



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

KYARA THALIA GOMES DE LIMA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: PERCEPÇÕES
DOCENTES**

CAJAZEIRAS/PB

2023

KYARA THALIA GOMES DE LIMA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: PERCEPÇÕES
DOCENTES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia, da Unidade Acadêmica de Educação (UAE), do Centro de Formação de Professores (CFP), da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) – Campus de Cajazeiras/PB, como requisito para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Prof^ª Dra. Zildene Francisca Pereira

CAJAZEIRAS/PB

2023

KYARA THALIA GOMES DE LIMA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
PERCEPÇÕES DOCENTES**

Aprovado em: 14 / 06 /2023

BANCA EXAMINADORA

Zildene Francisca Pereira

Prof.^a Dr.^a Zildene Francisca Pereira – UAE/CFP/UFCG

Orientadora

Edinaura Almeida de Araújo

Prof.^a Dr.^a Edinaura Almeida de Araújo – UAE/CFP/UFCG

Examinador

Rozilene Lopes de Sousa

Prof.^a Ms. Rozilene Lopes de Sousa – UAE/CFP/UFCG

Examinador

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação -(CIP)

L732j Lima, Kyara Thalia Gomes de.
Jogos e brincadeiras na educação infantil: percepções docentes /
Kyara Thalia Gomes de Lima. - Cajazeiras, 2023.
47f.
Bibliografia.

Orientadora: Profa. Dra. Zildene Francisca Pereira.
Monografia (Licenciatura em Pedagogia) UFCG/CFP, 2023.

1. Educação infantil. 2. Jogos. 3. Brincadeiras. 4. Ludicidade.
5. Educação infantil- jogos e brincadeiras. 6. Professores de educação
infantil. I. Pereira, Zildene Francisca. II. Título.

UFCG/CFP/BS

CDU – 372.3

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Denize Santos SaraivaLourenço CRB/15-046

Todo esse mérito é dedicado a você
“mainha”, minha mãe, a mulher mais forte que já conheci nessa vida,
minha fonte de inspiração diária e porto
seguro. Sem você eu nada seria!

AGRADECIMENTOS

O desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso contou com a ajuda de diversas pessoas, que fizeram parte da minha trajetória acadêmica e contribuíram para que eu pudesse chegar até aqui, dentre as quais, agradeço:

Primeiramente a Deus, por abençoar e iluminar meu caminho em todas as horas, nas boas e ruins.

Agradeço a minha orientadora Zildene Francisca Pereira que durante 12 meses me acompanhou pontualmente, dando todo o auxílio necessário para a elaboração do projeto, e sempre acreditando em mim, na minha capacidade, mesmo quando eu desacreditava que daria conta.

As pessoas mais importantes da minha vida, minha mãe e meu pai, que desde a minha infância me incentivaram a estudar, assim como me apoiaram com toda a ajuda necessária.

Ao meu namorado, que sempre me apoiou e teve toda a paciência e por todo o companheirismo e compreensão.

Aos amigos conquistados na Universidade, por terem tornado essa trajetória mais leve, mesmo nas adversidades, em especial a “minha dupla dinâmica”, Wallisson Lopes Cardozo.

Aos docentes do curso de Pedagogia que passaram pelo meu caminho a cada semestre, trazendo uma riqueza de ensinamentos, corroborando para a construção de conhecimentos que me acompanharão tanto na carreira, como também na vida pessoal.

RESUMO

Jogos, brincadeiras e o lúdico desempenham um papel fundamental no desenvolvimento infantil. Os jogos são atividades estruturadas com regras e objetivos, que promovem habilidades cognitivas, motoras e sociais. Já as brincadeiras são atividades espontâneas e livres, impulsionadas pela imaginação e criatividade das crianças. Ambos os elementos contribuem para o aprendizado, a socialização e o crescimento emocional. O lúdico, por sua vez, representa o aspecto divertido, prazeroso e estimulante presente nas atividades de jogo e brincadeira, proporcionando motivação, engajamento e aprendizado significativo. Assim, o problema de pesquisa foi elaborado: Quais as percepções dos docentes da Educação Infantil sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo educativo? O objetivo geral da monografia é: Analisar concepções docentes sobre a utilização dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Para isso, pretendemos, com os objetivos específicos, perceber como as professoras da Educação Infantil trabalham os jogos e brincadeiras em sala de aula e sua intencionalidade; reforçar aos docentes a influência dos jogos e brincadeiras para o favorecimento do processo ensino-aprendizagem e discutir a utilização dos jogos e brincadeiras, a partir da Base Nacional Comum Curricular para a Educação Infantil. Dessa maneira, o percurso metodológico dessa pesquisa foi a realização de uma pesquisa de campo numa escola de Cajazeiras/PB, a partir de uma entrevista semiestruturada como instrumento de coleta de dados com professoras da Educação Infantil. Nas discussões elencadas para discutir conceitos e teorias acerca da temática em estudo, contou-se com autores como Libâneo (2010), Friedmann (2013), Kishimoto (2017; 2002), Brougère (1998), Bacelar (2009), Feitosa e Soares (2021), Modesto e Rubio (2014), Mascioli (2010) e Marcelino (2000). Com isso, os dados coletados foram analisados à luz da AC – Análise de conteúdo na modalidade temática. Desse modo, essa pesquisa apresenta seus resultados para a socialização acadêmica destacando que a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil é amplamente reconhecida e fundamentada em diversos aspectos. Assim, destacamos que os jogos e brincadeiras desempenham um papel vital na Educação Infantil, oferecendo um meio eficaz de desenvolvimento cognitivo, social, emocional e físico. Ao incorporar essas atividades em programas educacionais, os profissionais da área podem proporcionar às crianças experiências enriquecedoras, que estimulam sua curiosidade, criatividade e aprendizado integral.

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

ABSTRACT

Games, play, and playfulness play a fundamental role in child development. Games are structured activities with rules and objectives that promote cognitive, motor, and social skills. Play, on the other hand, refers to spontaneous and free activities driven by children's imagination and creativity. Both elements contribute to learning, socialization, and emotional growth. Playfulness represents the fun, enjoyable, and stimulating aspect present in gaming and play activities, providing motivation, engagement, and meaningful learning. Thus, the research problem was formulated as follows: What are the perceptions of early childhood educators regarding the importance of games and play in the educational process? The overall objective of this thesis is to analyze teachers' conceptions regarding the use of games and play in early childhood education. To do so, we intend, through specific objectives, to reflect on how early childhood teachers incorporate games and play in the classroom and their intentionality; to emphasize to educators the influence of games and play in promoting the teaching-learning process; and to discuss the use of games and play based on the National Common Curricular Base for early childhood education. Thus, the methodological approach of this research involved conducting a field study in a school in Cajazeiras/PB, using a semi-structured interview as a data collection instrument with early childhood teachers. In the discussions conducted to explore concepts and theories regarding the study topic, authors such as Libâneo (2010), Friedmann (2013), Kishimoto (2017; 2002), Brougère (1998), Bacelar (2009), Feitosa e Soares (2021), Modesto e Rubio (2014), Mascioli (2010) e Marcelino (2000). The collected data were analyzed using thematic content analysis. Therefore, this research presents its results for academic socialization, highlighting that the importance of games and play in early childhood education is widely recognized and supported by various aspects. It is worth noting that games and play play a vital role in early childhood education, offering an effective means of cognitive, social, emotional, and physical development. By incorporating these activities into educational programs, professionals in the field can provide enriching experiences to children, stimulating their curiosity, creativity, and holistic learning.

Keywords: Early Childhood Education. Games. Play. Playfulness.

LISTA DE SIGLAS

Educação Infantil - EI

Anos Iniciais – AI

Análise de Conteúdo – AC

Base Nacional Comum Curricular – BNCC

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE

Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental - E.M.E.I.E.F.

A menos que modifiquemos a nossa maneira
de pensar, não seremos capazes de resolver os
problemas causados pela forma como nos
acostumamos a ver o mundo.
(Albert Einstein)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA INFÂNCIA.....	15
1.1 Educação e tecnologia: reflexões acerca de novas ferramentas de ensino e aprendizagem	17
1.2 O papel da ludicidade na Educação Infantil	21
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	25
3.1 <i>locus</i> e participantes da pesquisa	26
3.2 Instrumentos de coletas de informações e análise	27
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES ACERCA DA LUDICIDADE	30
4.1 O lúdico, os jogos, as brincadeiras e a Base Nacional Comum Curricular - BNCC	30
4.2 Concepções docentes acerca da ludicidade, jogos e brincadeiras na Educação Infantil.....	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS.....	44

1 INTRODUÇÃO

No mundo da brincadeira a voar,
Onde o tempo não pode parar,
Jogos e risadas no ar,
A diversão vem nos abraçar.
Brincar é um direito, é coisa séria,
A infância se torna mais cheia.
Jogos e brincadeiras, fonte de emoção,
Criando memórias no coração.
(Autor Desconhecido)

Essa pesquisa justifica-se pelo conhecimento da importância do uso de jogos e brincadeiras com intencionalidade pedagógica na Educação Infantil, a partir da percepção de professoras. O tema escolhido é fruto das disciplinas de Fundamentos e Metodologia da Educação Infantil I e II e da disciplina de Estágio Supervisionado na Educação Infantil, onde compreendeu-se o papel dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil.

Os jogos e brincadeiras fazem parte da infância, como forma de diversão, de interação e aguçam a imaginação e criatividade de crianças em diferentes faixas etárias. Além das brincadeiras já existentes e dos jogos prontos, com suas regras definidas, as crianças inventam novas regras e tendem a criar novas brincadeiras. Então, afirma-se que o brincar permite a construção de relação com o outro e o seu autoconhecimento, pois a brincadeira é um modo de expressar-se livre e espontaneamente e favorece o desenvolvimento integral da criança.

É perceptível, durante as atividades realizadas com crianças, que brincar é divertido e prazeroso, torna o processo de ensino-aprendizagem recreativo e atrativo, principalmente com a utilização dos recursos tecnológicos e suas facilidades para chamar a atenção das crianças. Nessa perspectiva, com tanto acesso às tecnologias para crianças, tem sido cada vez mais desafiador para o(a) professor(a) chamar sua atenção em sala de aula, pois nem sempre estão preparados para lidar com as novas tecnologias e seus desafios em sala de aula.

Compreende-se que são inúmeras as possibilidades quando se trata de jogos pedagógicos, principalmente de confecção própria e acessível, que podem tornar uma aula mais dinâmica em qualquer etapa da educação, nesse caso com ênfase na Educação Infantil, foco da pesquisa. Trata-se de recursos que podem ser utilizados com qualquer intencionalidade e trazem benefícios para os alunos e professores, permitindo uma aprendizagem significativa que contribui para o desenvolvimento das crianças.

Na Educação Infantil se inicia, gradativamente, o ensino de conteúdos que estão relacionados à compreensão de aprendizagem de diferentes habilidades, sejam elas motoras, cognitivas, afetivas e noções de letras e números, como um preparo para as outras etapas da educação, bem como o desenvolvimento de socialização e regras, vi isso claramente enquanto estagiava, mas é necessário traçar, no planejamento, um caminho a ser seguido durante a atividade de maneira que a criança tenha liberdade para se expressar, mas também siga as regras que determinado jogo ou brincadeira solicitam para que se tenha êxito ou até mesmo criar as regras juntamente com as outras crianças.

O docente que assume o compromisso com a educação da criança, que prioriza seus alunos, está sempre em busca de inovações, a partir dos recursos disponíveis para tornar suas aulas mais dinâmicas. É essencial que o(a) professor(a) saiba como mediar, quando intervir, quando não intervir e, com isso, alcançar um maior rendimento e desenvolvimento pleno da criança.

A brincadeira com intencionalidade educativa necessita da mediação docente para que de fato atinja o objetivo de aprendizagem esperado. Portanto, objetivo responder a seguinte questão problema ao fim dessa pesquisa: Quais as percepções dos docentes da Educação Infantil sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo educativo?

Para responder ao questionamento o objetivo geral está organizado da seguinte forma: objetivo geral: Analisar concepções docentes sobre a utilização dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Nos objetivos específicos: perceber como professores da Educação Infantil trabalham os jogos e brincadeiras em sala de aula e sua intencionalidade; reforçar a influência dos jogos e brincadeiras para o favorecimento do processo ensino-aprendizagem em sala de aula; discutir a utilização dos jogos e brincadeiras, a partir da Base Nacional Comum Curricular para a Educação Infantil.

A monografia está organizada em capítulos de discussões, no qual apresento no primeiro capítulo a escolha da temática, bem como o problema e objetivos de pesquisa. No segundo apresento a discussão teórica, a partir da reflexão acerca da importância dos jogos e brincadeiras durante a infância, a educação e tecnologia diante das novas ferramentas que podem ser usadas em sala de aula e o papel da ludicidade na Educação Infantil.

No terceiro capítulo apresento o percurso metodológico que direcionou as etapas dessa pesquisa, levando em consideração que realizei uma entrevista semiestruturada com professoras da Educação Infantil. No quarto capítulo apresento os resultados da

coleta de dados e as discussões feitas à luz do referencial teórico levantado, a partir de dois eixos temáticos, que são temas centrais encontrados nas entrevistas, um relacionado às concepções docentes acerca da ludicidade, jogos e brincadeiras na Educação Infantil e o outro trata sobre o lúdico, os jogos, as brincadeiras e a Base Nacional Comum Curricular – BNCC.

Por fim, apresenta-se as considerações finais apontando os ganhos teóricos construídos, o que foi destacado ao longo do estudo, afirmando que a questão problematizadora foi respondida e os objetivos alcançados ao fim da monografia. Em seguida, tem-se as referências bibliográficas de todos os materiais teóricos utilizados nesse trabalho, bem como os apêndices mostrando o TCLE e o roteiro de entrevista.

1. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA INFÂNCIA

Não há nada mais sério do que uma criança
brincando.
(Friedrich Schiller)

A criança começa o seu desenvolvimento, a partir do nascimento e, diariamente, vive experiências com influências do meio a qual está inserida, que, de acordo com Libâneo, trata-se da educação informal. A criança adquire conhecimentos sociais, culturais e faz descobertas sobre o mundo de acordo com seu contato e interação com os espaços, ambientes e pessoas do seu meio. Dessa forma, para Libâneo (2010, p. 31)

A educação informal corresponderia a ações e influências exercidas pelo meio, pelo ambiente sociocultural, e que se desenvolve por meio das relações dos indivíduos e grupos com o seu ambiente humano, social, ecológico, físico e cultural, das quais resultam conhecimentos, experiências, práticas, mas que não estão ligadas especificamente a uma instituição, nem são intencionais e organizadas.

A escola, por sua vez, se torna a primeira instância social fora do seio familiar que a criança terá contato com outras crianças e com uma educação sistematizada. No ambiente escolar, a educação formal necessita de planejamento para lidar com as especificidades de cada etapa educativa e traçar bem seus objetivos de aprendizagem, bem como os recursos e metodologias necessários para atingi-los. Com a sistematização da aprendizagem, a criança faz interligações dos seus conhecimentos prévios oriundos das suas vivências anteriores e ao adentrar na escola receberá outro de tipo de formação que é a formal.

Inegavelmente, o meio social interfere, infere, colabora e dialoga com o desenvolvimento dos sujeitos. Friedmann (2013), discorre sobre as influências socioculturais no modo de brincar das crianças, as interfaces da brincadeira para crianças de diferentes meios de convívio social, como se diferem em relação a localidade, por exemplo e faz comparações entre as formas de brincar na zona urbana, na zona rural, em comunidades indígenas, metrópoles e etc.

O planejamento das aulas deve ser pensado pelos docentes de acordo com o seu público alvo, visando as melhores possibilidades para que as crianças tenham uma aprendizagem significativa dentro da sua realidade, pois, como visto anteriormente, a geolocalização apresenta diferentes formatos de sociabilidade e culturas, logo, a escola

estuda a realidade para apresentar as demais, a partir da que os sujeitos estão inseridos. (FRIEDMANN, 2013). Assim, pode-se compreender que o docente que assume o compromisso com a educação da criança, que prioriza seus alunos, está sempre em busca de inovações, a partir dos recursos disponíveis para tornar suas aulas mais dinâmicas.

Sabe-se que é de suma importância destacar o papel da escola na sociedade como uma instância sistematicamente preparada para lidar com a diversidade e acompanhar as mudanças sociais no fito de socializar os indivíduos de acordo com o cenário político-social. Outro aspecto social da escola é formar os sujeitos em sua integralidade, dando subsídios suficientes para que eles possam agir na sociedade criticamente e politicamente. Desse modo, é interessante que a escola se atente para o cenário tecnológico que as sociedades estão vivenciando.

Kishimoto (2017) afirma que os termos: brinquedos, brincadeiras e jogos, são utilizados de modo impreciso de acordo com a história e suas construções sociais e isso confere uma limitação no campo teórico desses três elementos, especificamente, no Brasil. Contudo, conceitua-se que o entendimento de jogo ou de brincadeira está mais relacionado ao sentido dado a quem pratica a ação de jogar ou brincar. Muito embora, no que se refere ao brinquedo, ocasionalmente sua definição é remetida ao objeto, seja ele industrializado ou construído com materiais diversos.

Numa perspectiva histórica, de acordo com Kishimoto (2017), antes do Romantismo, três concepções exprimiam as relações entre o jogo infantil e a educação, a recreação, uso do jogo com a função de contribuir para o ensino dos conteúdos ensinados na escola e o diagnóstico da personalidade da criança, de modo que, a partir dessa análise, se escolheria o recurso para ajustar a prática do ensinar às necessidades do aluno.

Com isso, afirma-se que os jogos e as brincadeiras, voltados para o ensino, são capazes de instrumentalizar o processo de desenvolvimento para o autoconhecimento humano desde a tenra idade, trabalhando a liberdade de conhecer objetos e suas dimensões, suas formas, densidade, tamanho, textura e etc. As crianças desenvolvem autonomia, pois o aluno se envolve com as atividades e com os objetos ampliando sua capacidade intelectual de percepção do mundo e das coisas em sua volta e aguçando sua imaginação.

Contudo, há a necessidade de se refletir, também que existe uma nova forma de brincar em pleno século XXI que é através das novas ferramentas tecnológicas com

jogos e brincadeiras e as crianças estão submetidas diariamente, seja em casa, na rua, na escola e deixar de pensar sobre esse assunto nos deixaria fora das mudanças ocorridas na sociedade, embora tenha-se conhecimento que essa não é a melhor saída para se pensar o processo de ensino e aprendizagem, a partir da utilização de jogos e brincadeiras.

1.1 Educação e tecnologia: reflexões acerca de novas ferramentas de ensino e aprendizagem

Levando em consideração que as ferramentas tecnológicas fazem parte da vida cotidiana das pessoas e em quase todos os setores da vida humana. Para Cardoso (2015), quando a escola se distancia desse fato ela está omitindo sua responsabilidade social para com a formação dos seus sujeitos. Se a escola continuar distante das ferramentas digitais, cada vez mais, seus métodos tradicionais se farão desinteressantes para as crianças, tendo em vista que essas já nascem em meio à realidade tecnológica e virtualizada.

São chamadas de nativos digitais, as pessoas que nasceram a partir dos anos 90, onde a consolidação da globalização e das tecnologias digitais já se fazia massiva na sociedade. Os nativos digitais nasceram imersos a informações e dispositivos tecnológicos, e, por isso, conseguem lidar com as interfaces tecnológicas de maneira natural. Assim,

Estamos vivenciando uma nova realidade, a era da informação e da tecnologia, a qual os alunos, professores e a sociedade geral, mudaram seus pensamentos e a sua forma de agir. Assim como tudo mudou ao longo dos anos, a educação também mudou nos últimos anos. (BITTENCOURT; ALBINO, 2017, p. 208).

Portanto, pode-se pensar que distanciar as crianças dessa realidade que lhes é comum é uma maneira de tentar apartá-las da sua realidade de mundo e a falta de interatividade com dispositivos e plataformas digitais gera analfabetos digitais, que é uma forma de exclusão social.

Logo, é interessante discutir sobre o uso de ferramentas digitais por crianças, sobretudo, na fase inicial de escolarização, pois “Os estímulos de modo geral se iniciam na educação infantil, portanto o processo de aprendizagem começa desde então, sendo o ambiente escolar o melhor lugar [...]” (CARDOSO, 2015, p. 08). Desse modo, tem-se

em vista que existem muitos jogos, brincadeiras e ferramentas virtuais que podem servir de recursos pedagógicos nessa etapa da educação, pois

As tecnologias presentes nas escolas veem trazendo um grande resultado como instrumento usado pelos professores para facilitar o ensino dos alunos. Aproveitando o conhecimento do aluno em termos de manuseio destes meios tecnológicos, pensou-se em utiliza-lo como mais um recurso pedagógico e tornou-se um aliado na educação, pois atingiu os objetivos dos alunos, uma vez que o aluno e a multimídia estão sempre sintonizados, caminhando juntos. (CARDOSO, 2015, p. 13)

Dito isso, além de propiciar uma interação com o cenário tecnológico e digital que a sociedade moderna se encontra, o uso dos jogos e brincadeiras nas salas de aulas, especificamente, na Educação Infantil, podem ser percebidas como instrumentos pedagógicos interdisciplinares mediante o preparo e a sistematização intencional por parte dos docentes mediadores das situações de aprendizagem, no âmbito escolar, pois

O jogo pode tornar-se uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto visando a uma finalidade de aprendizagem, isto é, proporcionar à criança algum tipo de conhecimento, alguma relação ou atitude. Para que isso ocorra, é necessário haver uma intencionalidade educativa, o que implica planejamento e previsão de etapas pelo professor, para alcançar objetivos predeterminados e extrair do jogo atividades que lhe são decorrentes. (BRASIL, 1998, p. 211)

Para isso, o(a) professor(a) necessita de preparo, de formação contínua, com foco na utilização das atividades lúdicas, e no entendimento efetivo dos benefícios que o uso dos jogos e das brincadeiras trazem para a Educação Infantil, pois por mais eficaz que o jogo ou brincadeira possa ser para a aprendizagem de determinado conceito, é a mediação docente que definirá o êxito na aplicação de determinada atividade.

Sob uma perspectiva comparativa, Bernardes (2008) reflete que os jogos e brincadeiras são espaços lúdicos e livres, onde a criança poderá se expressar livremente. No entanto, as características e práticas dessas duas atividades vieram se modificando ao longo das décadas, sobretudo, a partir da globalização.

A autora supracitada questiona se os espaços lúdicos do fim do séc. XX são semelhantes aos de hoje, uma vez que, a rua, as calçadas e bosques, por exemplo, eram espaços potenciais para brincadeiras ao ar livre e os recursos naturais se tornavam brinquedos. Para ela, os brinquedos tradicionais “[...] possuem as características de

anonimato, tradicionalismo, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade.” (BERNARDES, 2008, p. 48).

Hoje, não é mais comum ver crianças brincando ao ar livre, suas interatividades se dão, a partir de um espaço digital e sua imaginação fica retida as imagens que dispositivos digitais podem fornecer. Com isso, os jogos e brincadeiras também se restringem aos dispositivos digitais. Segundo Fortuna (2013), os jogos e brincadeiras, a partir de dispositivos eletrônicos possuem sua própria cultura lúdica, que nem sequer acompanham a capacidade incipiente e o desenvolvimento psíquico das crianças.

Kishimoto (2002) relata sobre uma atmosfera de preconceito acerca da utilização dos jogos e das brincadeiras como potenciais desenvolvedores educativos. A autora prediz sobre o preconceito ligado a essas atividades, em que famílias discriminam as brincadeiras na Educação Infantil e as desconsideram como parte fundamental dessa etapa da vida e escolar.

É essencial visar o jogo e a brincadeira como algo para além do trivial e da recreação, tanto as famílias no suporte educativo, quanto à comunidade escolar como um todo. Cardoso (2015) afirma que os jogos educativos auxiliam no desenvolvimento intelectual das crianças, dessa maneira, esse recurso não deve ser usado, apenas, em momentos de lazer e recreação dentro do tempo escolar dos estudantes, deve-se passar a enxergá-los como um caminho para se alcançar metas traçadas para a educação das crianças.

Os jogos estão inseridos na vida cotidiana das crianças e utilizá-los como ferramenta de ensino oportuniza a aplicação dos conteúdos de forma motivacional, divertida e que carrega consigo uma aprendizagem significativa. Além da diversão, dispõem de potencial pedagógico que contribui no processo de formação socioemocional e psicomotora dos discentes desde a Educação Infantil. “As crianças, muitas vezes aprendem mais por meio dos jogos em grupo do que com lições e exercícios” (FRIEDMANN, 2013, p. 38).

Os jogos e brincadeiras possibilitam interação social, criatividade e imaginação. Portanto, programá-las na educação como ferramentas didáticas, possibilita uma aprendizagem interativa e significativa aos estudantes, no fito de garantir o direito da criança pequena nessa etapa educativa, pois como contempla a Base Nacional Comum Curricular (2017),

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL, 2017, p. 38)

Desse modo, o âmbito escolar precisa ser adequadamente preparado para receber as crianças e para atraí-las para a educação formalizada, onde estudar não deve se parecer uma obrigação, com repetições e métodos tradicionais de ensino. É primordial que a criança sinta prazer em aprender, compreender o mundo à sua maneira e de forma livre para que seu desenvolvimento ocorra de maneira efetiva.

Para que a sala de aula se transforme no melhor lugar para aprender, deve-se utilizar maneiras criativas, abandonando resistências que fazem parte do dia a dia. Reforça Rabelo (2012, p. 22) quando diz: “[...] abandonar a cultura antilúdica que nos faz pensar que deve-se escolher entre brincar e aprender.”.

As regras apresentadas em determinado jogo ou brincadeira, auxiliam o indivíduo a compreender as regras da realidade, do convívio em sociedade, o faz de conta desperta a criatividade, a criança pode ser tudo, desde que a sua imaginação seja estimulada. Segundo Friedmann (2012), os jogos de regras desenvolvem aspectos morais, sociais, cognitivos, políticos e emocionais, constituindo um conteúdo natural que incentiva as crianças a cooperar para elaborar regras. Ademais, propicia a criança o papel de agente ativo no seu processo de ensino-aprendizagem. Assim, os alunos contribuem para a construção e aquisição de novos conhecimentos.

É essencial que o(a) professor(a) saiba como mediar, quando intervir, quando não intervir, para não anular a diversão e com isso alcançar um maior rendimento educativo e desenvolvimento pleno da criança. É necessário traçar, no planejamento, o caminho a ser seguido durante a atividade de maneira que a criança tenha liberdade para se expressar, mas também siga as regras que determinado jogo ou brincadeira solicitam ou até mesmo criar as regras juntamente com as outras crianças para que se tenha êxito.

Dessa maneira, percebe-se o quão vasto são as possibilidades de uso para os jogos e para as brincadeiras no ensino na Educação Infantil, uma vez que seu uso pode versar sobre os mais simples instrumentos ou materiais confeccionados caseiramente e se caracterizarem como elementos do cotidiano da criança, a partir do seu imaginário, como também, na brincadeira, os estudantes recriam e interagem com suas leituras de mundo, a partir de situações imaginárias na brincadeira. Além disso, nota-se como o

letramento digital pode ser trabalhado desde a infância como sendo um mecanismo de atração e desenvolvimento educacional, através de jogos e brincadeiras virtuais.

1.2 O papel da ludicidade na Educação Infantil

A ludicidade é essencial para todos os indivíduos, sejam crianças ou adultos, pois o lúdico se faz em situações divertidas de jogos e brincadeiras. Para Brougère (1998), a ludicidade é construída, a partir da cultura lúdica. Esta, que compõe a forma como o indivíduo brinca e como faz a interpretação do jogo ou brincadeira em questão, pois a construção da cultura lúdica é adquirida brincando e é “[...] o conjunto de sua experiência lúdica acumulada, começando pelas primeiras brincadeiras de bebê, evocadas anteriormente, que constitui sua cultura lúdica” (BROUGÈRE, 1998, p. 08).

De acordo com Bacelar (2009), a ludicidade se faz presente de diferentes formas, em cada indivíduo. Algo que é lúdico para um sujeito, pode não ser para outro. Dessa forma é possível entender que a “[...] vivência se dá nos níveis corporal, emocional, mental e social, de forma integral e integrada. Esta experiência é própria de cada indivíduo, se processa interiormente e de forma peculiar em cada história pessoal”. (BACELAR, 2009, p. 25).

A subjetividade está intrinsecamente associada ao lúdico, os sujeitos se constroem de acordo com a sua cultura, religião, meio social, historicidade. Por isso, o lúdico é diferente para os sujeitos. Ainda com base em Barcelar (2009), o lúdico não está limitado ao jogo ou a brincadeira, perpassa o êxito das experiências vivenciadas pelos seres humanos, tendo em vista que, com base em Brougère (1998), essa percepção da ludicidade varia também de acordo com a cidade, a idade, o meio social e o sexo da criança.

Conforme Feitosa e Soares (2021), o lúdico contempla diversas atividades, como jogos, brincadeiras, músicas, dramatizações, desenhos, canções, entre outras manifestações artísticas. Essas atividades propiciam a criança momentos de socialização, diversão, prazer e desenvolvimento.

O lúdico oportuniza o desenvolvimento de competências como aprender a ser, a conviver, a conhecer e a fazer, desenvolve o companheirismo, aprendendo a aceitar perdas, testar hipóteses, explorar sua espontaneidade criativa, possibilita o exercício da concentração, atenção e socialização. Segundo Modesto e Rubio (2014, p. 05), “O lúdico canaliza as energias das crianças, vence suas dificuldades, modifica sua

realidade, propicia condições de liberação da fantasia e a transforma em uma grande fonte de prazer”. Pode-se refletir o quão a criatividade vem influenciar nessa possibilidade de transformar a realidade, inventar um mundo imaginário, de maneira individual ou coletiva.

A Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica, cuidar e educar são, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), indissociáveis nessa etapa da Educação. O que busca-se discutir aqui é o papel da ludicidade na educação, enfatizando a fase inicial de escolarização, pois o brincar é garantido à criança por lei, porém é necessário que o educador(a) reconheça o papel da ludicidade para o desenvolvimento da criança e propicie momentos de jogos, brincadeiras, canto, dança e atuação, que oportunizem a criança expressar realmente a sua cultura lúdica.

Sabe-se que diversas vezes, a hora de brincar é resumida a um determinado momento depois de cumprir com todas as atividades solicitadas. Mascioli (2010) reflete acerca do ensino centrado nas ideias de trabalho, produção e seriedade que as instituições escolares assumem e diz que

Os jogos e as brincadeiras, quando presentes atualmente nas instituições escolares, assumem constantemente uma função pedagogizante, não garantindo o espaço e o tempo necessários para que a criança vivencie situações lúdicas e possa produzir sua própria cultura. (MASCIOLI, 2010, p. 107).

É válido utilizar a ludicidade como caminho para a aprendizagem, porém é preciso ressaltar o caráter lúdico e a produção da cultura. Sendo assim, os momentos de jogos, brinquedos e brincadeiras não necessitam constantemente de intencionalidade pedagógica para serem relevantes.

O tempo livre, destinado a lazer e diversão, é essencial para os indivíduos, fazendo parte da construção e desenvolvimento pleno do ser humano. Marcelino (2000) reflete sobre a subtração das atividades lúdicas da vida infantil, progressivamente mais precoce, sendo que o lúdico já não é predominante no cotidiano das crianças, em detrimento da hora da tarefa, da escola, do inglês, dentre outras atividades. O que se destaca é a escassez de tempo para ser criança para viver a infância e para a construção do lúdico.

Pode-se enfatizar que alguns educadores não enxergam a ludicidade como substancial no processo de ensino-aprendizagem e a prática pedagógica desses profissionais tende a valorizar os conteúdos e habilidades necessárias para as próximas

fases da Educação Básica, conhecimentos que também são relevantes e que poderiam ser atrelados a atividades lúdicas.

Nesse entendimento, pode-se ver, de acordo com Modesto e Rubio (2014, p. 02) que “[...] profissionais da educação comprometidos com a qualidade de sua prática pedagógica, reconhecem a importância do lúdico como veículo para o desenvolvimento social, intelectual e emocional de seus alunos”. A prática pedagógica parte da forma que se enxerga o aluno, considerá-lo em suas dimensões – biológica, psicológica, afetiva, social e intelectual.

Assim, ve-se que Educação Escolar precisa contemplar os indivíduos de forma plena, não priorizando determinados conhecimentos em detrimento de outros. Bacelar (2009, p. 28) considera que,

Ante a preocupação com o futuro da criança, são propostas atividades preparatórias para a aquisição de hábitos, atitudes, conhecimentos que, na nossa concepção, serão importantes para sua vida, quando, na verdade, o importante para a vida da criança é poder se expressar, poder brincar pelo brincar, no momento presente, tomando posse de si mesmo, motora e psicologicamente.

No mundo moderno, se vive com muita pressa, apesar da preocupação com o futuro ser considerável, é imprescindível viver o presente, atentar para cada fase do desenvolvimento do ser humano, pois o importante para a criança é regozijar cada momento de diversão, se permitindo inventar, reinventar, por meio da vivência lúdica, pois

As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade da criatividade. Assim, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a oportunidade de se desenvolver de maneira prazerosa. (MODESTO; RUBIO, 2014, p. 05)

Considerando essas reflexões iniciais é possível compreender que há cada vez mais confirmações de que o processo de ensino-aprendizagem é possível e deletável por meio de lúdico que apresenta caráter divertido e prazeroso, podendo ser usufruído para contemplar conhecimentos pedagógicos com ou sem intencionalidade de aprendizagem escolar, de um conhecimento em específico, mas com a garantia de um desenvolvimento, motor, cognitivo, cultural, social e afetivo.

A partir das discussões elencadas, o próximo capítulo tratará acerca do percurso metodológico escolhido para o desenvolvimento dessa pesquisa. Nele, será discutido os meios, a abordagem, o instrumento de coleta de dados e como será feita a análise dos resultados encontrados.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois os processos de simbolização e de representação a levam ao pensamento abstrato. (VYGOTSKY, 1991)

Sabe-se que, o conhecimento científico é uma das formas de ler e compreender o mundo que o homem utiliza e, historicamente, o que distingue essa forma de conhecimento das outras não é em si o objeto de análise e sim os métodos que serão usados para investigar o material. Para tanto, para se chegar à objetividade almejada pelo cientificismo, o método de observação denota características como impessoalidade, testagens, hipóteses e etc. (MARCONI E LAKATOS, 2003). Com isso Dalforo *et all.* (2015, p. 2), conceituam o conhecimento científico “[...] como o resultado de uma investigação que segue uma metodologia, baseada na realidade de fatos e fenômenos capaz de analisar, descobrir, concluir, criar e resolver novos e antigos problemas.”.

Desse modo, pode-se entender que para realizar uma pesquisa científica o pesquisador fará uso de uma aplicação prática de processos sistematicamente organizados para realizar uma investigação, pois, na pesquisa científica, visa-se encontrar respostas para problemas oriundos do mundo e natureza e das ações humanas e, com isso, produzir novos conhecimentos baseados na ciência para o bem da sociedade. Nesse sentido, Marconi e Lakatos (2003) afirmam que as pesquisas científicas são instrumentos fundamentais para a resolução de problemas coletivos.

Baseado no objetivo geral que é analisar concepções docentes sobre a utilização dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, a presente pesquisa se caracteriza como um estudo descritivo, ao explicar as percepções de professoras da educação infantil ante à temática, pois como Gil (1989) corrobora, esse método de estudo se caracteriza pela descrição de fatos e fenômenos de uma dada realidade.

A partir dessa descrição, os resultados obtidos darão oportunidade para um estudo exploratório que segundo Gil (1989), fundamenta-se na possibilidade de se desenvolver, modificar e esclarecer conceitos e ideias. Portanto, a presente pesquisa se caracteriza como uma investigação descritiva e exploratória, pois irá descrever e explorar as nuances do fenômeno estudado, aqui no caso, a utilização de jogos e brincadeiras na Educação Infantil.

Dessa maneira, optou-se por uma abordagem qualitativa, na busca de estudar o objeto em sua complexidade, entendendo os processos dinâmicos e complexos que envolvem o problema (DIEHL, 2004).

3.1 *Lócus* e participantes da pesquisa

A presente pesquisa foi realizada numa escola na cidade de Cajazeiras, localizada na Mesorregião do Sertão Paraibano - estado da Paraíba, à 468 km do estado paraibano: João Pessoa. Sendo identificada pelas coordenadas 6°53'31.72"S e 38°33'30.98". O (GOOGLE EARTH, 2023). De acordo com o IBGE (2021), o município possui uma área territorial de 562,703m² e uma densidade demográfica de 103,28hab/km².

O lócus da pesquisa é uma escola municipal que fica localizada na região Leste na referida cidade. A instituição escolhida é mantida pelas entidades do Ministério da Educação e a Secretaria de Educação do Município de Cajazeiras e oferta educação nas modalidades: Educação Infantil (pré I e pré II), Ensino Fundamental (anos iniciais e finais) e Educação de Jovens e Adultos.

O fato de, atualmente, a Escola ser a unidade educativa que atende um dos maiores públicos estudantis no município, entre todas suas modalidades de ensino, dentre as outras escolas municipais e possuir um campo amostral amplo e diversificado referente à educação infantil, no tocante à atender público de muitos bairros e zona rural, foi um dos motivos que motivou a escolhê-la como palco para aplicação da pesquisa. Outro fator importante que influenciou na escolha da instituição foi que a escola possui 4 (quatro) turmas de educação infantil, sendo 2 (duas) de manhã e 2 (duas) a tarde.

Com relação às turmas de Educação Infantil em que as professoras foram entrevistadas constam um quantitativo de 62 (sessenta e dois) estudantes regularmente matriculados. Sobre o perfil das docentes regentes das turmas, todas serão identificadas com nomes fictícios em respeito ao sigilo da pesquisa. A docente Ana possui uma Licenciatura em História desde 2003 e continuou a estudar, fazendo uma Especialização em história e geopolítica em 2008 e atualmente é Mestre em Educação, desde 2022. A professora é concursada no município de Cajazeiras e está vinculada a instituição de ensino lócus dessa pesquisa há 9 anos, e também é concursada em outra escola do

município como professora dos anos finais do ensino fundamental. Além disso, a docente relata já ter experiência com a Educação Infantil há 6 anos.

A regente da turma de Pré I pela tarde, Maria, é licenciada em Geografia e especialista em Psicopedagogia e faz parte do quadro de pessoal concursado da prefeitura municipal e presta serviços a instituição há 25 anos com todo esse tempo sendo destinado à educação infantil.

A terceira turma de Educação Infantil é um Pré II no turno da tarde e sua regente é Mel e tem formação no Ensino Médio normal (Magistério), tem pós em Neuropsicopedagogia. É contratada e presta serviços ao município há 4 anos e está em seu primeiro ano de atuação na referida escola, contudo, tem outro vínculo empregatício em outra escola, onde já atuava na educação infantil. Atualmente, rege uma turma pela manhã e outra à tarde, em escolas diferentes, ambas sendo professora de EI.

3.2 Instrumentos de coletas de informações e análise

Para realizar a coleta de dados foi escolhido o instrumento entrevista semiestruturada, por se tratar de um número pequeno de participantes. Segundo Triviños (1987), as entrevistas semiestruturadas são caracterizadas por questionamentos em volta de uma determinada temática, orientadas por teorias e hipóteses, onde as questões podem dar origem a novas dúvidas que surgem no decorrer do processo e a liberdade para saná-las.

Segundo Marconi e Lakatos (2003), a entrevista semiestruturada é um método de coleta de dados que combina perguntas pré-determinadas com a flexibilidade para explorar tópicos de interesse e permitir respostas detalhadas dos entrevistados. Nesse tipo de entrevista, o pesquisador utiliza um roteiro com questões abertas, mas também pode fazer perguntas adicionais com base nas respostas obtidas, buscando aprofundar a compreensão do fenômeno estudado. A estrutura semiestruturada oferece uma direção para a entrevista, ao mesmo tempo em que permite uma interação mais flexível e adaptável entre o pesquisador e o entrevistado.

As entrevistas se diferem de outros instrumentos também pela possibilidade de interação e construção de vínculos, pois as entrevistas envolvem uma interação direta entre o pesquisador e o participante, permitindo a criação de vínculos e a construção de confiança. Essa interação pode levar a uma maior abertura por parte dos participantes, resultando em informações mais ricas.

O roteiro de entrevista foi elaborado previamente e levado às professoras para iniciarmos um diálogo acerca da temática em estudo. No apêndice A, temos o Termo de consentimento da pesquisa. No apêndice B, consta uma ficha de identificação das professoras, bem como o roteiro base que norteou as discussões entre as entrevistadas e a pesquisadora. Diante disso, as docentes ficaram com esses documentos para que fizessem uma apreciação e preenchimento das informações após sua jornada de trabalho diária, ficando marcada a coleta de informações, através da entrevista, para o dia seguinte.

As professoras se mostraram receptivas e se envolveram com as perguntas, respondendo-as como forma de refletir suas concepções e como são traduzidas em seu trabalho. Ao fim do processo, tivemos um momento de agradecimentos pela oportunidade e pela receptividade.

As professoras desempenham um papel importante na pesquisa por várias razões, por exemplo: permitir a coleta de dados, a partir da perspectiva pessoal, momento rico e detalhado sobre as experiências, as percepções e as opiniões de cada uma.

Pode-se dizer que a compreensão dos significados obtidos nos diálogos difere de outras modalidades de coleta de dados, uma vez que os pesquisadores podem explorar e compreender os significados que os participantes atribuem aos fenômenos. (MARCONI; LAKATOS 2003). Isso ajuda a obter uma perspectiva mais completa e aprofundada sobre o tema em estudo.

A análise dos dados ocorrerá através da análise de conteúdo na modalidade temática. Inicialmente será montada uma tabela para ilustrar as informações básicas acerca do perfil das docentes participantes da pesquisa e em seguida será feita a leitura das entrevistas, levando em consideração as temáticas que mais se repetem nas falas das professoras, assim será elaborado grandes temas para analisar as concepções das professoras acerca da temática em estudo.

A Análise de Conteúdo (AC) tem sua origem no campo das investigações sociais, e busca explicações a partir de uma codificação própria dos dados, a qual permite inferências a partir da maior ocorrência de determinadas palavras [...] De forma básica, o texto, na AC, é considerado um meio de expressão dos sujeitos de pesquisa e o analista deve categorizar as unidades de texto de acordo com sua repetição. (ROSA; MACKEDANZ, 2021, p. 5).

Isso permite uma interpretação de caráter individual, mas com base nas repetições que ocorrem nas representações orais das pessoas entrevistadas, isso permite a elencar temáticas dentro do discurso estudado para uma análise qualitativa.

A seguir, serão apresentados os dados obtidos através das entrevistas realizadas com as professoras e as discussões relacionadas aos seus resultados. A análise de dados é uma etapa essencial em qualquer pesquisa, pois ela consiste em examinar, interpretar e dar sentido aos dados coletados com o objetivo de responder às questões de pesquisa e alcançar os objetivos do estudo.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES ACERCA DA LUDICIDADE

Brincar com criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.
(Drummond)

A discussão dos dados obtidos foi dividida em dois eixos principais de tratamento. O primeiro tem seu conteúdo voltado para as concepções das docentes acerca da ludicidade, dos jogos e das brincadeiras e sobre a importância dessas em sua atuação na Educação Infantil. Nesse primeiro momento considera-se os diálogos propostos envolvendo as seguintes perguntas da entrevista: *“Na sua concepção o que seria a ludicidade, jogos e brincadeiras?”*; *“Nas suas aulas você prioriza a utilização de jogos e brincadeiras? Em quais momentos?”* e *“Para você os jogos e brincadeiras favorecem o processo de ensino e aprendizagem de seus alunos? De que forma?”*.

O segundo subtópico do tratamento das informações foi criado com base na perspectiva dos pontos positivos e negativos da utilização dos jogos e brincadeiras nas salas de aula de Educação Infantil na visão das professoras, bem como, de que como as professoras percebem a importância dos jogos e brincadeiras na Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Para isso, analisa-se os diálogos suscitados, a partir das seguintes questões: *“Para você existem pontos positivos e negativos com a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula? Quais?”* e *“Você trabalha considerando a Base Nacional Comum Curricular? O que você poderia destacar acerca dos jogos e brincadeiras enquanto processo de ensino e aprendizagem de crianças da Educação Infantil?”*.

4.1 O lúdico, os jogos, as brincadeiras e a Base Nacional Comum Curricular - BNCC

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento que estabelece os objetivos de aprendizagem para todos os estudantes brasileiros da Educação Infantil ao Ensino Médio. A BNCC define as habilidades, competências e conhecimentos essenciais que devem ser desenvolvidos pelos alunos em cada etapa da educação básica. Os objetivos da BNCC são proporcionar uma educação de qualidade, que permita aos estudantes desenvolverem suas habilidades e competências, e garantir que todos os

alunos tenham acesso aos mesmos conteúdos curriculares, independentemente da região do país em que vivem ou da escola em que estudam. (BNCC, 2017)

A BNCC para a Educação Infantil define as áreas de conhecimento que devem ser trabalhadas, como linguagens, matemática, ciências da natureza, ciências humanas e sociais, além de áreas como artes, educação física, ética e cidadania. Contudo, é importante destacar que a BNCC não é um currículo fechado, mas sim uma referência para a elaboração de currículos específicos para cada escola e realidade local. (BNCC, 2017)

Além disso, a BNCC também destaca que as atividades lúdicas devem ser planejadas de forma adequada, considerando as características e necessidades dos alunos, e devem estar integradas ao currículo e aos objetivos educacionais da escola. Em relação aos jogos, a BNCC sugere que as escolas devem utilizar jogos educativos que envolvam conteúdos curriculares, como matemática, ciências, história, entre outros, para promover uma aprendizagem significativa e prazerosa para as crianças. (BNCC, 2017)

Viu-se, ao longo das leituras que a BNCC reconhece a importância dos jogos e brincadeiras na educação, desde que utilizados de forma adequada e integrados ao currículo e aos objetivos educacionais da escola. Além disso, como Brougère (1998) propõe, as atividades lúdicas também têm um papel importante na sociedade como um todo, pois permitem a construção de relações sociais mais equilibradas e democráticas, possibilitando a expressão da diversidade cultural e a construção de valores como cooperação, solidariedade e respeito mútuo.

Mesmo diante do reconhecimento e indicações da Base para o uso de jogos e brincadeiras e o estímulo ao brincar e ao lúdico como um direito fundamental das crianças, a falta de tempo dos docentes pode ser um fator de impedimento de um planejamento lúdico, onde os professores, muitas vezes, enfrentam a pressão de cumprir um grande número de atividades em um curto espaço de tempo mediante um currículo que vise alfabetizar as crianças desde a pré-escola, o que pode limitar a inclusão de jogos e brincadeiras no planejamento pedagógico.

Pode-se destacar, ainda, a resistência dos pais como um fator negativo à utilização e valorização de jogos e brincadeiras na Educação Infantil, uma vez que alguns pais podem questionar essas práticas, acreditando que essas atividades não têm valor educativo ou são, apenas, formas de perder tempo pedagógico e momentos de ensinar a criança algo que seja útil para sua vida escolar.

Os professores podem encontrar dificuldades de adaptação às necessidades individuais das crianças pelo desconhecimento das características individuais de cada uma. Contudo, é importante que os professores conheçam bem as características individuais de cada criança para planejar atividades que sejam adequadas ao seu desenvolvimento e estimulem seu potencial de aprendizagem e que também estejam preparados para adaptar os jogos e brincadeiras às necessidades individuais de cada criança, garantindo que todas tenham a oportunidade de participar e se divertir.

Diante do exposto, foi sondado, junto às professoras, quais suas perspectivas acerca dos pontos positivos e negativos para o trabalho com os jogos e brincadeiras, mediante a seguinte pergunta: *“Para você existem pontos positivos e negativos com a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula? Quais?”* A professora Maria se ateve apenas aos pontos positivos em sua resposta quando diz que

No âmbito escolar a ludicidade é um instrumento muito importante na construção da aprendizagem. Pois favorece a criatividade, estimula a fantasia e imaginação, promove a interação social, ensina regras e contribui para autonomia da criança. (PROFESSORA MARIA, 2023)

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também reconhece a importância dos jogos e brincadeiras na educação. Segundo a BNCC, as atividades lúdicas têm um papel fundamental no processo de aprendizagem das crianças na Educação Infantil, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor.

Já a professora Ana dedicou sua fala aos pontos negativos que a impedem de exercer um trabalho mais efetivo pautado nos jogos e brincadeiras junto à sua turma, *“Os pontos negativos, são: o não acesso a determinados jogos e/ou confecção deles; ambiente não apropriado para a utilização e/ou interação de brincadeiras e jogos; a falta de apoio das escolas, secretarias e governo, no dia a dia de sala de aula”* (PROFESSORA ANA, 2023).

Apesar do reconhecimento de que os jogos e as brincadeiras são recursos pedagógicos importantes para Educação Infantil, pois permitem que as crianças desenvolvam habilidades essenciais de forma lúdica e prazerosa, e a pertinência do seu trabalho ser respaldada em documentos legais, os professores, ainda, podem encontrar algumas dificuldades para se trabalhar com esses recursos.

Para melhor compreender essas dificuldades sentidas por professores ao utilizarem os jogos e brincadeiras em sala de aula, pode-se citar alguns exemplos como: a falta de espaço adequado, onde muitas escolas não possuem um espaço físico

adequado para a prática de jogos e brincadeiras em sala de aula nem nas suas dependências físicas, o que pode dificultar o planejamento de atividades dessa natureza; a falta de recursos materiais adequados para a realização de jogos e brincadeiras, como brinquedos, jogos de tabuleiro, bolas e outros equipamentos, nem, tampouco, recursos disponíveis para a confecção de materiais.

A professora Mel reflete em sua fala sobre a intencionalidade pedagógica que deve envolver as propostas lúdicas de jogos e brincadeiras e diz que

[...] O positivo é que a gente já entendeu que a criança ela aprende brincando e as brincadeiras servem para o processo de desenvolvimento de aula. E o ponto negativo é até que ponto a gente pode usar as brincadeiras e jogos como processo educativo, porque quando as crianças começam a perceber que a gente brinca na educação infantil elas precisam entender também que a gente está brincando com uma necessidade, com uma intencionalidade e se ela não entende disso ela vai começar a achar que a gente brinca só por brincar e vão querer fazer esses tipos de brincadeiras que infelizmente não vão envolver com o plano do dia. Então a brincadeira começa a ter pontos negativos e jogos também, a partir do momento em que a criança não entende que a gente tem uma intenção e também quando os professores trazem esses jogos e brincadeiras para a sala de aula sem uma intencionalidade, porque os jogos e brincadeiras precisam partir da aula que vai ter naquele mesmo dia, por exemplo: se estamos trabalhando com a alimentação saudável, trazer uma brincadeira que envolva os alimentos, fazer um teatro com as histórias de Maria pipoca, que envolve os alimentos. As brincadeiras da educação infantil precisam ter uma intencionalidade, a partir do momento que ela não tem torna-se um ponto negativo. (PROFESSORA MEL, 2023)

A respeito disso, a BNCC destaca que as atividades lúdicas devem ser utilizadas como uma estratégia pedagógica complementar às demais práticas educativas, com o objetivo de promover a interação social, a imaginação, a criatividade e a resolução de problemas. (BNCC, 2017)

Contudo, a docente espera que as próprias crianças compreendam e estabeleçam o entendimento da intencionalidade pedagógica que haverá por trás dos jogos e das brincadeiras propostos em sala de aula. Contudo, como Kishimoto (2017) apresenta a brincadeira é uma atividade natural nas crianças e o pressuposto para o lúdico é o prazer, segundo Brougère (1998). Com isso, entende-se que nem sempre é necessário que aconteça essa cobrança para que as crianças entendam os objetivos pedagógicos na Educação Infantil, algumas brincadeiras e jogos, apesar de necessitarem da mediação de um docente para as intervenções necessárias, as crianças poderão, apenas usufruir do momento lúdico.

A partir disso, a segunda pergunta elencada dentro do eixo temático envolvendo a BNCC foi, *“Você trabalha considerando a Base Nacional Comum Curricular? O que você poderia destacar acerca dos jogos e brincadeiras enquanto processo de ensino e aprendizagem de crianças da Educação Infantil?”*

Assim sendo, a resposta da professora Ana reflete acerca da proposição da autonomia para a construção das próprias aprendizagens por parte das crianças, bem como a promoção da cidadania através desse processo, *“Trabalhamos com base na BNCC, ela ajuda as crianças tomar para si a construção de sua própria aprendizagem, se desenvolvendo entre si e facilitando sua convivência em sociedade.”* (PROFESSORA ANA, 2023).

Assim, de acordo com o posicionamento da professora Maria ela reconhece que a BNCC dispõe sobre o direito ao brincar e ao lúdico e trata sobre a formação da identidade e curiosidade das crianças.

A Base Nacional Comum Curricular privilegia a ludicidade quando estabelece o direito de brincar da criança. Os jogos e brincadeiras garantem a aquisição da aprendizagem de modo prazeroso e corresponde as atividades fundamentais no processo de descoberta que é tão importante na formação do educando.

Enquanto isso, a professora Mel também concorda sobre o que a BNCC dispõe como direito aos jogos e brincadeiras e afirma que o documento respalda e orienta o trabalho docente nessa perspectiva mais lúdica, afirmando que

A Base Comum Curricular ela nos trazem habilidades que nos serve de apoio para que possamos tê-la como um apoio na sala de aula, e ela nos trazem esse fato de termos jogos e brincadeiras em sala de aula de uma forma mais lúdica. A Base Nacional Comum Curricular nos mostra que as aulas podem sim funcionar na pratica com brincadeiras e as nossas aulas podem partir de uma brincadeira, uma atividade lúdica, podem partir de um jogo e que as brincadeiras e jogos não precisam ser necessariamente uma brincadeira a toa, podem ter uma intenção, uma finalidade. Então o que consigo destacar da BNCC é que elas nos traz essa visão de que as brincadeiras e jogos eles podem estar muito mais presentes no nosso dia a dia na sala de aula do que a gente pensa, podemos trabalhar todos os dias usando brincadeiras, usando jogos, porque isso fará com que os nossos alunos aprendam muito mais e tenham um desenvolvimento mais competente. (PROFESSORA MEL, 2023).

À vista disso, a BNCC pretende para a Educação Infantil, como objetivo principal, oferecer um ambiente acolhedor e seguro para as crianças, onde possam desenvolver suas habilidades físicas, emocionais, sociais e cognitivas. Nisso, as

especificidades da BNCC para a Educação Infantil incluem a valorização da brincadeira como um elemento central do processo de aprendizagem, o respeito às características individuais de cada criança e a importância do diálogo entre educadores, famílias e comunidade (BNCC, 2017).

Viu-se ao longo das discussões que as professoras compreendem a importância do trabalho, a partir da utilização de jogos e brincadeiras no processo educativo de crianças da Educação Infantil, embora reconheçam, também, as dificuldades encontradas ao longo dos planejamentos para a realização de tais atividades o que favorece um olhar cuidadoso com relação ao processo de ensino e aprendizagem da criança em suas diferentes faixas etárias.

Será apresentado, no próximo capítulo, as considerações finais da monografia, momento em que resumiu-se os ganhos teóricos que essa pesquisa surtiu para a pesquisadora, bem como o entendimento de que a pesquisa foi respondida a contento para a pesquisadora.

4.2 Concepções docentes acerca da ludicidade, jogos e brincadeiras na Educação Infantil

O lúdico é um conceito amplo e multifacetado que abrange diferentes tipos de atividades, como jogos, brinquedos, brincadeiras. Segundo Brougère (1998), o lúdico é uma atividade cultural que se desenvolve em todas as sociedades e que tem como principal característica o prazer que proporciona aos participantes.

Brougère (1998) destaca que o lúdico tem um papel fundamental na formação das crianças, pois permite a construção de significados e valores, a partir da relação entre a cultura e a subjetividade. Nesse sentido, as atividades lúdicas permitem à expressão de diferentes emoções; a construção de identidades; a experimentação de papéis sociais, entre outras formas de desenvolvimento das crianças desde a tenra idade.

Sobre as brincadeiras como espaços lúdicos, Kishimoto (2017) as conceitua como atividades livres, voluntárias e prazerosas, que ocorrem em situações de lazer e tem como principal finalidade proporcionar prazer, satisfação e alegria aos participantes. Segundo a autora, a brincadeira pode ser considerada uma atividade cultural, pois está presente em todas as sociedades e é influenciada pelo contexto cultural em que ocorre, ou seja, pode se modificar de acordo com o tempo e o espaço em que esteja acontecendo.

Kishimoto (2017) também destaca a importância da brincadeira na educação, pois, além de ser uma atividade natural e espontânea das crianças, ela contribui para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos indivíduos. Desse modo, as brincadeiras são capazes de desenvolver diversas competências nas crianças, quando são valorizadas no espaço escolar. Por isso, a autora defende que a brincadeira deve ser valorizada e incentivada na escola, pois é uma forma de aprendizagem significativa e prazerosa para as crianças.

A brincadeira também é uma forma de expressão e construção da identidade das crianças, pois através da brincadeira, elas podem experimentar diferentes papéis, vivenciar situações imaginárias e reais, criar histórias e personagens, explorar o mundo ao seu redor e desenvolver sua própria visão de mundo (KISHIMOTO, 2017). Pode-se trazer, ainda a perspectiva apresentada por Kishimoto (2017) acerca dos jogos e sua importância na educação. Para a autora, os jogos são atividades estruturadas, com regras definidas, que envolvem competição ou cooperação entre os participantes.

Assim como a brincadeira, os jogos fazem parte de atividades culturais presentes em todas as sociedades e influenciada pelo contexto em que ocorrem. Os jogos podem ser utilizados como ferramenta pedagógica na escola, pois têm potencial para desenvolver habilidades cognitivas, sociais e afetivas nas crianças. Os jogos, também, podem ser utilizados para ensinar conteúdos curriculares de forma mais dinâmica e interativa, além de promover a socialização, a cooperação, a tomada de decisão, a resolução de problemas, a criatividade, dentre outras habilidades (KISHIMOTO, 2017).

Pode-se enfatizar que as atividades lúdicas são fundamentais para que as crianças aprendam em sala de aula, pois permite que elas se envolvam e se interessem pelo processo de ensino-aprendizagem, contribuindo para um aprendizado mais significativo e prazeroso. Kishimoto (2017) destaca que o brincar não deve ser visto como algo separado do processo de ensino-aprendizagem, mas como uma forma complementar e integrada ao ensino. As atividades lúdicas permitem que a criança experimente, explore e descubra conceitos e conteúdos de forma prazerosa e criativa, o que contribui para que construa significados e compreenda melhor o que está sendo ensinado.

Além disso, a autora enfatiza que as atividades lúdicas podem ser utilizadas em diferentes áreas do conhecimento, desde a linguagem até a matemática, passando pelas ciências e pelas artes, e que é importante que os professores estejam preparados e qualificados para utilizá-las de forma adequada e eficiente. Sabe-se, ainda, que o ensinar

na Educação Infantil requer outras habilidades desde a compreensão da lateralidade, em cima, embaixo, cores, formatos, texturas, cheiros, dentre outros aspectos e assuntos.

No entanto, cabe ressaltar que a utilização dos jogos na educação deve ser feita de forma consciente e responsável, considerando a idade e o nível de desenvolvimento das crianças, sobretudo, na Educação Infantil que é uma fase escolar que compreende idades muito específicas da maturação das crianças. Assim como a brincadeira, os jogos são ferramentas pedagógicas que contribuem para a formação integral das crianças e para a construção de uma sociedade mais criativa e solidária.

Tendo em vista a importância do lúdico, dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento das crianças e suas potencialidades pedagógicas, foram postas as seguintes questões para as professoras entrevistadas: *“Na sua concepção o que seria a ludicidade, jogos e brincadeiras?”*; *“Nas suas aulas você prioriza a utilização de jogos e brincadeiras? Em quais momentos?”* e *“Para você os jogos e brincadeiras favorecem o processo de ensino e aprendizagem de seus alunos? De que forma?”*

Acerca da concepção das professoras, sobre o lúdico os jogos e as brincadeiras, percebe-se que três têm ciência dos seus significados e de sua importância para a educação, sobretudo, na Educação Infantil. A professora Maria foi sucinta ao definir que a *“Ludicidade é atividade relacionada a jogos e brincadeiras que promovem diversão.”* Assim, a professora Mel se pronuncia da seguinte maneira:

[...] sabemos que a ludicidade ela está ligada justamente a essa relação de apresentar os jogos e as brincadeiras na sala de aula durante a ministração das aulas quando as aulas acontecem, principalmente com as crianças da educação infantil, e a gente percebe que elas estão mais acostumadas a aprender com a aula mais lúdica, com a aula mais dinâmica que envolva brincadeiras e jogos. (PROFESSORA MEL, 2023)

Contudo, a professora Ana chama atenção para os momentos lúdicos nas escolas públicas e reafirma que

A ludicidade são tudo aquilo que a criança possa utilizar para adquirir todo tipo de aprendizagem, são objetos, no qual, pode se fazer jogos com esse material, além de aproveitar para brincar de maneira dirigida ou não. Infelizmente na escola pública não se tem material suficiente para isso. (PROFESSORA ANA, 2023)

Na fala da professora é possível notar um descontentamento acerca da falta de recursos disponíveis nas escolas públicas para se confeccionar e se utilizar materiais e ferramentas como jogos e brincadeiras e proporcionar momentos lúdicos nas aulas.

Contudo, vale ressaltar que, apesar da escassez desses recursos, promover momentos de interatividade lúdica, além de ser um direito das crianças na Educação Infantil pela BNCC (2017), é algo que pode ser promovido mesmo com poucos materiais e recursos, uma vez que um elemento fundamental nesse processo é a imaginação das crianças e esse pode ser ativado com materiais do próprio dia-a-dia, que pode ser solicitado para as crianças e famílias e o professor pode levar materiais reciclados da sua residência para a escola.

A partir do segundo questionamento feito, *“Nas suas aulas você prioriza a utilização de jogos e brincadeiras? Em quais momentos?”*, obtivemos os seguintes posicionamentos frente a utilização de jogos, brincadeiras, momentos lúdicos nas salas de aula e as percepções referentes a esse questionamento.

Por exemplo, nas falas da professora Maria, é possível inferir que a docente entende que os momentos lúdicos não são episódios que devem ser restritos a momentos específicos da rotina escolar. Em sua mensagem, é nítido o entendimento de que a cultura lúdica pode e deve perpassar todo e qualquer momento durante o tempo escolar na Educação Infantil. *“Positivo. A ludicidade permeia toda a rotina da Educação Infantil e poderá compor qualquer momento da aula conforme o planejamento. Uma vez que, implementa as vivências e consolida as aprendizagens.”* (PROFESSORA MARIA, 2023)

Na fala da segunda entrevistada, é possível perceber que há a separação teórica entre os momentos de brincadeiras/lúdicos e os “sérios” de atividades, por exemplo quando diz

Sim! Eu priorizo a utilização de jogos e brincadeiras principalmente nos momentos iniciais. Finalizo os autógrafos e depois a gente faz o momento da rodinha, onde a gente explora a colação dos crachás, a gente canta, que também é muito importante, por que isso favorece a interação deles uns com o outros, e geralmente costumo fazer mais brincadeiras populares como: cantigas de roda, ciranda cirandinha, brincadeiras que possam envolver todos da turma no qual eles possam ter mais facilidade e possam também conhecer mais uns aos outros, e para eles entenderem também que escola não é só um momento de rigidez, de padronização de aluno senta faz a atividade. Eles precisam entender que na escola a gente também pode aprender brincando. (PROFESSORA MEL, 2023)

É possível notar a separação dos momentos, como em trechos da fala: “[...] escola não é só um momento de rigidez [...]”; “[...] priorizo a utilização de jogos e brincadeiras principalmente nos momentos iniciais.” e “Finalizo os autógrafos e depois

a gente faz o momento da rodinha [...]”. Apesar do discurso da professora valorizar elementos fundamentais que os jogos e as brincadeiras são capazes de desenvolver nas crianças, de forma coletiva e individual, e da perspectiva da valorização das brincadeiras tradicionais brasileiras ser interessante para o fortalecimento do pertencimento cultural, abre-se um vazio no entendimento para o que se acontece no período onde não estão brincando/se divertindo.

Isso implica no entendimento de que há uma separação conceitual entre atividades no sentido mais escolar/sério e jogos e brincadeiras. Rabelo (2012) chama de cultura antilúdica, essa separação teórica-conceitual, onde os docentes veem como objetos separados, o brincar e o aprender, tendo que haver uma escolha para desenvolvê-los. Diferentemente da perspectiva linear da professora anterior que demonstrava que todos esses aspectos podem estar interligados durante os momentos de aula.

Já a terceira professora entrevistada apresenta resistências na utilização dos jogos e brincadeiras e respalda isso em fatores como o sucateamento da escola pública, pela indisposição de materiais prontos e concretos, pelo número de alunos na turma e suas condições familiares socioeconômicas e diz:

Quando tenho acesso aos jogos e brinquedos concretos, sempre os priorizo, mas infelizmente, até material reciclado é difícil ter, por vários motivos: turma numerosa, alunos de baixa renda que não tem nem acesso ao material, família sem participação. Por isso, utilizo só em momentos que posso coordenar e adquirir para todos, o que não é muitas vezes. (PROFESSORA ANA, 2023)

Nessa fala, percebe-se que a professora se põe como alheia à responsabilidade de criar e preparar momentos e materiais que possam propiciar momentos lúdicos de diversão e aprendizagens, a partir da utilização de objetos concretos. No entanto, essa perspectiva é limitante na questão do fazer docente na Educação Infantil, uma vez que a prática pedagógica estará se abstendo de um direito fundamental da criança, que é o brincar, tanto com brinquedos prontos, quanto com brinquedos construídos em sala de aula.

Desse modo, ao entender que o brincar é um direito fundamental das crianças, é preciso que os docentes criem espaços lúdicos para lidar com as situações pedagógicas nas salas de aula da Educação Infantil. Se as famílias fazem parte de uma classe baixa renda e não acompanham seus filhos na educação escolar, a escola não deve fazer o mesmo e se abster do seu papel, do contrário, deve comear esforços para lidar com

essas lacunas. Além disso, gerar ludicidade na sala de aula, parte do estado de ânimo do próprio professor. Kishimoto (2017) corrobora com isso dizendo que se o professor que tem um estado de ânimo positivo, criativo e aberto para experimentar novas ideias é capaz de criar atividades lúdicas mais interessantes e envolventes para os alunos.

O terceiro questionamento realizado acerca do tema: jogos, brincadeiras e ludicidade tem seu assunto voltado ao desenvolvimento infantil: *“Para você os jogos e brincadeiras favorecem o processo de ensino e aprendizagem de seus alunos? De que forma?”*

Nisso, a primeira entrevistada relaciona suas percepções às representações das crianças dos elementos do cotidiano através das brincadeiras e enfatiza que as crianças aprendem muito mais brincando que num ritmo tecnicista de ensino, chamando atenção para a interação e os vínculos de pertencimento através das brincadeiras.

A segunda entrevistada, por sua vez, destacou o desenvolvimento cognitivo e o motor, como principais aspectos trabalhados nos jogos e brincadeiras. E a terceira entrevistada engloba os aspectos intelectuais, emocionais, físicos, sociais e de resolução de problema, através dos jogos e brincadeiras na educação. Assim, viu-se que

Os jogos e brincadeiras estão muito presentes no desenvolvimento de qualquer criança, e na escola também não poderia ser diferente, a gente vê que eles aprendem brincando. Por exemplo, em casa eles seguem o costume de ver a mãe cozinhando, o pai saindo para trabalhar e nisso eles reproduzem tudo isso em suas brincadeiras, brincando de boneca, é a menina ela brinca de faz de conta onde ela é a mãe e a boneca é a sua filha, começa a brincar de cozinha, a imitar aquilo que ela está vendo na realidade dela dentro de casa. Então jogos e brincadeiras precisam estar presentes nas aulas em sala de aula principalmente por que fazem parte da ludicidade infantil. Então quando eu envolto os jogos e as brincadeiras na sala de aula, eu estou contribuindo muito mais com o crescimento do meu aluno, visto que as crianças elas aprendem muito mais brincando do que em uma aula monótona onde o professor só ensina atividades, e o professor só está ali dando aula e o aluno só como um reproduzidor de tudo aquilo que o professor ensina. Com as brincadeiras elas fazem com que os alunos interajam e criem mais vínculo de participação. (PROFESSORA MEL, 2023)

Sim. Desenvolve entre outros aspectos o cognitivo que está relacionado com a capacidade de aprender, guardar informações e enfrentar desafios de forma positiva. E o motor que aperfeiçoa a capacidade de movimentos do corpo em diferentes fases da vida da criança. (PROFESSORA MARIA, 2023)

Os jogos e brincadeiras, são essenciais para a formação intelectual, emocional, física e social, pois, através deles podemos sugerir

momentos com intervenções no qual poderá ajuda-los a resolver problemas. (PROFESSORA ANA, 2023)

Diante das falas das professoras, pode-se perceber que os todos os aspectos de desenvolvimento citados fazem parte da potencialidade pedagógica dos jogos e das brincadeiras, ainda vale ressaltar que esses elementos podem ser desenvolvido todos em conjunto, não somente de maneira categorizada. Além deles, os jogos e brincadeiras em momentos lúdicos também estimulam a criatividade e a autonomia das crianças, bem como o autoconhecimento. (MODESTO; RUBIO, 2014; KISHIMOTO, 2017).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Plantemos sementes de conhecimento e amor
na educação infantil,
pois são elas que florescerão em mentes
brilhantes e corações resilientes.
(Autor Desconhecido)

A partir desses estudos foi possível compreender que os jogos, as brincadeiras e o lúdico são elementos fundamentais no contexto do desenvolvimento humano, especialmente na infância. Eles desempenham um papel essencial no aprendizado, na socialização e no crescimento emocional das crianças, por isso esses elementos devem ser valorizados, trabalhados e respeitados na escola, sobretudo, na Educação Infantil, pois eles fornecem oportunidades de exploração, descoberta, diversão e interação, contribuindo para um desenvolvimento saudável e integral das crianças.

Com isso, a partir da questão norteadora que operacionalizou esse processo de pesquisa, que foi compreender quais as percepções dos docentes da Educação Infantil sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo educativo? Foi compreendido, ao longo da pesquisa, que as docentes da Educação Infantil entrevistadas têm compreensão teórica bem definida e estruturada acerca da pertinência de se trabalhar o lúdico em sala de aula, a partir de jogos e brincadeiras.

Nisso, também foi visto que as professoras, apesar de citarem os benefícios, definições e concepções acerca desse trabalho, enfrentam dificuldades para o desenvolvimento dos jogos e brincadeiras, por diversos motivos, como problemas estruturais e falta de recursos, por exemplo.

Diante disso, foi possível atingir aos objetivos específicos desse estudo, começando pela possibilidade de se perceber como as professoras da Educação Infantil trabalham os jogos e brincadeiras em sala de aula e a intencionalidade envolvida nesse processo. Também foi discutido à luz do aporte teórico e das concepções das professoras acerca da utilização dos jogos e brincadeiras, o favorecimento do processo ensino-aprendizagem na Educação Infantil.

Constata-se que a pesquisa apresenta resultados para a socialização acadêmica, destacando a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, a partir do entendimento de que ela é amplamente reconhecida e fundamentada em diversos

aspectos e precisam ser levadas em consideração para que a criança aprenda, a partir da utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula.

As atividades lúdicas desempenham um papel fundamental para o desenvolvimento integral das crianças, contribuindo para seu crescimento cognitivo, afetivo, social, emocional e físico e no desenvolvimento cognitivo, os jogos e brincadeiras proporcionam um ambiente propício para o exercício de habilidades como resolução de problemas, pensamento crítico, planejamento e tomada de decisões. Uma vez que, ao enfrentarem desafios e obstáculos durante o jogo, as crianças são incentivadas a encontrar soluções criativas, a experimentar diferentes estratégias e a desenvolver habilidades de raciocínio e tudo isso contribui com os demais aspectos que merecem ser trabalhados.

Destacamos, ao fim desse estudo, que os jogos e brincadeiras desempenham um papel fundamental na promoção da interação entre as próprias crianças, pois aprendem a compartilhar, colaborar, negociar e resolver conflitos de forma adequada. Além disso, o jogo permite que as crianças expressem suas emoções, desenvolvam empatia e compreendam as perspectivas dos outros, fortalecendo suas habilidades sociais e emocionais.

A dimensão física também é beneficiada pelos jogos e brincadeiras, uma vez que muitas atividades lúdicas envolvem movimento e exercício físico. Isso contribui para o desenvolvimento de habilidades motoras, como coordenação, equilíbrio, agilidade e força, além de promover a saúde física e o bem-estar geral das crianças.

Outro aspecto observado com a utilização dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil é o engajamento e a motivação que proporcionam. As crianças naturalmente se envolvem e se divertem durante as atividades lúdicas, o que aumenta seu interesse e disposição para aprender. Contudo, existem, ainda, desafios a serem superados pela comunidade docente, na perspectiva de superar a atmosfera de desvalor dessas atividades vistas como triviais pela sociedade e pelo sucateamento das redes de ensino que nem sempre dão o suporte necessário para o desenvolvimento dessas atividades tão importantes.

Esse é um dos aspectos primordiais que precisa ser levado em consideração quando refletimos a utilização dos jogos e brincadeiras em sala de aula. Por fim, iniciamos a reflexão para que novas possibilidades de pesquisas possam surgir, tanto para nós estudantes de Pedagogia, quanto para outras áreas que lidam diretamente com a educação de crianças.

REFERÊNCIAS

BERNARDES, Elizabeth Lannes. JOGOS E BRINCADEIRAS: ONTEM E HOJE.

Cadernos de História da Educação. [S. l.], v. 4, 2008. Disponível em:

<https://seer.ufu.br/index.php/che/article/view/384/> Acesso em: 17 mar. 2023

BITTENCOURT, Priscilla Aparecida Santana; ALBINO, João Pedro. O uso das tecnologias digitais na educação do século XXI. **Revista Ibero-Americana de estudos em educação**, p. 205-214, 2017.

BRASIL. **Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação.** BNCC – Base Comum Curricular - Educação é a Base, 2017.

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto.** Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil - Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v

CARDOSO, Gecilda Quintanilha. **JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.** 2015. 46 f. Monografia (Especialização) - Curso de Curso de Especialização em Mídias na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/133905/000980630.pdf?sequence=1>. Acesso em: 11 maio 2023..

DALFOVO, Michael Samir; LANA, Rogério Adilson; SILVEIRA, Amélia. Métodos quantitativos e qualitativos: um resgate teórico. **Revista Interdisciplinar Científica Aplicada**, Blumenau, v.2, n.4, p.01- 13, Sem II. 2008.

DIEHL, Astor Antonio. **Pesquisa em ciências sociais aplicadas: métodos e técnicas.** São Paulo: Prentice Hall, 2004.

FORTUNA, Tânia Ramos. Cultura lúdica e comportamento infanto-juvenil na era digital. **Jornal da Universidade.** Porto Alegre. Vol. 17, n. 166 (dez. 2013), p. 8, 2013.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na Educação Infantil: Observação, adequação e inclusão.** São Paulo: Moderna, 2012.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social.** 2. Ed. São Paulo; Atlas, 1989.

FUNDAÇÃO INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA – IBGE. **Cajazeiras: Panorama.** IBGE. 2021. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pb/cajazeiras/panorama>. Acesso em: 31/03/2023.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias.** - São Paulo: Pioneira Thomsom Learning, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** Cortez editora, 2017. Disponível em: <https://docero.com.br/doc/s8nnsns>. Acesso em: 17 mar. 2023.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MODESTO, Mariana; RUBIO, Katia. A importância do lúdico na educação infantil. Anais do Congresso Nacional de Educação - CONEDU 2020. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA1_ID4433_28072020153303.pdf. Acesso em: 28 abr. 2023.

RABELO, Edigleide. **Maneiras criativas de Ensinar**: dinâmicas de grupo e jogos cooperativos ensino fundamental I e II. 2. ed. Petrolina: JM, 2012.

ROSA, Liane Serra da; MACKEDANZ, Luiz Fernando. A análise temática como metodologia na pesquisa qualitativa em educação em ciências. **Atos de pesquisa em educação**, [S.l.], v. 16, p. e8574, abr. 2021. ISN 1809-0354. Disponível em: <https://proxy.furb.br/ojs/index.php/atosdepesquisa/article/view/8574> Acesso em 18 mar. 2023.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

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



Universidade Federal
de Campina Grande

Centro de Formação de Professores
Unidade Acadêmica de Educação
Campus de Cajazeiras - PB



APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado(a) participante,

Sou estudante do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal de Campina Grande, *campus* de Cajazeiras/PB, realizo uma pesquisa intitulada: **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: perspectivas docentes**, sob a supervisão da Prof. Dr^a Zildene Francisca Pereira (UFCG), cujo objetivo principal é: analisar concepções docentes sobre a utilização dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.

Sua participação envolve a realização de uma entrevista semiestruturada com cinco (05) questões abertas. Gostaríamos de enfatizar que sua participação, nesse estudo, é voluntária e não envolve qualquer desconforto com relação à pesquisa.

Na publicação dos resultados, desta pesquisa, sua identidade será mantida no mais rigoroso sigilo. Serão omitidas todas as informações que permitam identificá-lo(a). Mesmo não tendo benefícios direto em participar, indiretamente você contribuirá com a produção de conhecimento científico na área educacional, voltada mais especificamente a Educação Infantil.

Quaisquer dúvidas relativas à pesquisa contatar com a Professora Orientadora Zildene Francisca Pereira, e-mail: denafran@yahoo.com.br e a Pesquisadora Kyara Thalia Gomes de Lima, e-mail: tkyara9@gmail.com

Atenciosamente,

Assinatura do Estudante

Matrícula:

Assinatura da Professora Orientadora

Diante do exposto, declaro que fui devidamente esclarecido(a) e dou o meu consentimento para participar da pesquisa e para publicação dos resultados. Estou ciente que recebi uma cópia desse documento.

Assinatura do Participante Voluntário(a) da Pesquisa

RG:

_____, ____/____, de 2023.



Universidade Federal
de Campina Grande

Centro de Formação de Professores
Unidade Acadêmica de Educação
Campus de Cajazeiras - PB



APÊNDICE B - DADOS DE IDENTIFICAÇÃO E ENTREVISTA

Nome: _____

Pseudônimo: _____

Idade: _____ Sexo: () Feminino () Masculino

Estado Civil: _____

Escolaridade: () Ensino Médio () Magistério () Graduação () Pós-Graduação

Graduação em: _____

Ano que concluiu: _____

Pós-Graduação em: _____

Ano que concluiu: _____

Vínculo empregatício: _____

Tempo de serviço na Educação Infantil: _____

Tempo de serviço nesta escola: _____

Além dessa escola você trabalha em outra: _____

ROTEIRO DA ENTREVISTA

1. Na sua concepção o que seria a ludicidade, jogos e brincadeiras?
2. Nas suas aulas você prioriza a utilização de jogos e brincadeiras? Em quais momentos?
3. Para você os jogos e brincadeiras favorecem o processo de ensino e aprendizagem de seus alunos? De que forma?
4. Para você existem pontos positivos e negativos com a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula? Quais?
5. Você trabalha considerando a Base Nacional Comum Curricular? O que você poderia destacar acerca dos jogos e brincadeiras, enquanto processo de ensino e aprendizagem de crianças da Educação Infantil?