborador 1: “Buscar favorecer o desenvolvimento da criança possibilitando a troca de informações entre os alunos, promover situações que incentivem a curiosidade, além de estabelecer uma relação de afeto, confiança, respeito mútuo e cooperação”.

Colaborador 2: “Valorizar a autonomia das crianças, trabalhando a responsabilidade individual, a solidariedade entre eles e o meio em que vivi”.

Colaborador 3: “Priorizar o conhecimento que a criança traz consigo, conduzindo-a e orientando-a através do diálogo, respeitando os direitos individuais, garantindo sua segurança, liberdade, dignidade e participação”.

Colaborador 4: “Ter um bom relacionamento entre aluno e professor, aprender com as dificuldades e com os limites, regras e com participação em grupo e individual, formando assim futuro cidadãos para a vida”.

Colaborador 5: “Valorização da autonomia, respeitando a garantia dos direitos da criança, criatividade, respeito ao meio ambiente”.

²⁹ Relacionamentos significa: Entre as crianças, aluno/professor, ser solidário, interação, escola/família, criança, adulto.

³⁰ Desenvolvimento significa: Motor, social, emocional, cognitivo, aprendizagem, pessoal.

³¹ Conhecimento significa: Aprendizagem.

³² Afeto significa: Família/escola, confiança, respeito, cooperação.

³³ Direitos significa: Individuais, da criança, matriz curricular.

³⁴ Qualidade do ensino significa: Ética, moral, proposta de Paulo Freire.

³⁵ Regras significa: Limites.

Colaborador 6: “Fazer com que todos aprendam de forma fácil, facilitar as práticas educacionais para ter mais sucesso”.

Colaborador 7: “Seguir uma prática pedagógica direcionada junto a matriz curricular, seguindo os eixos norteadores da educação infantil, respeitando limites, os cinco eixos de convivência dentro ou embasados nos campos de experiência onde todos os seus direitos sejam respeitados”.

A brincadeira é uma linguagem natural da criança e é importante que esteja presente na escola desde a Educação Infantil, e tem como pressuposto o duplo aspecto de servir ao desenvolvimento da criança, enquanto indivíduo, e à construção do conhecimento, processos estes fortemente interligados.

Brincar é muito importante para a criança, portanto essa atividade não deve ser vista como meramente distrativa ou ainda, como passatempo. Muito pelo contrário, é uma atividade que participa da estruturação do sujeito, além de ser um recurso psicopedagógico importante nas práticas educativas. (GRASSI, 2008, p.33).

Buytendijk (1923, p. 36) que diz “a brincadeira é uma atividade própria da infância”; Piaget (1971, p. 28) que afirma “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, efetivo e moral)”, entre outros. No entanto é importante ressaltar que o lúdico (jogo) não é a única alternativa para a melhoria no intercambio ensino-aprendizado, porém ele é visto por muitos, como sendo uma ferramenta que auxilia na melhoria dos resultados.

Podemos destacar Delval (1994, p. 46), o qual evidencia a função do jogo no processo educativo. Ele afirma que:

Através do jogo, a criança pode aprender uma grande quantidade de coisas na escola e fora dela, e a brincadeira não deve ser tratada como atividade supérflua (...). A criança deve sentir que na escola está brincando, e através dessa brincadeira, poderá aprender muitas coisas.

A brincadeira proporciona aprendizagem espontânea, adesão de novos conhecimentos e habilidades, no entanto, sabemos que o mesmo possui limitações, conforme propôs Ortega (1998), sem perder de vista o fato de que o tipo de jogo é limitado pelas possibilidades cognitivas, físicas e sociais do indivíduo. Os jogos que estabelecem regras são visto como uma ótima

ferramenta para estimular a cooperação, é ideal para que a criança aprenda a estabelecer relações de caráter cooperativo e competitivo, os mesmos proporcionam o sentido de grupo, dessa forma, muitas vezes a criança adia seus desejos, caso seja o momento apropriado, para realizá-los, a fim de respeitar os demais. Ortega (1998) aponta três áreas que estabelecem ganhos importantes na criança: conhecimento sobre a família e as rotinas cotidianas, conhecimento sobre o meio social em que se desenvolve o microssistema (meios de transporte, serviço sanitário) e conhecimento da cultura. Esses três aspectos, segundo ela, podem ser vivenciados através dos jogos, independente da classe social, econômica ou cultural da criança.

Eles aumentam a motivação da criança para aprender, desenvolve a autoconfiança, a capacidade de organização, a imaginação, a concentração, a atenção, o raciocínio lógico-dedutivo e, a sociabilidade, pois jogando ela interage com outras pessoas. Os jogos também estimulam a comunicação e o trabalho em equipe, facilitam a aquisição de novos conhecimentos, proporcionam experiências, desenvolvem o aspecto físico e mental e estimulam a criança a procurar alternativas para solucionar problemas. (MARTA, 2008, p.35)

Neste sentido, a brincadeira, na qual o jogo está inserido, pode ser vista como sendo uma atividade condutora que vai, em parte, determinar o desenvolvimento da criança, na perspectiva em que a mesma é considerada um ser ativo e construtor. Nessa abordagem, observa-se que o jogo se constitui como sendo um recurso pedagógico de grande importância na aprendizagem significativa da criança. Jurema Nogueira (2003) afirma que o jogo na sala de aula é estimulador da construção do pensamento, do conhecimento e da autonomia.

6 CONCLUSÃO

Ao decorrer da pesquisa foram elencados alguns resultados que evidenciam a recreação como uma atividade típica das crianças e essa fase de brincadeiras e jogos iniciam-se tanto no convívio familiar como no âmbito escolar. Cabendo a educação infantil desenvolver capacidades e valores como: o respeito mútuo, a cooperação e a aceitação do outro, além de desenvolver o pensamento crítico e tentar resolver pequenos problemas.

Observamos a influência de jogos e brincadeiras na trajetória docente e desdobramento em seu trabalho. As brincadeiras vivenciadas no período de suas infâncias detiveram maior significância na sua tarefa pedagógica. Os principais jogos e brincadeiras cultivados no planejamento docente foram, separadamente: Jogos cooperativos e brincadeiras sociais. No que concerne à percepção dos professores referente aos jogos e brincadeiras no currículo de formação, pode-se afirmar que ludicidade, conhecimento, desenvolvimento, postura pessoal e afeto são essenciais à formação.

Os princípios pedagógicos presentes na prática docente conforme os testemunhos indicam que acesso ao conhecimento e ganhos no desenvolvimento são suas principais perspectivas

Percebe-se benefícios dos jogos e brincadeiras na educação infantil, voltados ao desenvolvimento das crianças nas seguintes questões: Estas atividades constituirão o ambiente escolar dentro das aulas planejadas em maior medida, com dificuldades de estrutura física e indisciplina como fatores limitantes.

Com este estudo, sugerimos a realização de uma pesquisa-ação que envolva oficinas de jogos e brincadeiras com professores e especialistas na temática, no sentido de colaborar na solução da problemática identificada.

Com a influência do ato de brincar no desenvolvimento da criança é indispensável para a formação do caráter e da personalidade da pessoa; além disso, o ato de brincar pode incorporar valores morais e culturais e uma série de aspectos que ajudam a moldar sua vida, como crianças e como adultos. Brincando, a criança pode acionar seus pensamentos para resolução de problemas que lhe são importante e significativo, e o modo como ela brinca

revela o seu mundo interior, proporcionando-lhe que aprenda fazendo, realizando, dessa forma, uma aprendizagem significativa.

A brincadeira constitui um incentivo ao desenvolvimento de novas habilidades e à busca de novas explicações, pois, para as crianças, é sempre mais agradável trabalhar sobre situações imaginárias e hipotéticas, seguindo determinadas regras, demonstrando que os docentes possuem vários meios de trabalhar a educação com o público infantil.

Diante de todos os tipos de brincadeiras que foram citadas no questionário e/ou sugeridas e abordadas pelas professoras, observamos que as brincadeiras de carácter solitário não são utilizadas de forma expressiva na qual as crianças preferem trabalhar de forma sociável e em conjunto.

Neste sentido, será necessária uma nova pesquisa para aprofundar, observando a aplicação inclusiva, pois não tivemos acesso aos planos e nem aplicamos algum tipo de aula.

No que se refere à aprendizagem, utilizar a brincadeira como um recurso é aproveitar a motivação interna que as crianças têm para tal comportamento e tornar a aprendizagem de conteúdos escolares mais atraentes. Entretanto, de acordo com as pesquisas revistas, o meio escolar ainda não está conseguindo utilizar o recurso da brincadeira como um facilitador para a aprendizagem, ou seja, muitas dificuldades e barreiras ainda são encontradas, tais como a falta de espaço, de recursos e principalmente, de qualificação profissional.

Sendo assim, 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.

REFERÊNCIAS

ALVES, R. É brincando que se aprende. **Páginas Abertas**. São Paulo, v. 27, n. 10, p. 20-21, 2001.

ANDRADE, L. B. P. **Educação infantil**: discurso, legislação e práticas institucionais. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.

ANTUNES, C. **Educação Infantil**: prioridade imprescindível. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

ARFOUILLOUX, J. C. **A entrevista com a criança**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1980.

BICHARA, I.D. **Um estudo etológico da brincadeira de faz-de-conta em crianças de 3-7 Anos**. 1994. Tese (Doutorado) - Instituto de Psicologia da USP, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1994.

BISCOLI, I. Â. **Atividade lúdica uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001**. 2005. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.

BJORKLUND, D. F.; PELLEGRINE, A. D. Child Development and Evolutionary Psychology. **Child Development**, Malden, v. 71, n. 6, p. 1687–1708, 2000.

BLATCHFORD, P. The State of Play in Schools. **Child and Adolescent Mental Health**, Los Angeles, v. 3, n. 2, p. 58 – 67, 1998.

BOMTEMPO, E. **Brincando se aprende: uma trajetória de produção científica**. 1997. Tese (Livre-docência) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1997.

BOMTEMPO, E.; HUSSEIN, C. L.; ZAMBERLAN, M. A. T. **Psicologia do brinquedo**: aspectos teóricos e metodológicos. São Paulo: Editora da USP Nova Stella, 1986.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI**. Brasília: MEC/SEF, 1998, volume 2.

. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: arte. Brasília: MEC/SEF, 1997. 1998. Volume 3.

. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei n 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996.

BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos: O jogo e o esporte como um exercício de convivência.** 1999. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.

BROUGÈRE, G. La signification d'un environnement ludique: L'école maternelle à travers son matériel ludique. In: PREMIER CONGRESS ACTUALITE DE LA RECHERCHE EN EDUCATION ET FORMATION, 1., 1993, Paris. **Anais** [...] Paris: CNAM, 1993.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Artes médicas. 1998.

BROUGÈRE, G.; WAJSKOP, G. **Brinquedo e cultura.** 2.ed. São Paulo: Cortez, 1997.

BROWN, G. **Jogos cooperativos: teoria e prática.** São Leopoldo: Sinodal, 1994 – 1995.

CARVALHO, A. M.; ALVES, M. M. F. ; GOMES, P.L. D. Brincar e educação: concepções e possibilidades. **Psicologia em estudo.** Maringá, v.10, n.2, p.217-226 , 2005.

COONEY, M.H. Is play important? Guatemalan kindergartners classroom experiences and their parents' and teachers' perceptions of learning through play. **Journal of Research in Childhood Education**, Wheaton- MD. v. 18, n. 4, p. 261-277, 2004.

CORDAZZO, S. T. D. **Caracterização das brincadeiras de crianças em idade escolar.** 2003. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2003.

DIAS FACCI, M. G. A periodização do desenvolvimento psicológico individual na perspectiva de Leontiev, Elkonin e Vygotsky. **Cadernos Cedes**, Campinas, v. 24, n. 62, p. 64-81, 2004.

DOHME, V. A. **Atividades lúdicas na educação: O caminho de tijolos amarelos do aprendizado.** 2002. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 202.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FERREIRA, Carolina; MISSE, Cristina; BONADIO, Sueli. Brincar na educação infantil é coisa séria. **Akrópolis**, Umuarama, v. 12, n. 4, p. 222-223, out./dez. 2004.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca.** 4. ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

GERHARDT, E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GLICKMAN, C.D. Play and the school curriculum: the historical context. **Journal of Research and Development Education**, Athens-GA, v. 14, n. 3, p. 1-10, 1980.

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. Rio de Janeiro: Record, 1999.

GOLDHABER, J. If we call it science, then can we let the children play? **Childhood Education**, Wheaton-MD, v. 77, n. 3, p. 24-27, 1994.

ISIDRO, A.; ALMEIDA, A. T. M. Projecto Educar para a convivência social: O jogo no currículo escolar. **Cadernos encontro: O museu a escola e a comunidade**. Centro de Estudos da Criança, Universidade do Minho, Braga, 2003.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LEIF, J.; BRUNELLE, L. **O Jogo pelo jogo: A atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

LEONTIEV, A.N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: Vygotsky, L. S.; Luria, A. R.; Leontiev, A. N. (Orgs.), **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Moraes, 1994.

MARCON.,M. A.; LAKATOS. E. M. **Fundamentos de metodologia científica**- 5. ed. São Paulo : Atlas 2003.

MELLO, A. C. M. P. C. **O brincar de crianças vítimas de violência física doméstica**. 1999, Tese (Doutorado em Psicologia escolar e do desenvolvimento humano) - Universidade de São Paulo. São Paulo, 1999.

MELO, L. L.; VALLE, E. R. M. O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. **Psicologia argumento**, Curitiba, v. 23, n. 40, p. 43 – 48, 2005.

MINAYO, M. C. S. **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MINAYO, M.C.S. (Org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 29 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

MINAYO, M.C.S. **O Desafio do Conhecimento: Pesquisa Qualitativa em Saúde**. 10. ed. São Paulo: Hucitec, 2007.

OLIVEIRA, V. M. B.; MILANI, D. A representação lúdica e gráfica em crianças com síndrome de Down. **Boletim Acadêmico Paulista de Psicologia**. São Paulo, v. 23, n. 1, p. 34 – 42, 2003.

SACRISTÁN, J. G. **Poderes instáveis em educação**. Porto Alegre: ARTMED Sul, 1999.

SCHNEIDER, M. L. **Brincar é um modo de dizer: um estudo de caso em uma escola pública**. 2004, Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2004.

SLUCKIN, A. **Growing up in the playground**. London: Routledge & Kegan Paul, 1981.

SMITH, P. K. Does play matter: Functional and evolutionary aspects of animal and human play. **Behavioral and Brain Sciences**. Cambridge, v. 5, n. 1, p. 139 – 184, 1982.

SPODEK, B.; SARACHO, O. N. **Ensinando crianças de três a oito anos**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ANEXO A - ORÇAMENTO

PRODUTOS	Quantidade	Valor Unitário (R\$)	Valor Total (R\$)
Notebook Positivo StiloOne XC3570 Intel Quad Core	01	1.089,00	1.089,00
Impressora multifunctionalHp	01	300,96	300,96
Gravador de voz digital	01	68,90	68,90
Kit 2 Cartuchos Originais Hp	01	120,00	120,00
Papel sulfite A4 Branco - Pacote 100 Folhas	02	5,20	10,40
Caneta Bic	10	1,00	10,00
TOTAL (R\$)	1.599,26		

Observação: Os custos totais desta pesquisa serão de responsabilidade do pesquisador.

APÊNDICE A: QUESTIONÁRIO

Universidade Federal de Pernambuco

Centro Acadêmico de Vitória de Santo Antão – PE

Núcleo de Educação Física e Desportos

Questionário

Nome: _____

Sexo: () Masculino () Feminino

Instituição (ões) que atuou ou atua entre 2009-2017:

2009 _____

2010 _____

2011 _____

2012 _____

2013 _____

2014 _____

2015 _____

2016 _____

2017 _____

1º De que modo jogos e brincadeiras estiveram presentes na sua trajetória pessoal e/ou profissional? (pode marcar mais de uma opção).

() na rua com amigos;

() em casa, quando criança;

- () nas disciplinas cursadas;
- () na sua formação profissional;
- () no plano curricular;
- () na experiência como docente;
- () outros. Comente abaixo.

2º De que modo jogos e brincadeiras integram o currículo da educação infantil?

3º Quais os jogos e brincadeiras que mais utilizou/utiliza na educação infantil?

Brincadeiras

() brincadeiras sociais (as crianças trabalham de forma que possam interagir entre elas).

Outros. Comente abaixo.

() brincadeiras de caráter solitário (a criança e o objeto).

Outros. Comente abaixo.

() brincadeiras de conhecimento sobre o corpo (a criança com suas mãos irá indicar onde fica determinada parte do seu corpo).

Outros. Comente abaixo.

() brincadeiras de enfoque cognitivo (os comportamentos sensório-motores, condutas ou comportamentos simbólicos, intuitivos, concretos e formais).

Outros. Comente abaixo.

() brincadeiras funcionais (deslocamento, movimento dinâmico no espaço, percepção visual).

Outros. Comente abaixo.

() habilidades de linguagem (discriminação de letras, correspondência letra-som).

Outros. Comente abaixo.

() condutas efetivas (consciência do não, consciência do corpo).

Outros. Comente abaixo.

Jogos

() Jogo do exercício (criança repete movimentos por puro prazer, sem qualquer outra finalidade).

Outros. Comente abaixo.

() Jogo Simbólico (implica na representação de um objeto, de um conflito, de um desejo que não foi realizado. É o jogo do faz-de-conta).

Outros. Comente abaixo.

() Jogo com regras (impõe o desenvolvimento do jogo com algum princípio, lei ou norma como: os jogos esportivos, jogos de cartas.

Outros. Comente abaixo.

() jogos com regras competitivas: quebra-cabeça.

Outros. Comente abaixo.

() jogos com regras cooperativas: cirandas.

Outros. Comente abaixo.

4º Em qual (is) momentos (s) na rotina escolar você utiliza os jogos e brincadeiras. (Utilize 1, 2 e 3 dando ordem de prioridade).

() a sala de aula () o recreio () os momentos livres das crianças

5º Jogos e brincadeiras tem boa aceitação dos alunos na educação infantil?

() Sim () Não

6º Se existe, quais são as maiores potencialidades no trabalho com jogos e brincadeiras na educação infantil?

7º Se existir dificuldades no trabalho com jogos e brincadeiras na educação infantil, liste –as nas linha a seguir (caso não tenha vivenciado limitações deixe a questão sem preencher).

8º Quais princípios pedagógicos norteadores da sua prática pedagógicas na educação infantil? Escreva com suas palavras.

APÊNDICE B: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO DE EDUCAÇÃO

CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

EDUCAÇÃO FÍSICA - LICENCIATURA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PROFESSORES)

(PARA MAIORES DE 18 ANOS OU EMANCIPADOS - Resolução 466/12)

Convidamos o (a) Sr. (a) para participar como voluntário (a) da pesquisa: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Uma análise de jogos e brincadeiras nas escolas públicas de Gravatá – PE (2009 – 2017). Esta pesquisa é de responsabilidade do pesquisador: Hercília Melo do Nascimento, residente no endereço: Rua Dr. Virgíneo Marques, 285, CEP: 50731-330, Iputinga, Recife – PE. Telefone: (81) 9 9649-2111, e-mail: hercilia-melo@hotmail.com. Também participa desta pesquisa o orientando: João Paulo da Silva; Telefone: (81) 9 9723-8312; e-mail: joaopaulouf@gmail.com.

Caso este Termo de Consentimento contenha informações que não lhe sejam compreensíveis, as dúvidas podem ser tiradas com a pessoa que está lhe entrevistando e apenas ao final, quando todos os esclarecimentos forem dados, caso concorde com a realização do estudo pedimos que rubrique as folhas e assine ao final deste documento, que está em duas vias, uma via lhe será entregue e a outra ficará com o pesquisador responsável.

Caso não concorde, não haverá penalização, bem como será possível retirar o consentimento a qualquer momento, também sem nenhuma penalidade.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

A presente pesquisa configura-se numa abordagem qualitativa. O objetivo geral caracteriza em Apreender as práticas pedagógicas do ensino infantil municipal da cidade de Gravatá – PE (2009 – 2017), através de Jogos e Brincadeiras. Os objetivos específicos visam: identificar a influência de jogos e brincadeiras na trajetória docente; identificar tipos de jogos e brincadeiras cultivados no planejamento docente; verificar a influência/percepção dos professores referentes aos jogos e brincadeiras no âmbito escolar pertence ao currículo de formação e descrever princípios pedagógicos presentes na prática docente.

A coleta de dados será realizada três vezes por semana, onde o pesquisador estará presente juntamente com os professores responsáveis pelas crianças. A pesquisa terá duração de dois meses compreendendo a realização da entrevista.

A duração da participação dos entrevistados nas escolas será de vinte minutos (a depender da disponibilidade do entrevistado).

Os riscos para a participação desta pesquisa são mínimos, na medida que pode gerar constrangimento. Mas, na tentativa de minimizar os desconfortos, o pesquisador garante a escuta do material gravado no final do momento da coleta e cópia do questionário respondido. O pesquisador junto com o participante poderá ler o questionário preenchido de modo a suprimir algum trecho a pedido do participante.

Os participantes, durante toda a caminhada, investigativa estarão sob cuidados éticos amparados pelas resoluções do conselho nacional de saúde em vigência, com sigilo dos nomes e de modo que possam se expressar. O local para a entrevista será de livre arbítrio do professor convidado, de modo que se sinta livre e confortável.

Os benefícios dessa investigação são indiretos na medida em que podem colaborar nos debates relacionados a jogos e brincadeiras na prática pedagógica, podendo reverberar em ações futuras.

Todas as informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a participação do (a) voluntário (a). Os dados coletados nesta pesquisa questionário, gravações, ficarão armazenados em computador pessoal, sob a responsabilidade do pesquisador e da orientadora, no endereço acima, pelo período de mínimo 5 anos.

O (a) senhor (a) não pagará nada e nem será cobrado (a) para participar desta pesquisa, pois a aceitação é de forma voluntária, mas fica também garantida a indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da participação dele (a) na pesquisa, conforme decisão judicial ou extra-judicial. Se houver necessidade, as despesas para a sua participação serão assumidas pelos pesquisadores (ressarcimento de transporte e alimentação). Ligações a cobrar podem ser realizadas para o pesquisador responsável.

Todas as informações prestadas nesta pesquisa serão de total sigilo e serão apenas divulgadas em eventos ou publicações científicas, não havendo nenhum tipo de identificação dos participantes voluntários, a não ser entre o pesquisador e orientador. Os dados coletados nesta pesquisa questionário, gravações, ficarão armazenados em computador pessoal, sob a responsabilidade do pesquisador e da orientadora, no endereço acima, pelo período de mínimo 5 anos: : Rua Dr. Virgíneo Marques, 285, CEP: 50731-330, Iputinga, Recife – PE.

Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da UFPE no endereço: **(Avenida da Engenharia s/n – 1º Andar, sala 4 - Cidade Universitária, Recife-PE, CEP: 50740-600, Tel.: (81) 2126.8588 – e-mail: cepccs@ufpe.br).**

(assinatura do pesquisador)

CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO VOLUNTÁRIO (A)

Eu, _____, CPF _____, abaixo assinado, após a leitura (ou a escuta da leitura) deste documento e de ter tido a oportunidade de conversar e ter esclarecido as minhas dúvidas com o pesquisador responsável, concordo em participar do estudo: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Uma análise de jogos e brincadeiras nas escolas públicas de Gravatá – PE (2009 – 2017), como voluntário (a). Fui devidamente informado (a) e esclarecido (a) pelo(a) pesquisador (a) sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me garantido que posso retirar o meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade (ou interrupção de meu acompanhamento/ assistência/tratamento).

Local e data ____/____/____

Assinatura do participante: _____

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa

e o aceite do voluntário em participar. (02 testemunhas não ligadas à equipe de pesquisadores):

Nome:	Nome:
Assinatura:	Assinatura:

APÊNDICE C: CARTA DE ANUÊNCIA
Prefeitura Municipal de Gravatá – PE
Secretaria de Educação, Culturas e Esportes

CARTA DE ANUÊNCIA

Declaramos para os devidos fins, que aceitamos o graduando João Paulo da Silva, a desenvolver o seu projeto de pesquisa PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Uma análise de jogos e brincadeiras nas escolas públicas de Gravatá – PE (2009 – 2017), que está sob a coordenação/orientação da Professora Hercília Melo do Nascimento cujo objetivo é Apreender as práticas pedagógicas do ensino infantil municipal da cidade de Gravatá – PE (2009 – 2017), através de Jogos e Brincadeiras, em escolas do município.

Esta autorização está condicionada ao cumprimento do (a) pesquisador (a) aos requisitos da Resolução 466/12 e suas complementares, comprometendo-se utilizar os dados pessoais dos participantes da pesquisa, exclusivamente para os fins científicos, mantendo o sigilo e garantindo a não utilização das informações em prejuízo das pessoas e/ou das comunidades.

Antes de iniciar a coleta de dados o/a pesquisador/a deverá apresentar a esta Instituição o Parecer Consubstanciado devidamente aprovado, emitido por comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos, credenciado ao Sistema CEP/CONEP.

Gravatá – PE, em 24 de Outubro de 2017

Nome/assinatura e **carimbo** do responsável onde a pesquisa será realizada