



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

**AIRTON COSMO DE SOUZA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA DO CAMPO: PERCEPÇÕES DE  
PROFESSORAS**

**CAJAZEIRAS/PB  
Outubro de 2023**

**AIRTON COSMO DE SOUZA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA DO CAMPO: PERCEPÇÕES DE  
PROFESSORAS**

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<sup>ª</sup> Dra. Zildene Francisca Pereira

**CAJAZEIRAS/PB**  
**Outubro de 2023**

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

S729j	<p>Souza, Airton Cosmo de. Jogos e brincadeiras na escola do campo: percepções de professoras / Airton Cosmo de Souza. – Cajazeiras, 2023. 47f. Bibliografia.</p> <p>Orientadora: Profa. Dra. Zildene Francisca Pereira. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) UFCG/CFP, 2023.</p> <p>1. Educação infantil. 2. Jogos. 3. Brincadeiras. 4. Ensino - Aprendizagem. 5. Infância e jogo. I. Pereira, Zildene Francisca. II. Título.</p> <p>UFCG/CFP/BS</p>	CDU – 373.2
-------	---	-------------

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

AIRTON COSMO DE SOUZA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA DO CAMPO: PERCEPÇÕES DE  
PROFESSORAS**

Aprovado em: 31 / 10 / 2023

**BANCA EXAMINADORA**

Zildene Francisca Pereira

Profª. Drª. Zildene Francisca Pereira – UAE/CFP/UFCG  
**Orientadora**

Edinaura Almeida de Araújo

Profª. Drª. Edinaura Almeida de Araújo – UAE/CFP/UFCG  
**Examinador**

Belijane Marques Feitosa

Profª. Drª. Belijane Marques Feitosa – UAE/CFP/UFCG  
**Examinador**

Profª. Dra. Maria de Lourdes Campos – UAE/CFP/UFCG  
**Suplente**

Dedico esse trabalho a Deus,  
por me conceder a cura do câncer, do corpo e alma,  
bem como, a minha mãe que foi e é, meu porto seguro.

Minha inspiração.

Te amo, MÃE!

## AGRADECIMENTOS

Os nossos sonhos começam, a partir do momento que almejamos e lutamos para que eles se concretizem. Em algumas etapas, pode ser doloroso, difícil e até angustiante, pois temos que fazer algumas escolhas e deixar outras pelo caminho. Porém, precisamos acreditar e carregar consigo a esperança de dia melhores. Por isso, acredite no seu potencial.

Inicialmente, sou grato a Deus por me conceder saúde e discernimento para realizar um dos meus principais sonhos, ser educador. Obrigado, Deus por me honrar com a cura do câncer, um processo muito forte e doloroso que enfrentei durante esse processo de formação. Meu coração explode de alegria, sei que Deus nunca me deixou sozinho, caminhou junto comigo todo esse percurso. Gratidão.

A minha mãe, irmã, amigos e toda minha família, que me apoiaram, me sustentaram e encorajaram, o qual, me fortalecia a permanecer firme e chegar ao fim desse processo formativo que tanto sonhei.

As minhas amigas, Kauanne, Natalia, Raquel Leão, Virna e Yara, onde caminhamos todos/as juntos/as, durante esse percurso, um apoiando o outro, nos mais diversos momentos difíceis que enfrentamos nesse processo de formação profissional. O mais importante, não desistimos, seguimos fortes, chegamos no final, aguerridos, fortalecidos e transformados.

Aos professores do curso de Pedagogia/CFP, em especial: Adriana Sidralle Rolim Moura; Aparecida Carneiro Pires; Belijane Marques Feitosa; Edinaura Almeida de Araújo; Maria de Lourdes Campos; Dorgival Gonçalves Fernandes; Mariana Moreira Neto; Luizete Vicente Silva; Silvia Carla Conceição Massagli e minha querida orientadora Zildene Francisca Pereira, em que, me acolheram de forma humana e construíram saberes significativos e potentes, para minha vida profissional e pessoal. Minha eterna gratidão.

As professoras da escola pública, o qual, desenvolvi a pesquisa, bem como, estudei toda minha infância e adolescência e, hoje são minhas colegas de trabalho.

Quero louvar a Jesus e agradecer, pela vida da minha orientadora Zildene Francisca Pereira, por ter me concedido a honra de aceitar o convite de ser minha orientadora, acompanhando-me em todo o percurso dessa pesquisa. Uma educadora, iluminada, humana, a qual, tenho uma admiração como profissional e ser humano. Aprendi muito com ela, és uma inspiração que vou levar pra vida. Meu muito obrigado. Gratidão.

A todos/as obrigado, por tudo.

## RESUMO

Jogos e brincadeiras tem um papel fundamental para o desenvolvimento das crianças no processo de ensino-aprendizagem. Os jogos podem ser percebidos em diferentes perspectivas, pois ajuda a criança no desenvolvimento de diferentes habilidades cognitivas, afetivas, sociais e motora. Já a brincadeira, apresenta atividades livre e espontânea, por meio da simbolização, o qual, as crianças desenvolvem situações do seu cotidiano. Assim, ambos contribuem para a aprendizagem, interação, socialização e crescimento afetivo de cada educando. Na monografia temos como problema de pesquisa: Qual a percepção de professoras do campo, acerca do brincar em sala de aula na Educação Infantil? Para responder a esse questionamento elaboramos o objetivo geral: Investigar a utilização das brincadeiras em sala de aula na Educação Infantil do campo, a partir da percepção de professoras. Nos objetivos específicos: Conceituar jogos e brincadeiras, a partir de diferentes autores, mediando com a perspectiva de professoras da escola do campo; conhecer que tipos de Jogos e brincadeiras são utilizados em sala de aula na Educação Infantil, que favorecem o processo da aprendizagem das crianças do campo; refletir se os jogos e brincadeiras disponibilizados ou vivenciados oportunizam o desenvolvimento integral da criança, considerando os aspectos cognitivo, afetivo, motor e social. Realizamos uma pesquisa de campo em uma Escola do campo localizada no município de Cajazeiras/PB, a partir da utilização de um questionário contendo seis questões abertas, com três professoras da Educação Infantil. Nas discussões e reflexões, acerca da temática e conceitos, que concebe esse estudo, utilizamos os seguintes autores: Kishimoto (1996), Vygotsky (2007), Freire (1996), Crepaldi (2010), Barros (1990), Trivinos (1987), Oliveira (2002), Carvalho (2016) e Matos (2002), dentre outros. Assim, os dados coletados foram analisados, a partir da Análise de conteúdo na modalidade temática, considerando o olhar das professoras para cada questionamento elencado. Os resultados apresentados, nessa pesquisa, destacam a relevância da utilização dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, sendo reconhecidos por documentos oficiais, bem como, apresentamos a contribuição teórica de diferentes autores. Desse modo, evidenciamos que os jogos e brincadeiras, tem um papel importante no processo educacional das crianças na Educação Infantil, o qual, propicia aprendizagens, socialização e o desenvolvimento de habilidades: físicas, motora, afetiva e cognitiva, ao mesmo tempo que favorece a criatividade, a curiosidade e o desenvolvimento integral.

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

## ABSTRACT

Games and play have a fundamental role in the development of children in the teaching learning process. Games can be perceived from different perspectives, as they help children develop different cognitive, affective, social and motor skills. Play, on the other hand, presents free and spontaneous activities through symbolization, in which children develop situations from their daily lives. Thus, both contribute to the learning, interaction, socialization and affective growth of each student. In the monograph, we have as a research problem: What is the perception of rural teachers about playing in the classroom in Early Childhood Education? To answer this question, we developed the general objective: investigate the use of games in the classroom in rural Early Childhood Education, based on the perception of teachers. In the specific objectives: conceptualize games and play from different authors, mediating with the perspective of rural schoolteachers; know what types of games are used in rural Early Childhood Education classrooms that favor the children learning process; reflect on whether the games and play made available or experienced provide opportunities for the child's integral development, considering the cognitive, affective, motor and social aspects. We carried out field research in a rural school located in the city of Cajazeiras/PB, using a questionnaire containing six open questions and three Early Childhood Education teachers. In the discussions and reflections about the theme and concepts that conceive this study, we used the following authors: Kishimoto (1996), Vygotsky (2007), Freire (1996), Crepaldi (2010), Barros (1990), Trivinos (1987), Oliveira (2002), Carvalho (2016) and Matos (2002), among others. In this way, the collected data was analyzed based on content analysis in the thematic modality, considering the teachers' perspective on each question listed. The results presented in this research highlight the relevance of using games and play in Early Childhood Education, which is recognized by official documents, as well as the theoretical contributions of different authors. Therefore, we demonstrate that games and play have an important role in the educational process of children in Early Childhood Education which provides learning, socialization and the development of skills (physical, motor, affective and cognitive) at the same time as promoting creativity, curiosity and integral development.

**Keywords:** Early Childhood Education. Games. Play. Teaching-learning.

## **LISTA DE SIGLAS**

AEE – Atendimento Educacional Especializado

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

EI – Educação Infantil

EJA – Educação de Jovens e Adultos

LDBEN – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

PPP – Projeto Político Pedagógico

RCNEI – Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

UFCG – Universidade Federal de Campina Grande

Me movo como educador, porque, primeiro, me  
movo como gente.  
(Freire, 1996, p. 106)

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2. INFÂNCIA E JOGO: REFLEXÕES INICIAIS ACERCA DO PROCESSO .....</b>	<b>13</b>
<b>HISTÓRICO.....</b>	<b>13</b>
2.1 Jogos, brinquedos e brincadeiras: primeiras aproximações .....	17
2.2 Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil.....	21
<b>3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....</b>	<b>24</b>
3.1 <i>Lócus</i> e Participantes da pesquisa .....	26
3.2 Instrumento para a coleta das informações e para a análise dos dados .....	28
<b>4. JOGOS E BRINCADEIRAS COM CRIANÇAS NO/DO CAMPO: UM OLHAR ....</b>	<b>30</b>
<b>VOLTADO PARA AS ESPECIFICIDADES DA LOCALIDADE.....</b>	<b>30</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>41</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>43</b>
<b>APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO .....</b>	<b>45</b>
<b>APÊNDICE B - DADOS DE IDENTIFICAÇÃO E QUESTIONÁRIO .....</b>	<b>47</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O brincar é uma das formas privilegiadas de as crianças se expressarem, se relacionarem, descobrirem, explorarem, conhecerem e darem significado ao mundo, bem como de construírem sua própria subjetividade, constituindo-se como sujeitos humanos em determinada cultura (Faria e Dias, 2007, p.70).

Esta monografia foi elaborada com o intuito de pensarmos o brincar em sala de aula, a partir da percepção de professoras da Educação Infantil (EI) que atuam no campo, contribuindo significativamente com essa problemática, bem como, pela necessidade de uma maior compreensão da importância da utilização de jogos e brincadeiras em sala, considerando a relação teoria e prática como fundamentais para o exercício da docência.

Dessa forma, a escolha do tema, surgiu a partir do Estágio Supervisionado em Educação Infantil, como também, nas disciplinas de Fundamentos e Metodologia da Educação Infantil I e II, coordenado pela professora Zildene Francisca Pereira, em que, tive a oportunidade de perceber que a ludicidade ou a brincadeira, ainda, é percebida por alguns docentes, como algo não produtivo, um modo de gastar tempo sem dar aula e que, de certa forma, não ajuda as crianças a se desenvolverem. Dessa forma, me senti instigado em pesquisar a realidade vivenciada por docentes em salas de pré-escolas localizadas no campo no município de Cajazeiras-PB.

A formação do profissional que atua com crianças pequenas nas pré-escolas públicas do campo, precisa ser pensada de acordo com o espaço social que envolve a escola e a comunidade em suas múltiplas facetas e transformações, trabalhando coletivamente com os sujeitos que compõe a comunidade escolar, possibilitando a transformação desses espaços desde a formação inicial e continuada até as atividades planejadas e vivenciadas em sua prática educativa.

Sendo assim, é importante que as crianças do campo tenham seus direitos assegurados em sala de aula, bem como, tenha acesso a uma educação que proporcione seu desenvolvimento integral, onde possa ter acesso a brincadeiras, a jogos que favorecem seu desenvolvimento. No entanto, cabe ao docente valorizar o lúdico e desenvolvê-lo em sala de aula, pois sabemos que através do brincar o(a) professor(a) pode proporcionar diversas experiências, na criação, na imaginação, na interação, no olhar diferenciado para a escola e possa, ainda, desenvolver diferentes aspectos como por exemplo: a cognição, a motricidade e a afetividade.

O estudo apresenta o tema: “Jogos e Brincadeiras na escola do campo: percepções de professoras” e parte do seguinte problema: Qual a percepção de professoras do campo, acerca do brincar em sala de aula na Educação Infantil? Assim, o objetivo geral é investigar a utilização das brincadeiras em sala de aula na Educação Infantil do campo, a partir da percepção de professoras. Nos objetivos específicos: Conceituar jogos e brincadeiras, a partir de diferentes autores, mediando com a perspectiva de professoras da escola do campo; conhecer que tipos de Jogos e brincadeiras são utilizados em sala de aula na Educação Infantil, que favorecem o processo da aprendizagem das crianças do campo; refletir se os jogos e brincadeiras disponibilizados ou vivenciados, oportunizam o desenvolvimento integral da criança, considerando os aspectos cognitivo, afetivo, motor e social.

A monografia está estruturada em quatro capítulos. O primeiro é composto pela a escolha da temática, assim como, o problema e os objetivos de pesquisa. No segundo, apresento a discussão do referencial teórico, a partir da reflexão sobre Infância e jogos: reflexões iniciais acerca do processo histórico; Jogos, brinquedos e brincadeiras: primeiras aproximações e Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil.

No terceiro capítulo, apresento os procedimentos metodológicos que orientou as etapas dessa pesquisa em que realizei um questionário contendo seis questões, com três professoras de uma escola pública do campo na Educação Infantil, na cidade de Cajazeiras/PB. No quarto capítulo, apresento a análise dos dados e as reflexões suscitadas, a partir de dois eixos temáticos: o primeiro referente a Percepções docentes acerca de jogos e brincadeiras em sala de aula, na Educação Infantil e o segundo sobre Jogos e brincadeiras na Educação Infantil: potencialidades no processo de ensino-aprendizagem.

Por último, apresento as considerações finais, destacando se os resultados obtidos foram suficientes para responder a problemática de pesquisa, bem como, se consegui obter informações necessárias para responder os objetivos. Logo, em seguida, as referências bibliográficas usadas em todo a pesquisa, como também, os apêndices, mostrando o Termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE) e o questionário utilizado para coleta de dados.

## 2. INFÂNCIA E JOGO: REFLEXÕES INICIAIS ACERCA DO PROCESSO HISTÓRICO

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)

A educação das crianças era tarefa da família, principalmente da mãe. Oliveira (2002) corrobora que a criança após deixar o período de amamentação, logo era inserida nas atividades domésticas, sendo vista como um adulto em miniatura, isto é, era vestida e tratada com traços e vestimentas adultas. Deste modo, deixando a fase de depender de outra pessoa para ajudar nas realizações de atividades, se inseria e desenvolvia ações do contexto da vida adulta, mesmo não sendo adequada para sua idade.

Na antiguidade, o jogo infantil era percebido como uma recreação, em que, era desenvolvido como forma de relaxamento para os educandos, após realizarem atividades que exigia muito “[...] esforço físico, intelectual e escolar” (Kishimoto, 1996, p. 28). Portanto, por um determinado tempo o jogo infantil ficou delimitado para momentos recreativos. Assim,

Nos séculos XV e XVI, novos modelos educacionais foram criados para responder aos desafios estabelecidos pela maneira como a sociedade européia então se desenvolvia. O desenvolvimento científico, a expansão comercial e as atividades artísticas ocorridas no período do Renascimento estimularam o surgimento de novas visões sobre a criança e sobre como ela deveria ser educada. (Oliveira, 2002, p. 59)

Entretanto, os pioneiros da Educação Infantil, passam a pensar como as crianças e adolescentes, de fato, devia ser atendida no processo educacional. Logo, defendem que o ambiente onde ele/ela precisa estar inserido/a, tenha o contato com jogos estimulando sua aprendizagem. Cabe ressaltar, que esses avanços acabam trazendo alguns conflitos, no qual, gerava desigualdades sociais, em que, alguns sujeitos viviam em situações de vulnerabilidade e, principalmente, as crianças eram vítimas de maus tratos e abandono.

De acordo com Kishimoto (1996) na Idade Média, a população não considerava o jogo infantil como algo de muito valor, pois nessa época era associado à imagem de azar, que não trazia sorte para muitos jogadores. No entanto, se passa a construir a partir do Renascimento, uma nova percepção sobre a utilização de brincadeiras, que proporcionaria o desenvolvimento da inteligência dos educandos e favorecia os estudos. Nesse sentido, ao compreender as necessidades infantis, o jogo ajudaria no desenvolvimento de novas aprendizagens, auxiliando

o pedagogo na realização dos conteúdos escolares, de forma lúdica, contrapondo-se ao ensino tradicional, verbalistas e autoritário, a exemplo da palmatória vigente na época.

Na perspectiva, de amenizar os conflitos gerados pela Revolução Industrial, foi organizado atendimento com o objetivo de assistir as crianças que foram abandonadas ou deixadas pelos pais que trabalhavam nas fábricas. Sucessivamente, começa abertura de “[...] arranjos mais formais para atendimento de crianças fora da família em instituições de caráter filantrópico [...]” (Oliveira, 2002, p. 60) que tinha o objetivo de atender essas crianças, porém, numa perspectiva de alcançar o desenvolvimento do sujeito, a partir das necessidades da sociedade.

Além disso, os diferentes jogos como “[...] cartas, movimentos, simulação, seleção” (Kishimoto, 1996, p. 28) são apontados em obras clássicas na época, como inúteis, fúteis e passatempo. Assim, o jogo é tratado de forma negativa, ou seja, sem nenhuma utilidade pra o processo educativo. Porém, o professor compreendia-o como uma ferramenta que facilitaria o seu trabalho em sala de aula, tanto em disciplinas de exatas, como em outros conteúdos.

Esse processo educacional mostrava uma dualidade no atendimento, distinguindo os indivíduos pela classe social, onde definia quem podia ou não, ter acesso à educação.

Oliveira (2002, p. 60) destaca que “Não Tinham uma proposta instrucional formal, embora logo passassem a adotar, atividades de canto de memorização de rezas ou passagens bíblicas e alguns exercícios do que poderia ser uma pré-escrita ou pré-leitura”. Dessa maneira, o ensino era voltado para conhecimentos religiosos, a qual, buscava formar o sujeito para bons hábitos e, não para a criticidade, cidadania e autonomia.

Assim, no século XVII a criança ainda não era considerada pela ciência, de fato, ela não teria espaço de ocupação em sociedade. A partir da modernidade no século XVIII, surge o conceito de criança, bem como corrobora Carvalho (2016, p. 6) quando diz que no “[...] século XVIII que o conceito de infância se consolida. O ‘sentimento de infância’, que surge com a Modernidade, caracteriza-se pela consciência da particularidade infantil [...]”. Sendo assim, a criança passou a ser vista e entendida com um olhar diferenciado, de afeto, de cuidado, sendo paparicada, colocada como o centro da família, diferenciando-a dos adultos, educada para o futuro foi, a partir do olhar de cuidado, que surgiu a infância.

Kishimoto (1996) aponta que o Romantismo vem firmar essa nova percepção de infância, a qual, se expressa naturalmente através do jogo. Nesse sentido, o Romantismo coloca a criança e o jogo, em um novo patamar, acompanhado de diferentes filósofos e docentes, como Jean-Paul Richter, Hoffmann e Fröebel, em que, defendem o jogo como comportamento natural, como também, ferramenta para processo educacional de crianças.

Depois da Primeira Guerra Mundial, a partir século XX, as crianças passam a ser percebida com mais respeito, isto é, vinculada ao movimento das escolas novas, em que, traz um olhar específico para as crianças. Assim,

No século XX, após a primeira Guerra Mundial, cresce a ideia de respeito à criança, que culmina no Movimento das Escolas Novas, fortalecendo preceitos importantes, como a necessidade de proporcionar uma escola que respeitasse a criança como um ser específico, portanto, deveria direcionar o seu trabalho de forma a corresponder as características do pensamento infantil. (Carvalho, 2016, p. 07)

Nesse contexto, o movimento citado defende uma educação que valorize as especificidades de cada sujeito, diferenciando-o do pensamento adulto. Destarte, com base na discussão dessa nova percepção de modelo educacional, vimos que

No início do século XX, essa escolarização que se expandia passa a ser vista como inoperante, ineficaz. O internacionalmente renomado movimento da Escola Nova irá criticar a obsolescência dos métodos adotados, os limites e o conservadorismo da forma da escola, o engessamento das práticas de ensino, excessivamente centradas na palavra do professor. Defender-se-ão, a partir de então, maior autonomia do aluno, liberdade nos métodos de ensino adotados, inovações nas estratégias didáticas, bem como a necessidade de se situar como ponto de partida do ensino o conhecimento prévio, ou seja, aquilo que o aluno já sabe e traz com ele. (Honorato *et al*, 2020, p. 04)

Para tanto, o modelo educacional era centrado na figura do professor, logo, passa a ser contestado como ineficiente e improdutivo. O movimento da Escola Nova, critica todos os métodos utilizados para esse processo de ensino. Sendo assim, o mesmo passa a defender autonomia dos educandos, no qual possa ser considerado os conhecimentos e vivências trazidas por cada sujeito e, inseri-las no processo de ensino-aprendizagem.

Os Pioneiros da Educação Infantil fomentam a necessidade de novas discussões acerca de como ensinar os conhecimentos, respeitando os sujeitos e diferentes etapas de desenvolvimento, o que favorece para novos avanços na educação das crianças. Como Salienta Oliveira (2002, p. 64) sobre Comênio quando diz que “Em 1637 elaborou um plano de escola maternal em que recomendava o uso de materiais audiovisuais, como livros de imagens, para educar crianças pequenas”. Desse modo, o Pensador procurava a ruptura do ensino tradicional da época, por meio da educação pelos sentidos, em que, se pautasse em selecionar materiais didáticos diversos, que possibilitassem a integração e fortificação dos sentidos, visando oferecer às crianças um amplo campo de aprendizagem e socialização.

Assim sobre, Oliveira (2002, p.64) sublinha que “o filósofo genebrino Jean Jacques Rousseau (1712-1778) criou uma proposta educacional em que combatia preconceitos, autoritarismos e todas as instituições sociais que violentassem a liberdade característica da natureza”. Dessa maneira, o teórico citado acima revela em suas concepções o apreço pela curiosidade e liberdade dos discentes, como também, concebe que a infância não é apenas uma via de acesso e preparação para a vida adulta, mas, a fase principal para a socialização e aprendizagem por meio de experiências e observações, permitindo a abertura de novos caminhos, que capacitam os indivíduos a entender a realidade a sua volta. Conforme Oliveira (2002)

As ideias de Rousseau abriram caminho para as concepções do suíço PESTALOZZI (1746-1827), que também reagiu contra o intelectualismo excessivo de educação tradicional. Considerava ele que a força vital da educação estaria na bondade e no amor, tal como a família, e sustentava que a educação deveria cuidar do desenvolvimento afetivo das crianças desde o nascimento. (Oliveira, 2002, p. 65).

Então, o pensador citado acima, trouxe a ideia de que a criança precisa ser considerada, a partir do seu nascimento, valorizando as emoções, o vínculo com a família, como também, o seu desenvolvimento em ambientes naturais, onde possa vivenciar experiências do seu cotidiano, tratada com amor e não de maneira rigorosa, autoritária e por meio de castigos. Cabe salientar, que nos dias atuais, muitos profissionais da educação, ainda, disponibilizam de métodos tradicionais, por meios de punições em sala de aula.

A partir do momento que a criança passa a ser considerada enquanto um ser em desenvolvimento, Kishimoto (1996) aponta que Piaget em sua teoria não desenvolve uma definição para a brincadeira, pois é compreendida como ação assimiladora, o qual, a criança expressa características naturais e prazerosas. Contudo, quando a criança demonstra atuação lúdica, ela apresenta o seu nível de estágio cognitivo, como também, desenvolve saberes. Além disso, a autora citada acima, frisa que para Vygotsky os processos psicológicos são criados por meios de determinações da realidade social e cultural do sujeito. Portanto, toda ação do indivíduo, como também, as brincadeiras, são produzidas “[...] como resultado de processos sociais” (Kishimoto, 1996, p. 28).

Dessa forma, os Pioneiros da Educação Infantil foram importantes para o reconhecimento da infância, como também, para utilização de jogos em sala de aula, na medida em que ampliaram o entendimento sobre a criança e suas especificidades e necessidades, expandindo as áreas, os direitos e conhecimentos, fortalecendo a socialização e a aprendizagem.

A socialização é um processo dinâmico, no qual, se faz importante para o crescimento da criança no processo educacional, em que, ela interage com as diferentes situações vivenciadas na escola e assimila o contexto cultural onde está inserida. Assim, Borsa (2007, p.1 e 2) aponta que “A escola será determinante para o desenvolvimento cognitivo e social afetivo e, portanto, para o curso posterior de sua vida”. Sendo assim, é na escola que a criança constrói sua identidade de como ser e viver em sociedade. Portanto, é nesse espaço que o educando amplia seus saberes, adquire novas aprendizagens e potencializa seus conhecimentos trazidos da sua cultura.

Nesse sentido, esse processo só pode ser concretizado com ajuda das famílias, da instituição escolar e os docentes, o qual, exercem um papel de atender as necessidades das crianças, como integrá-las em seu meio social. De acordo com Borsa (2007, p. 02) “Entre esses agentes sociais estão os pais, os meios de comunicação, a escola e o professor. Assim, o processo de socialização é uma interação entre a criança e seu meio”.

Podemos pensar que a criança, a partir das novas percepções dos Pioneiros da Educação Infantil, tem seu lugar de viver e interagir ampliado, pois antigamente o único espaço de integração era em sua casa, com os pais, pois não podiam falar e/ou questionar, isto é, não tinha o direito a voz e não era escutada. Desse modo, a partir do surgimento das concepções da Educação Infantil citadas anteriormente, a criança começa a ser entendida e compreendida, passa a ocupar espaços, interage e constrói conhecimentos, junto a sua família, comunidade e escola, de forma efetiva, oportunizando a sua integração ao meio social e diferentes instituições.

## 2.1 Jogos, brinquedos e brincadeiras: primeiras aproximações

Apresentar uma definição sobre jogo, não será uma atividade fácil, pois dependendo do contexto onde o sujeito pronuncia a palavra jogo, pode ter diferentes compreensões. Assim Kishimoto (1996, p. 13) nos exemplifica alguns tipos:

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó [...]

Mesmo que seja pensado um jogo para crianças, por exemplo, cada um terá uma característica distinta, oportunizando diferentes experiências para cada indivíduo, a partir das regras, das especificidades criadas ao se jogar. Desse modo, a diversidade de acontecimentos

que são apresentados como jogos é complexa, e sentimos dificuldade de chegarmos à sua definição.

Conforme Kishimoto (1996), a partir de análises de estudiosos, como Gilles Brougère e Jacques Henriot; o jogo pode ser entendido de três formas; a partir de uma linguagem desenvolvida no contexto social, em que, o sujeito compreende e manipula aquele objeto, considerando suas vivências no dia a dia, sem nenhuma relação com regras estabelecidas pelo mundo, mas que é construída no seu cotidiano, simbolicamente, sem perspectiva de compreender uma realidade.

Cabe aqui ressaltar, a importância dessa nomeação que cada grupo social entende, a qual, não pode ser considerada como algo básico, mas pensada através de experiências realizada por todos os sujeitos que compõem uma comunidade ou grupo social, onde “[...] o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui” (Kishimoto 1996, p. 17). Para tanto, independentemente da região ou época, o jogo vai ter diferentes significados.

A segunda maneira, de acordo com Kishimoto (1996) destacam-se as regras, o qual vai diferenciar cada jogo, como também, disponibilizar uma sequência que deve ser considerada e desenvolvida pelos indivíduos. Assim, essas regras podem distinguir como jogar dois jogos distintos, utilizando-se do mesmo objeto. Essa sequência faz com que o sujeito jogue, seguindo as regras postas pelo jogo e realize uma atividade lúdica. Para tanto, a terceira percepção relaciona-se em compreender o jogo como objeto, em que cada um tem especificamente materiais que distinguem um do outro, diferenciando-o. Portanto, destacamos uma primeira definição da palavra jogo, distinguindo sua definição, a partir de “[...] culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam” (Kishimoto 1996, p. 17).

Destarte, o brinquedo é outra palavra que nos ajuda a entender esse campo, pois diferentemente do jogo, o brinquedo tem uma aproximação com a criança, a qual a presença de regras não precisa ser utilizada para sua manipulação. Conforme Kishimoto (1996, p. 18) “O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade”. Nesse sentido, o brinquedo propicia ao pequeno representar algo do seu dia a dia, em que, é construído ou vivenciado junto a sua família, cultura ou convívio social.

Para Kishimoto (1996) um dos objetivos do brinquedo é oferecer a criança uma substituição de algo real do seu cotidiano, para tal, manipulação. Para tanto, a autora salienta que o brinquedo não tem somente a utilidade de reproduzir um objeto, mas, abrange toda a realidade social, onde a criança está inserida. Outro aspecto que o brinquedo pode integrar é o imaginário, criado a partir de contos de fadas e histórias, fazendo com que a criança tenha contato com diferentes criações, podendo variar conforme a sua idade.

Conforme Carvalho (2016, p. 26, *apud* Brougère 2010) “[...] o brinquedo traz para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, traz-lhe, também, formas e imagens, símbolos para serem manipulados [...]”. Nesse sentido, o brinquedo proporciona a criança reproduzir ações, percebendo os diferentes modelos e funções. Desse modo, o mesmo não se apresenta somente como algo lúdico, que é usado para ele/a manusear, mas também, como algo simbólico, ou seja, onde o/a educando/a imagina, cria, modifica-o para explorá-lo.

Cabe ressaltar, os fabricantes que produzem os brinquedos incorporam neles uma imagem, a partir da realidade posta, de acordo com sua cultura. Sendo assim, cada época e cultura têm o seu modo de perceber e lidar com as crianças. Na antiguidade, a criança era entendida como um adulto em miniatura, sem valor, como também, não era considerada pela ciência, de fato, ele/a não teria espaço de ocupação em sociedade. A partir da modernidade no século XVIII, surge o conceito de criança. De acordo com Carvalho (2016, p. 6) compreendemos que no “[...] século XVIII que o conceito de infância se consolida. O ‘sentimento de infância’, que surge com a Modernidade, caracteriza-se pela consciência da particularidade infantil [...]”. Sendo assim, a criança passou a ser vista e entendida com um olhar diferenciado, de afeto, de cuidado, sendo mimada, colocada como o centro da família, diferenciando-a dos adultos. Conforme Kishimoto (1996, p. 19)

A imagem de infância é reconstituída pelo adulto por meio de um duplo processo: de um lado, ela está associada a todo um contexto de valores e aspirações da sociedade, e, de outro, depende de percepções próprias do adulto, que incorporam memórias de seu tempo de criança.

Assim é possível compreendermos que a imagem da infância retrata o cenário que adulto já vivenciou e por conseguinte, a infância inserida nesse brinquedo dispõe de realidades do mundo, como formas de pensar, agir e ser do indivíduo que criou o objeto.

De acordo com as leituras realizadas vimos que a brincadeira era vista como algo negativo, que não trazia nenhum aprendizado e, que de certa forma, trazia distrações para as crianças. Para tanto, os estudos de Vygotsky e Piaget modificam essa visão posta anteriormente. Como enfatiza Carvalho (2016, p. 31) quando diz que

Com o passar dos anos, a prática do brincar adquiriu maior importância a partir dos estudos realizados por pesquisadores como Vygotsky e Piaget, entre outros. Tais estudos comprovaram que a brincadeira influencia a formação do comportamento social da criança e que cada brinquedo, cada tipo de brincadeira, pode trazer benefícios para a criança que a acompanharão por toda sua vida.

Contudo, esses estudos nos constatarem perceber que as brincadeiras contribuem para que as crianças desenvolvam várias habilidades, interajam com os colegas e, ajuda-os a expressarem seus sentimentos e emoções, pois a criança, a partir do seu nascimento, passa a se relacionar socialmente, se desenvolve e aprende. Assim sendo, todas as crianças quando chegam às instituições, já trazem consigo uma bagagem cultural. Como frisa Carvalho (2016, p. 33) [...] ao discutir sobre desenvolvimento e aprendizagem destaca que desde o nascimento, o bebê está em relação social, em desenvolvimento, e, conseqüentemente, em aprendizado [...].”

Nesse sentido, o/a educador/a deve respeitar e considerar, todos os saberes que as crianças apresentam em sala de aula, considerando-a como ser social, que interage e participa da aula, junto com ele/a. Vale ressaltar, que muitos docentes não valorizam esses conhecimentos levados pelos/as educandos/as, pois acreditam que as crianças chegam às escolas sem nenhum conhecimento, ainda tendo uma visão tradicional sobre a criança.

Vygotsky (2007) ressalta que a criança situada na idade pré-escolar, percebe a brincadeira numa perspectiva de realizar algo real que ela vivencia no seu cotidiano, se apoderando do brincar para concretizar suas vontades. Sendo assim, é a partir do contato com os brinquedos, que ele/a vai realizar simbolicamente suas vontades não praticáveis. Portanto, as crianças que se encontram em situações de vulnerabilidade e pobreza, a qual, não tem acesso ao brincar, tem seus desejos extintos pela própria desigualdade social.

A brincadeira, ajuda a criança a entender e cumprir regras, a partir delas, colabora para que haja interações e comunicações entre as crianças, e de certa forma, contribui para a construção do respeito de si e, com o próximo. Como frisa Carvalho (2016, p. 37) “Através da brincadeira, a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro”. Vale ressaltar a importância do brincar na vida das crianças, o que, possibilita essa autonomia de participar, respeitar e aprender novas habilidades, se construindo afetivamente e socialmente.

A Educação Infantil é responsável pelo desenvolvimento das crianças, pois essa etapa possibilita que estas desenvolvam novas habilidades cognitivas, afetivas, motora, física, seus valores e novas culturas. Dessa forma, a brincadeira é fundamental nesse estágio, em que, por meio do brincar, possibilita interações entre as crianças, como a realização de situações simbólicas, o qual, concretizem momentos vivenciados pelos adultos na sua convivência. Segundo Carvalho (2016, p. 47):

Nesse contexto da educação infantil, a brincadeira torna-se presente, pois as crianças brincam e procuram compreender o mundo adulto fazendo uso de alguns objetos, transformando-os de acordo com suas necessidades, para representar situações já vivenciadas ou pessoas de seu convívio.

Assim, é importante que o/a professor/a trabalhe atividades direcionadas numa perspectiva lúdica em sala de aula, com as crianças da educação infantil, a qual, muitas delas não têm acesso a jogos e brinquedos em suas rotinas diárias em casa. Contudo, cabe à família proporcionar momentos de brincadeiras e interações, auxiliando para que seus filhos/as desenvolvam novas habilidades.

Diante disso, se faz necessário que os/as docentes tenham acesso a formação continuada, para que, em sala de aula propicie atividades lúdicas e dinâmicas, usando jogos e brincadeiras, de forma efetiva, no processo de ensino-aprendizagem das crianças em diferentes faixas etárias. Sendo assim, todas as atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula, não equivale somente em proporcionar entretenimento ou diversão para as crianças, mas perpassa essa visão, favorece para o desenvolvimento de novas aprendizagens.

Kishimoto (1996) aponta que o brinquedo propicia sempre uma lembrança da infância do indivíduo com imagens denotadas pela sua memória e imaginação. Nesse sentido, não pode ser comparado ao significado e variedade do jogo, pois remete a criança e possui uma extensão cultural. Já a brincadeira, seria o ato do pequeno em executar às regras postas pelo jogo, portanto, o brinquedo e a brincadeira estão relacionados de modo direto com a criança.

## 2.2 Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil

Destacaremos, nesse tópico, algumas especificidades de brincadeiras desenvolvidas na Educação Infantil, considerando o século e como eram compreendidas. Segundo Kishimoto (1996, p. 35) “O brinquedo educativo data dos tempos do Renascimento, mas ganha força com a expansão da Educação Infantil, especificamente a partir deste século. Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa [...]”. Nesse sentido, brinquedo/jogo educativo vai ajudar o/a educador/a a ensinar de forma lúdica, propiciando o desenvolvimento das crianças.

Kishimoto (1996) apresenta que o quebra-cabeça, tabuleiro, brinquedos de encaixe, móveis, carrinhos de encaixe, parlendas, brincadeiras que envolvem músicas e danças; favorecem a aprendizagem de diferentes habilidades: cognitiva, afetiva, motora e social, como contribui para que o/a docente execute uma aula dinâmica. Assim, se pensarmos e considerarmos que as crianças aprendem de forma espontânea, o brinquedo/jogo educativo é

uma ferramenta pedagógica, a qual tem a finalidade de proporcionar momentos de ensino-aprendizagem. Cabe salientar, a importância de os/as docentes assegurarem e manterem a ação intencional durante o ato do brincar, respeitando a participação, as interações, as decisões, a liderança e a socialização.

O brinquedo/jogo educativo, de forma lúdica e educativa, apresenta duas considerações, conforme Kishimoto (1996, p.37) “1. função lúdica: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente; e 2. Função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo”. Por conseguinte, o brincar pode proporcionar diversão ou não, e o/a educador/a precisa ter convicção de que nem sempre a criança vai construir os saberes que ele esperava.

A brincadeira de faz-de-conta, representa situações que acontecem diariamente na vida social da criança e propicia os acontecimentos imaginários. Desse modo, podemos enfatizar que

[...] Ela surge com o aparecimento da representação e da linguagem, em torno de 2/3 anos, quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e assumir papéis presentes no contexto social. O faz-de-conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras [...] (Kishimoto, 1996, p. 39)

Sendo assim, a criança ao realizar a brincadeira de faz-de-conta pode desenvolver fatos imaginários, simbolizando-o de acordo com suas vivências diárias, do mesmo modo que, apresenta regras implícitas, a partir dos assuntos de cada brincadeira. Portanto, tudo o que as crianças expõem do seu imaginário, de fato, são de experiências aprendidas nos diversos contextos sociais que ela está inserida.

Segundo Kishimoto (1996) o jogo de construção ajuda a criança a desenvolver experiências sensoriais, bem como, desperta a curiosidade e diferentes habilidades. Assim, o jogo citado acima, faz com que as crianças demonstrem suas dificuldades, através da sua imaginação e, ajude o profissional capacitado, como terapeuta, identificar quais os déficits, seja afetivo, intelectual ou, apenas, algumas adaptações. Portanto, quando a criança está jogando ela expressa suas representações mentais, manipulando os objetos.

Cabe salientar, que os pensamentos e ações que as crianças adquirem, são através do convívio social com a família, os amigos, a comunidade e a escola. Por conseguinte, se faz necessário que sejam implementadas no currículo escolar, a inclusão do jogo infantil, assim

como, a efetivação desses jogos em sala de aula, pois propicia o desenvolvimento através da socialização e das interações.

### 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Somos os únicos em quem aprender é uma  
aventurada criadora, algo, por isso mesmo,  
muito mais rico do que realmente repetir a lição dada.  
Aprender para nós é construir, reconstruir,  
constatar para mudar, o que não se faz sem abertura  
ao risco e aventura do espírito.  
(Freire, 1996, p.69).

Retomaremos, neste capítulo, o problema de pesquisa e os objetivos para favorecer a compreensão da escolha dos procedimentos metodológicos adotados para esta pesquisa. O problema de pesquisa está assim descrito na introdução: Qual a percepção de professoras do campo, acerca do brincar em sala de aula na Educação Infantil? No objetivo geral: Investigar a utilização das brincadeiras em sala de aula na Educação Infantil do campo, a partir da percepção de professoras. Nos objetivos específicos: Conceituar jogos e brincadeiras, a partir de diferentes autores, mediando com a perspectiva de professoras da escola do campo; conhecer que tipos de Jogos e brincadeiras são utilizados em sala de aula na Educação Infantil, que favorecem o processo da aprendizagem das crianças do campo; refletir se os jogos e brincadeiras disponibilizados ou vivenciados, oportunizam o desenvolvimento integral da criança, considerando os aspectos cognitivo, afetivo, motor e social.

Vimos que o conhecimento de acordo com Barros (1990) acompanha os sujeitos desde o seu nascimento em contato com a natureza e os objetos que o cercam, aprendendo por princípios de inclusão e exclusão a distingui-los, recebendo influências do meio para tais seleções. O conhecimento científico é definido por ele como:

[...] um processo desencadeado progressivamente, em função do devir a ser, e que emerge da coexistência ou da relação entre teoria e prática; sendo que a prática é o fundamento da teoria. Esta relação condiciona o processo e a maturação do conhecimento. (Barros, 1990, p. 12-13)

Além da relação intrínseca entre teoria e prática percebemos o aperfeiçoamento do conhecimento comum e ordinário. Nesse sentido, além desse conhecimento se atentar aos fatos, ele é: analítico, comunicável, verificável, organizado e sistemático. Barros (1990) nos afirma que esse conhecimento científico surge não apenas da necessidade de encontrar soluções para os problemas do seu cotidiano, mas do seu desejo de respostas às dúvidas e

questionamentos, ele também pode ser gerado por meio de investigações realizadas, a partir de um procedimento sistemático já pesquisado, procurando compreender o mundo. Observamos em Barros (1990, p. 12) aponta que “[...] conhecer pode abranger tanto elementos de emancipação de ser humano, como de destruição”. Esse direcionamento será guiado por questões éticas e filosóficas, dependerá de uma série de fatores o uso desse conhecimento, podendo alienar os sujeitos ou libertá-los.

Há diversas discussões a respeito de quando se deve iniciar a pesquisa científica e o fazer ciência, percebemos que historicamente foi construindo-se a ideia de que a ciência só poderia ser realizada pelos grandes sujeitos intelectualizados, que as questões do senso comum não possuem validades, enfim, vários teóricos têm procurado desmitificar essa construção. Vamos aqui focar no investigador, no pesquisador no processo de graduação e de acordo com Barros (1990) a iniciação científica em nível de graduação pode

[...] alargar os horizontes dos educandos [...]; [...] construir questionamentos importantes sobre acontecimentos e objetos [...]; [...] compreender que devemos fugir ao que nos é apresentado como dogmático, alienado e a-histórico [...]; [...] relacionar o prazer de produzir cientificamente conhecimento com o prazer de se formar como profissional [...]. (Barros, 1990, p. 24).

Nesse sentido a pesquisa na graduação pode, a partir de elementos já pesquisados, ampliar o olhar, desenvolver outras perspectivas sobre o mesmo tema. Um dos grandes desafios da iniciação científica no processo de formação na graduação é perceber a importância do desenvolvimento de uma pesquisa transformadora, na qual, estimule a apropriação e a elaboração própria, independente.

Assim, essa iniciação tem aberto caminhos em relação a suas possibilidades educacionais, valorizando o desenvolvimento de habilidades cognitivas e o desenvolvimento emocional, estando preparado para realidades diversas e diferenciadas. As pesquisas na graduação auxiliam na continuidade da vida acadêmica, sendo um passo inicial para um mestrado ou doutorado.

A pesquisa como princípio formativo foi incorporada na legislação brasileira a partir do ano de 2001, com a Lei nº 10.172, com a promulgação do Plano Nacional de Educação, destacando que a pesquisa é fundamental no processo de formação docente. Porém, desde a década de 80 com a caracterização de uma base comum nacional para a formação dos professores, destaca-se que a pesquisa é um meio de produção de conhecimento que integra a teoria/prática. Sendo assim, com aprovação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação

Nacional (LDB), no ano de 1996, essas reflexões são ampliadas em “[...] encontros, fóruns de discussão e publicações as mais diversas”, conforme Matos (2002, p. 127).

Gerhardt e Silveira (2009) afirma que a pesquisa é um processo coerente e estruturado, na qual, tem a perspectiva de buscar respostas para o que é apresentado. Assim, ela possibilita ao pesquisador uma aproximação e compreensão da realidade investigada. Contudo, para desenvolver uma pesquisa, não é suficiente somente o interesse do pesquisador, mas além de dominar o conhecimento específico sobre área, necessita de subsídios para que ela aconteça.

Nesse sentido, é relevante destacar a importância da iniciação científica na formação inicial do professor, na qual, permita ampliar o olhar sobre os fatos que estão inseridos numa dada realidade; além de oportunizar a continuar a vida acadêmica, em busca de especializações.

Essa pesquisa é de campo, como também, se valerá de um levantamento bibliográfico referente à leitura e reflexão do aporte teórico existente acerca da Educação Infantil e a pesquisa é de cunho qualitativo. Para uma melhor compreensão do conceito de pesquisa qualitativa, Triviños (1987) enfatiza que esse modelo de pesquisa surgiu na antropologia de maneira mais ou menos naturalística, e na sua tradição antropológica ficou conhecida como investigação etnográfica.

### 3.1 *Lócus* e Participantes da pesquisa

A Escola Municipal escolhida para a pesquisa está localizada no Sítio Serra da Arara II, meio rural pertencente ao município de Cajazeiras, Paraíba, por volta de 12 quilômetros de distância da cidade. A escola possui uma área de terra medindo 47 metros ao norte, 46,70 metros ao sul, 49,90 metros ao leste e 49,90 metros ao oeste. A instituição de ensino conta com 8 salas de aulas, que acomodam alunos da Educação Infantil, pré-escola I e II, Ensino Fundamental anos iniciais e finais, Educação de Jovens e Adultos anos iniciais.

As instalações da escola estão em boas condições, e conta com banheiros masculino e feminino, com acessibilidade para pessoas com deficiência, banheiro dentro da secretaria, biblioteca, secretaria, sala dos professores, Sala da direção, laboratório de informática, dispensas, cantina, pátio interno e quadra de esportes para a disciplina de Educação Física.

A referenciada escola tem como esferas administrativas a Prefeitura Municipal de Cajazeiras, e como entidade mantenedora, a Secretaria Municipal de Educação de Cajazeiras. A escola conta com uma diretora, uma vice-diretora, uma coordenadora pedagógica e tem um corpo docente de 17 professores/as, no qual, todos/as tem formação acadêmica em curso

superior e, alguns fizeram Especialização E Mestrado. Conta, ainda com uma equipe de apoio de 10 pessoas, incluindo, agentes administrativos, auxiliares de serviços gerais, merendeiras e vigilantes.

No momento atual, a escola possui 198 alunos/as matriculados/as e funciona em apenas dois turnos (manhã e tarde), no qual, pela manhã funciona salas de Ensino Fundamental I anos iniciais, Educação Infantil III, pré-escola I e II, e a tarde funciona o Ensino Fundamental II e uma turma da Educação de Jovens e Adultos (EJA) e uma turma Atendimento Educacional Especializado (AEE).

O perfil dos alunos/as que compõem a escola, são todos naturais do meio rural de localidades próximas. A faixa etária dos estudantes varia de 03 a 16 anos de idade para alunos/as do ensino fundamental I e II; e 17 a 57 anos de idade para os alunos/as da Educação de Jovens e Adultos (EJA).

A grande maioria são filhos/as de pais agricultores/as residentes no campo, alguns trabalham na cidade em diferentes profissões. O meio de comunicação que grande parte utiliza para ter conhecimento dos fatos atuais são: o rádio, a televisão, a internet, celulares e notebook. A religião predominante dos alunos/as, e conseqüentemente, de suas famílias é a religião católica, com uma quantidade mínima da religião evangélica.

Com a finalidade de um melhor desenvolvimento no ensino-aprendizagem dos/as alunos/as, a Escola dispõe de recursos eletrônicos que suprem as necessidades dos/as professores/as, para que possam trabalhá-los em sala de aula. Para tanto, de acordo com o Projeto Político Pedagógico (PPP, 2023) a Escola tem a missão de “[...] contribuir para constante melhoria das condições educacionais da população, visando assegurar uma educação de qualidade aos nossos alunos num ambiente criativo, inovador e de respeito ao próximo [...]”.

As professoras serão identificadas por nomes fictícios, com o intuito de preservar a identidade de todas, tal qual, respeitar o sigilo da pesquisa. A docente Natalia dispõe de Licenciatura em Pedagogia, onde cursou em uma Faculdade privada, em 2006, logo, cursou a Pós Graduação em Filosofia da Educação em 2007. A professora é concursada na prefeitura municipal de Cajazeiras/PB, vinculada a instituição de ensino há 15 anos e relata ter experiência em Educação Infantil há 9 anos.

A regente da turma Pré II, Laura possui Licenciatura Plena em Pedagogia, pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), Campus Cajazeiras-PB, desde 2004, bem como, continuou estudando, fazendo Especialização em Metodologia do Ensino, no ano 2007. A professora faz parte do quadro de profissionais concursado da Prefeitura Municipal de

Cajazeiras e desenvolve seu trabalho, há 25 anos na mesma instituição e que 16 anos foram destinados à Educação Infantil.

A docente Ana, da turma Educação Infantil III, tem formação em Pedagogia, o qual concluiu no ano de 1996, Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), Campus Cajazeiras-PB, Especialista em Psicopedagogia, em 2003. É concursada no Município de Cajazeiras/PB e Cachoeira dos Índios/PB, onde atua nos turnos manhã e tarde, em turmas de EI. Assim, possui 20 anos de trabalho nessa instituição, sendo 2 anos na turma citada acima.

### 3.2 Instrumento para a coleta das informações e para a análise dos dados

Para desenvolver a coleta de dados, utilizamos o questionário contendo seis questões, em razão do número de participante ser pequeno. Conforme Gerhardt e Silveira (2009) o questionário é um instrumento para coleta de dados, o qual, é organizado por uma sequência de perguntas, em que, o entrevistado pode responder sem a presença do pesquisador, como também, potencializa no levantamento de “[...] opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas” (Gerhardt e Silveira, 2009, p. 69). Portanto, para a organização do questionário, a linguagem deve ser clara e direta, fazendo com que os participantes da pesquisa compreendam com clareza o que está sendo perguntado.

Para tanto, podemos utilizar três tipos de questões na realização do questionário, segundo Gerhardt e Silveira (2009, p. 70):

Existem três tipos de questões: **fechadas, abertas e mistas**. Nas questões **abertas**, o informante responde livremente, da forma que desejar, e o entrevistador anota tudo o que for declarado. Nas questões **fechadas**, o informante deve escolher uma resposta entre as constantes de uma lista predeterminada, indicando aquela que melhor corresponda à que deseja fornecer. Este último caso favorece uma padronização e uniformização dos dados coletados pelo questionário maior do que no caso das perguntas abertas. Contudo, a maior parte dos questionários apresenta uma proporção variável entre os dois tipos de questões. As questões **mistas** (fechadas e abertas) são aquelas em que, dentro de uma lista predeterminada, há um item aberto, por exemplo, “outros”.

Nesse sentido, optamos por questões abertas, o qual, cada participante ficou livre para apresentar sua percepção sobre jogos e brincadeiras, bem como suas vivências cotidianas acerca do brincar em sala de aula, na Educação Infantil. Assim, apresentamos o questionário para três professoras, de uma escola do campo, do município de Cajazeiras/PB, de forma presencial, em dias distintos. No apêndice A, consta o Termo de Consentimento Livre da pesquisa. No apêndice B, apresentamos a ficha para identificar cada educadora, bem como o

questionário que orientou sua participação na pesquisa. Sendo assim, cada professora ficou com esses documentos para o preenchimento das informações sobre sua jornada de trabalho e coleta de dados. Em seguida estabelecemos um prazo de uma semana para a entrega do referido documento. Para tanto, respeitamos essa ordem na apresentação dos resultados da análise, como: primeira participante classificada por Natalia, a segunda como Laura e terceira Ana.

As professoras foram bem receptivas e acolhedoras, no momento do convite e durante a pesquisa. No final desse processo, tivemos um momento de agradecimento por essa oportunidade de compartilhamento de saberes, advindo de suas percepções e vivências diárias na Educação Infantil.

A análise de dados foi desenvolvida por meio da análise de conteúdo na modalidade temática. No primeiro momento, organizamos e separamos todo o material a ser analisado, o qual, identificamos as informações do perfil de cada professora e na sequência realizamos a leitura de cada questionário, destacando as temáticas que mais foram apresentadas pelas profissionais, gerando temas que potencializaram a análise das percepções das educadoras acerca da temática da pesquisa. Assim, podemos destacar que

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. (Gerhardt e Silveira, 2009, p. 84).

Assim, propicia uma análise individualmente de cada professora, tal qual, evidencia características ou temas, apontados por elas, em que, ajuda na articulação e análise qualitativa dos dados coletados. Em seguida, apresentaremos o capítulo de análise dos dados coletados através do questionário e as discussões vinculadas aos resultados.

#### **4. JOGOS E BRINCADEIRAS COM CRIANÇAS NO/DO CAMPO: UM OLHAR VOLTADO PARA AS ESPECIFICIDADES DA LOCALIDADE**

Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer.  
(Cunha, 1998, p.14)

As discussões desse capítulo estão baseadas nos dados coletados com três professoras da Educação Infantil de uma escola rural localizada no município de Cajazeiras-PB. Assim, classificamos as docentes por nomes fictícios, como: Ana, Laura e Natália com a intenção de preservarmos a identidade de cada profissional que se disponibilizou em participar da pesquisa e para facilitar a identificação de cada fala, ao analisarmos as perspectivas das professoras.

Para tanto, a análise e discussão foi dividida em dois eixos: o primeiro será voltado para conhecimentos o qual aborda a percepção de educadoras acerca de jogos e brincadeiras, bem como sua utilização em sala de aula na Educação Infantil e quais os benefícios para o processo de ensino e aprendizagens das crianças. Propomos um diálogo fundamentado nas seguintes questões: *Na sua percepção, como você compreende jogos e brincadeiras na Educação Infantil? Em sala de aula, você utiliza jogos e brincadeiras? Quais? Em que momento? Na sua concepção, os jogos e brincadeiras contribuem para o processo de ensino e aprendizagem de seus educandos? De que maneira?*

No segundo eixo priorizamos a discussão acerca dos pontos positivos e negativos na utilização de jogos e brincadeiras nas diferentes salas de aula da Educação Infantil, na percepção das professoras, assim como destacar se há diferenças nos jogos e brincadeiras vivenciados na escola do campo. Assim, analisamos as compreensões docentes, a partir dos seguintes questionamentos: *Você percebe diferenças na utilização de jogos e brincadeiras na Educação Infantil no campo? Quais? Destaque os pontos positivos com a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula? Destaque os pontos negativos com a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula?*

#### 4.1 Percepções docentes acerca de jogos e brincadeiras em sala de aula na Educação Infantil

O jogo é um termo muito amplo e complexo, para chegar a uma definição, mas a partir de Kishimoto (1996) podemos entender com base em diferentes vieses; alicerçado aos contextos sociais, em que, o sujeito manipula esse objeto, construindo experiência no seu cotidiano, sem nenhuma relação com regras, logo, terá significados distintos. O jogo pode ser desenvolvido, a partir da utilização de regras, o qual vai distinguir os mais diversos tipos de jogos e ajuda a criança a respeitar e seguir uma sequência enquanto concretiza-o, bem como favorece a percepção do jogo enquanto objeto, pois cada um possui materiais diferenciados.

Crepaldi (2010) enfatiza que a definição de jogo e brincadeira é criada por quem joga e brinca, pois está ligada totalmente na relação do sujeito ou grupos de indivíduos que o realiza. Logo, a referida autora acrescenta que o jogo pode ser percebido como um elemento advindo da cultura, no qual, os sujeitos brincam livremente, de forma voluntária e lúdica.

Em contrapartida, Carvalho (2016) frisa que é por meio da brincadeira que as crianças passam a compreender as regras e fortalecer suas relações sociais, como também, favorece o respeito a si e ao outro. Nessa perspectiva, se faz necessário que em sala de aula, os/as professores/as propiciem momentos lúdicos, em que, os/as educandos/as desenvolvam e ampliem a socialização, bem como a autonomia, a liderança, as habilidades cognitivas, afetivas, intelectuais, física e motora.

Conforme Crepaldi (2010, p.17) sobre o filósofo Froebel diz que: “[...] foi um dos primeiros a enfatizar a importância do brinquedo e da atividade lúdica para ao desenvolvimento da criança”. Assim, o estudioso citado acima, projetou alguns materiais que as crianças pudessem utilizar de forma espontânea, expressando suas habilidades como: blocos de construção, papelão, argila entre outros, como também, valorizava exercícios que envolviam movimentos e ritmos; bem como, a contação de histórias e contos.

Podemos enfatizar que jogos, brincadeiras e atividades lúdicas são essenciais para que as crianças aprendam em sala de aula, pois concede que eles/as interajam e estejam envolvidas no processo de ensino-aprendizagem. Kishimoto (1996) apresenta que o brincar não pode ser compreendido como algo separado do processo educacional das crianças, visto que, é um material que potencializa e auxilia na construção de novos saberes. Portanto, o

trabalho pedagógico advém da produção de estímulos externo, como a estruturação de conceitos nas diferentes situações dentro da sala, que não seja especificamente os jogos.

Além disso, a autora frisa que os jogos e brincadeiras, podem ser utilizadas em diferentes disciplinas, como português, matemática, ciências e artes, logo, se faz necessário que os/as docentes tenham formação continuada e estejam preparados para utilizá-los de maneira correta. Por conseguinte, é preciso salientar que nas turmas da Educação Infantil, se trabalha outras habilidades, como motricidade fina e grossa, cores, os sentidos, alto e baixo, grande e pequeno, entre outras.

Tendo em vista, a importância da utilização dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, para o desenvolvimento integral das crianças, foram apresentados os seguintes questionamentos as educadoras: *Na sua percepção, como você compreende jogos e brincadeiras na Educação Infantil? Em sala de aula, você utiliza jogos e brincadeiras? Quais? Em que momento? Na sua concepção, os jogos e brincadeiras contribuem para o processo de ensino e aprendizagem de seus educandos? De que maneira?*

Assim, acerca das percepções das professoras entrevistadas, nota-se que as três educadoras têm conhecimento sobre a definição de jogos e brincadeiras, bem como, a sua importância para o processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. A docente Natalia é bem sucinta ao definir que “Os jogos e as brincadeiras atuam no desenvolvimento da autoestima das crianças, como também, desenvolve a criatividade, imaginação e socialização da criança com outras”. Assim sendo, a educadora Laura se pronuncia falando sobre o importante papel dos jogos e brincadeiras, para o avanço das crianças, assim como o fortalecimento para autoestima. Já a Professora Laura nos diz:

Tanto o jogo quanto a brincadeira, têm um papel muito importante e ajudam as crianças a vivenciarem regras preestabelecidas. Elas aprendem a esperar a sua vez e também a ganhar e perder. E com isso, incentivam a autoavaliação da criança, que poderá constatar por si mesma os avanços que é capaz de realizar, fortalecendo assim sua autoestima. (Professora Laura, 2023)

Em respeito, a professora Ana, de forma objetiva, afirma:

Na minha percepção as atividades lúdicas, que envolvem jogos e brincadeiras são fundamentais para uma infância saudável. A criança quando brinca, joga, ouve uma história, canta e desenvolve habilidades que serão necessárias para uma vida adulta. A ludicidade proporciona a criança momentos de parceria, cooperação, seguir regras, se organizar e refletir. (Professora Ana, 2023)

Na fala da educadora, percebemos como ela trata com clareza e relevância, a utilização das atividades lúdicas em sala de aula, na Educação Infantil, bem como, aponta diferentes habilidades que ajuda no desenvolvimento integral das crianças. Assim, Carvalho (2016, p. 37) corrobora dizendo que “Através da brincadeira, a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro”. Nesse sentido, o universo do lúdico, propicia que as crianças comecem a se expressar, ouvir, perguntar, respeitar, discordar, assumir lideranças e ser liderados, compartilhar momentos de alegria na hora de brincar.

Em seguida questionamos: *Em sala de aula, você utiliza jogos e brincadeiras? Quais? Em que momento?* Adquirimos as seguintes respostas das professoras, em relação à utilização de jogos e brincadeiras em sala, na Educação Infantil. Tendo como exemplo, a fala da professora Natália, é possível perceber que ela utiliza jogos e brincadeiras, em sala de aula, que já são determinadas por uma rotina:

Em alguns momentos utilizo jogos e brincadeiras em sala de aula. Brincadeiras e jogos já estabelecidos na rotina diária da Educação Infantil. Geralmente é utilizado durante a exposição de conteúdo, como uma melhor forma de aplicar o conhecimento, como também haver maior rendimento no que está sendo estudado. (Professora Natália, 2023)

Nesse sentido, se faz necessário pensar, que o/a docente tem autonomia de pesquisar, criar, modificar e usar materiais que alcance o nível de cada criança, respeitando o meio que ele/a vive, bem como, seus diferentes saberes, advindos do seu meio social.

Na descrição da segunda entrevistada, é possível inferir que a professora manuseia jogos e brincadeiras em sua rotina, tal como nas aulas de Educação Física, desenvolvendo atividades que perpassa o ambiente interno da sala de aula e diz:

[...] costumo utilizar sempre jogos e brincadeiras, principalmente nos momentos da educação física. A brincadeira da estátua, equilíbrio na corda, jogo da memória, entre outras, possibilitam o desenvolvimento de competências e habilidades motoras. (Professora Laura, 2023)

Já a educadora Ana apresenta uma ampla variedade de jogos e brincadeiras, que desenvolve e manipula com as crianças, em sala na Educação Infantil, assim como considera-os como sujeitos de direitos, considerando os saberes que as crianças trazem de sua casa e da comunidade que faz parte e diz:

Sempre utilizo os jogos e brincadeiras na minha sala de aula. A cada semana trabalhamos um tema novo na rotina diária. Então a partir desse tema são incluídos os jogos e as brincadeiras. [...] O momento dos jogos e brincadeiras

é sempre após o conhecimento prévio dos alunos e a explicação sobre determinado assunto abordado no dia. Irei enfatizar outras brincadeiras que são desenvolvidas: passa bola, bambolê, dentro/fora, morto vivo, saci Pererê, caminho seguro, batata quente, confecção de brinquedos de sucata, pescaria, bola no cesto, amarelinha, jogo das sombras, jogo da memória, brincadeiras livres, quebra cabeça, leitura de imagens, cabra cega, dança das cadeiras, imitando os animais, imitando sons, dançar ao som de determinadas músicas. Portanto os jogos são selecionados de acordo com o tema semanal. Utilizo os três tipos de jogos: os de exercícios, os simbólicos (onde a criança utiliza suas fantasias) e os jogos de regras. (Professora Ana, 2023)

Nessa fala, percebemos que a educadora tem uma visão sobre os jogos e brincadeiras, baseada em diferentes perspectivas, assim, como apresenta Kishimoto (1996) que essas atividades lúdicas, podem ser entendidas, a partir das construções sociais, realizadas de forma livre, lúdica, espontânea e simbólica, pois a criança, imita situações reais do seu cotidiano.

É com base nas regras que a criança vai distinguir os diferentes tipos de jogos, como obedecer a uma sequência posta pelas regras para jogar e realizar uma atividade lúdica. Freire (1996) ao falar sobre a postura do educador em sala de aula diz:

[...] quando entro em uma sala de aula devo estar sendo um ser aberto a indagações, a curiosidade, as perguntas dos alunos, suas inibições. Um ser crítico e inquiridor, inquieto em face da tarefa que tenho-a de ensinar e não de transferir conhecimento. (Freire, 1996, p. 47)

Para tanto, o docente precisa estar aberto para novas descobertas na sala de aula, a qual possibilita as crianças pequenas, expor seus conhecimentos culturais, trazidos do seu lugar, como também, expor suas curiosidades e ideias, assim como a professora cita na sua fala acima, propiciando que tanto a educadora, quanto as crianças, construam conhecimentos juntos.

No terceiro questionamento realizados com as educadoras, temos: *Na sua concepção, os jogos e brincadeiras contribuem para o processo de ensino e aprendizagem de seus educandos? De que maneira?*

Assim, a professora Natália percebe que os jogos e brincadeiras, colaboram para que as crianças tenham um entendimento de forma mais ampla, do que acontece ao seu redor, dentro de sala, junto com seus colegas e professora. Por conseguinte, essas relações e aprendizagens, possibilita a socialização, interações, tal como, o desenvolvimento intelectual, cognitivo, físico e entre outras habilidades e afirma:

Certamente. Tanto os jogos, quanto as brincadeiras oferecem, aos alunos, uma melhor compreensão do que ocorre ao seu redor, contribuindo para um

melhor desenvolvimento cerebral. São muitos os benefícios. (Professora Natália, 2023)

Na mesma linha de pensamento, a segunda entrevistada, frisa a importância dos jogos e brincadeiras, pois ajuda no avanço das crianças, na perspectiva de explorar tudo que está a sua volta, bem como favorece o desenvolvimento de diferentes habilidades e forma de se expressar, seja de forma individual ou coletiva. Desse modo, a Professora Laura diz: “Na minha concepção os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento de novas habilidades, exploram o mundo de forma criativa e se comunicam de maneiras diferentes”.

A terceira educadora apresenta sua percepção considerando o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afirma que os jogos e brincadeiras, podem possibilitar o processo de aprendizagem das crianças, levando a níveis altos de evolução. Assim, afirma que:

São nas situações desafiadoras, como os jogos e brincadeiras, que percebemos o quanto a criança é impulsionada em direção a níveis mais elevados de desenvolvimento cognitivo/psicomotor, ou, de maneira mais simplificada, a aprender com os seus erros e ser sujeito de sua aprendizagem. (Professora Ana, 2023)

Diante da descrição das professoras, é possível identificar aspectos de desenvolvimento, que potencializa a aprendizagem das crianças, por meio da utilização dos jogos e brincadeiras, na Educação Infantil. Assim, Kishimoto (1996, p. 37) aponta que usar jogos na Educação Infantil significa “[...] transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora”. Por conseguinte, o brincar proporciona um ambiente mais favorável, lúdico e dinâmico, bem como, ajuda a criança colocar pra fora suas expressões, emoções, criar novas habilidades, sua identidade, autonomia, socialização, interações, tal como, faz que ele/a se aproxime de novas culturas, ajudando-a a desenvolver novos saberes.

#### 4.2 Jogos e brincadeiras na Educação Infantil: potencialidades no processo de ensino aprendizagem no campo.

Na Educação Infantil, todas as experiências vivenciadas nesse espaço, pelas crianças, junto ao professor/a, são importantes para o desenvolvimento de diferentes habilidades, seja afetiva, social, motora, física entre outras, como já citados anteriormente, o qual, o olhar do/a educador/a frente as essas atividades são fundamentais para que haja socialização, interação, pois as crianças criam, recriam, imaginam situações e compartilham conhecimentos, de forma

coletiva, “[...] umas com as outras, a partir de relações interpessoais que fundem afetivamente de forma autônoma” (Rodrigues, 2019, p.43).

Assim, o/a educador/a da Educação Infantil que carrega consigo experiências do cotidiano, onde vivem distintas situações, bem como, conhece esses espaços, suas especificidades e peculiaridades, precisa estar preparado/a para amparar essas crianças que ocupam esse ambiente e proporcionar atividades que as ajudem no seu desenvolvimento.

Para tanto, o/a professor/a deve considerar os saberes advindos da cultura das crianças e sua linguagem infantil. De acordo com Rodrigues (2019, p. 44) “[...] a partir do momento que o professor de educação infantil trabalhe conhecimentos provenientes da cultura e da linguagem infantil que os elementos biológicos do comportamento dela serão notados”. Por conseguinte, o/a docente precisa proporcionar atividades, seja através de jogos ou brincadeiras, o qual, valorize e respeite, cada elemento proveniente da cultura da criança, pois ajuda e estimula o seu desempenho, nas relações sociais, assim como, o desenvolvimento de diferentes habilidades.

Isto posto, vimos que o processo educacional das crianças na Educação Infantil, seja na zona urbana ou no campo, o brincar é indispensável, pois propicia interações, instigam a exploração do ambiente que ele/a ocupa, como cria vínculos afetivos. Assim, como apresenta a Base Nacional Comum Curricular (2017)

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (Brasil, 2017, p. 35)

Nesse sentido, o brincar potencializa o crescimento e o desenvolvimento das crianças, cria, recria e amplia os saberes trazidos da cultura, da comunidade e do cotidiano, como ajuda na solução de problemas e controle das suas emoções.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) de 1998, vai desenvolver subsídios ligados a LDBEN (1996), em que destaca o processo educativo das creches e pré-escolas, no momento da realização das atividades, elas devem ser pensadas e executadas de forma integrada, desenvolve habilidades e o respeito entre as crianças, pois

[...] educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança,

e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (Brasil, 1998, p. 23).

Assim, a RCNEI (1998) destaca que na realização das atividades em sala de aula com as crianças, o/a educador/a pode proporcionar o desenvolvimento de diferentes dimensões, como destacamos acima; contribuindo para que o processo educacional das crianças, seja de forma saudável e feliz.

Além disso, o RCNEI (1998) aponta sobre a importância do brincar para que a criança desenvolva sua identidade e autonomia, pois ele/a desde pequeno/a se comunica através de gestos, sons e, com seu crescimento, consegue representar papéis através das brincadeiras, por meio da sua imaginação. Nessa perspectiva, a brincadeira desenvolve as capacidades essenciais como: a atenção, a imaginação, a imitação e a socialização por meio de interações, como também, manuseio dos jogos e experimentação de regras e papéis sociais.

Diante do exposto, foi perguntado as educadoras: *Você percebe diferenças na utilização de jogos e brincadeiras na Educação Infantil no campo? Quais?* A professora Natália descreve que os jogos e brincadeiras utilizados na Educação Infantil, são específicos da localidade onde a escola está inserida, como também, dependendo da escolha, pode ocasionar problemas e diz:

Dependendo das escolhas dos jogos e brincadeiras selecionados pelas crianças, pode ocorrer problemas como doenças de várias maneiras. Certamente. No campo se utilizar muito mais recursos do meio em que a escola está inserida, procura-se desenvolver os jogos e as brincadeiras dentro das possibilidades do meio em que atuamos. (Professora Natália, 2023)

Vale ressaltar que, a utilização de jogos e brincadeiras, conforme a BNCC (2017) ajuda as crianças a desenvolverem diferentes dimensões, habilidades e interações, o qual, propicia o desenvolvimento integral dos/as educandos/as. Portanto, essa visão tradicionalista, em que, os jogos e brincadeiras trazem prejuízos as crianças, precisa ser excluída do ponto de vista dos profissionais, como da sala de aula, principalmente, na Educação Infantil.

A educadora Laura, apresenta em sua fala, que antigamente tinha diferenças, tal qual, a falta de jogos e brincadeiras, para utilizar em sala, porém mediante as reivindicações por parte dos profissionais hoje as escolas recebem diferentes materiais, para elaborar e mediar, uma aula dinâmica. A professora reafirma que

Há uns tempos atrás eu percebia diferenças. Pois era muito escassos os brinquedos e jogos que vinham para a escola do campo. Mas diante de tanta cobrança, melhorou consideravelmente e hoje recebemos na nossa escola

muitos materiais lúdicos para a preparação de uma aula dinâmica e prazerosa. (Professora Laura, 2023)

A professora Ana, de forma objetiva, descreve “Não há diferenças na utilização dos jogos e brincadeiras tanto na zona rural, quanto na urbana. Trabalho no campo e na cidade e utilizo da mesma forma”. Para tanto, é importante ressaltar, que deve ser considerado, os jogos e brincadeiras, advindos da cultura, o qual, as crianças estão inseridas, contudo, o/a professor/a pode ampliar, utilizando os diferentes tipos de materiais disponibilizados.

Tendo em vista, a relevância do manuseio de jogos e brincadeiras, em sala de aula, na Educação Infantil, direcionamos o seguinte questionamento: *Destaque os pontos positivos com a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula*. Logo, a professora Natália evidencia que, a partir dos jogos e brincadeiras, a criança consegue construir saberes, como ajuda a refletir sobre ela própria. “Através dos jogos e das brincadeiras os alunos constroem seus conhecimentos, como também, proporciona reflexões sobre si, de como está ocorrendo a construção do seu conhecimento”. (Professora Natália, 2023).

Assim sendo, a professora Laura, reflete sobre o desenvolvimento da criança, a partir de diferentes habilidades e dimensões, sabendo que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras propiciam no processo educacional.

Pontos positivos - Através de brinquedos, jogos e brincadeiras, a criança tem a oportunidade de se desenvolver, pois além de ter a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia estimuladas, ainda desenvolve a linguagem, a concentração e a atenção. O brincar contribui para que a criança se torne um adulto eficiente e equilibrado. (Professora Laura, 2023).

Na mesma linha de pensamento, a professora Ana, descreve:

Aquisição de conhecimento e desenvolvimento por parte das crianças na Educação Infantil; O direito de brincar. Não o brincar sem fazer nada, como algumas pessoas pensam. Mais o brincar resultando em uma atividade estruturada. A construção e reconstrução de ações e ideias das crianças diante de determinados jogos e brincadeiras propostas. Proporciona ações motoras e experiências sensoriais. Situações desafiadoras levando a criança a níveis mais elevados de seu desenvolvimento. O desenvolvimento social, as relações de convivência, o respeito as diferenças.

O RCNEI (1998) apresenta que através do brincar, a criança desenvolve autonomia, socialização, bem como, sua identidade. Assim, a utilização de jogos e brincadeira, possibilita que ela tenha o contato com diferentes experiências. No terceiro questionamento sugerimos: *Destaque os pontos negativos com a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula*. Nesse aspecto, a professora Natália não destaca pontos negativos, mas especifica que os jogos

e brincadeiras oportunizam benefícios para a criança, como a concentração, atenção, memória e emoções e diz: “Os jogos e brincadeiras são ótimos como uma forma de brincadeira para as crianças. Também aumentam a concentração trazendo muitos benefícios como ajuda na memória e atenção, através dos mesmos é oportunizado a compreender as emoções”. (Professora Natália, 2023).

A professora Laura, aponta a questão da indisciplina por parte das crianças no momento de brincar, o qual pode ocasionar machucados, assim precisa da sua intervenção em algumas circunstâncias.

Pontos negativos: no momento das brincadeiras sempre acontecem a existência da indisciplina por parte de alguns alunos e algumas vezes até se machucam ou machucam os outros colegas, necessitando a professora parar a atividade para conversar com esses alunos. (Professora Laura, 2023)

Conforme Carvalho (2016) o/a educador/a pode perceber alguns conflitos e comportamentos, entre as crianças na hora de brincar, assim, o seu papel é importante, pois precisa estar juntos com os/as educandos/as para orientar, interagir e instiga-los/as a desenvolverem conhecimentos e habilidades diferenciadas, conforme a faixa etária de cada uma.

Já a docente Ana, descreve que jogos e brincadeiras, são essenciais durante o processo de aprendizagem, assim, destaca que não há pontos negativos, em relação a utilização de jogos e brincadeiras. Porém, aponta pontos negativos em relação a sua prática, apresentando o que lhe impedem de realizar um trabalho que seja efetivo em sala de aula. Assim, sua resposta é bem clara quando diz:

No meu entendimento, não há Educação Infantil sem incluir a riqueza que há nos jogos e brincadeiras. Portanto destaco apenas alguns pontos negativos na minha prática: Na zona rural devido ao uso diário dos ônibus escolares, os mesmos passam muitos dias quebrado, sem pegar as crianças. A falta delas inviabiliza uma determinada rotina, um jogo ou brincadeira, que foi colocado no plano. A falta de uma impressora colorida onde possa ser tirado xerox com uma qualidade melhor. Quando se faz necessário uma xerox colorida eu levo de casa. Tempo para preparar mais e melhores brinquedos de sucata, para serem utilizados nas dinâmicas com os jogos. (Professora Ana, 2023)

Os jogos e as brincadeiras são reconhecidos como recursos pedagógicos pelos documentos oficiais e a BNCC (2017) aponta que essas atividades proporcionam a criança criar, recriar, aprender, observar, imaginar, interagir, bem como, “[...] possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização” (BNCC, 2017, p. 35), mas alguns

professores/as, ainda encontram dificuldades para realizar essas atividades em sala de aula, a partir da perspectiva pedagógica.

Para tanto, o/a educador/a ao utilizar jogos e brincadeiras na Educação Infantil, pode se deparar com alguns obstáculos, como: a falta de espaço físico nas salas, para o desenvolvimento de atividades lúdicas, a falta de jogos, falta de impressora colorida, como foi citado pela professora Ana, como também, a falta de transporte, que inviabiliza a chegada da criança na escola, impossibilitando a docente executar tudo o que ela planejou. Portanto, se faz necessário que nossos governantes, seja na instância Federal, Estadual ou Municipal, garantam e assegurem os direitos determinados as crianças, bem como, sua efetivação para que seja possível a vivência de atividades lúdicas no contexto da sala de aula na educação no campo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ensinar não é transferir conhecimento,  
Mas criar possibilidades para a sua própria  
Produção ou a sua construção.  
(Freire, 1996, p. 47)

Considerando os resultados apresentados, nesse estudo, podemos compreender que os jogos e brincadeiras, tem um papel importante no processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento humano, o qual possibilita a criança a desenvolver diferentes habilidades, seja, afetiva, cognitiva e motora. Para tanto, esses recursos devem ser valorizados e respeitados na escola, principalmente, na Educação Infantil, pois favorece que as crianças se socializem, explorem o mundo, que apareçam novas descobertas e interações, contribuindo para o seu crescimento de forma integral.

Assim, a partir da questão norteadora que conduziu todo o processo dessa pesquisa, que foi entender qual a percepção de professoras do campo, acerca do brincar em sala de aula na Educação Infantil? Entendemos no decorrer da pesquisa que as professoras da Educação Infantil apresentam percepções teóricas estruturadas e alinhadas aos autores que dialogam sobre jogos e brincadeiras, bem como, reconhecem a importância de trabalhar com esses recursos em sala de aula, que propicia desenvolvimento integral, autoavaliação, parceria, cooperação, fortalecimento da autoestima, ampliação das relações sociais e o respeito a si e ao próximo.

Nisso, identificamos que as docentes utilizam diferentes jogos e brincadeiras em sala de aula, na Educação Infantil, em que, ajuda as crianças a interagirem, explorar tudo o que

está em sua volta, adquirir novos saberes, aprender com os erros, como também, propiciam um ambiente acolhedor, lúdico e dinâmico, onde as crianças possam expressar suas emoções, sentimentos, desenvolver novas habilidades e autonomia.

Além disso, as professoras destacam que não há diferenças entre os jogos e brincadeiras utilizados na escola do campo, pois são os mesmos utilizados em escolas da zona urbana e hoje o acesso a esses recursos são mais favoráveis. Contudo, percebemos a percepção tradicional de uma docente sobre os recursos citados acima, o qual, destacou que pode causar problemas e doenças. Portanto, se faz necessário que os/as profissionais da Educação Infantil tenham acesso a formações continuadas e que possam ressignificar esse pensamento ou definição, de que, os jogos e brincadeiras ocasionam dificuldades no processo educacional das crianças, e sim o oposto, favorece a aprendizagem de novos conhecimentos, habilidades e socialização.

Vimos que as docentes apresentam a importância, os benefícios e as percepções acerca do seu trabalho na Educação Infantil, bem como, apontam dificuldades no desenvolvimento de atividades com jogos e brincadeiras por conta da falta de materiais, como impressora colorida, tempo para a produção de jogos com material reciclável, por conta de ter vínculos em outras instituições, como também, problemas no transporte escolar, pois no meio rural, os ônibus quebram, assim, dificulta a participação das crianças nas aulas e a realização de todas as atividades elaboradas e planejadas na rotina semanal.

Diante disso, percebemos que os objetivos específicos desse estudo, foram alcançados, a partir de diferentes discussões e reflexões, baseadas em diferentes autores/as e na percepção das professoras, pois percebemos que as profissionais definem os jogos, e brincadeiras, assim como, apresenta os diferentes recursos utilizados em sala de aula na Educação Infantil do campo, que possibilita o desenvolvimento integral das crianças, considerando os aspectos afetivo, cognitivo, motor e social.

Sendo assim, percebemos que essa pesquisa aponta resultados para futuras discussões e reflexões acadêmicas, pois revela a importância da utilização dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, seja nas escolas do campo ou na zona urbana, a partir da consideração de que esses jogos e brincadeiras estão assegurados por documentos oficiais que orientam o processo educacional, da mesma forma que, favorece o crescimento das crianças em sala de aula.

Isto posto, destacamos a relevância de utilizar os jogos e brincadeiras na Educação Infantil, o qual, possibilita a criança expressar suas emoções, sentimentos, socializar, criar, modificar, ampliar saberes, errar, acertar, liderar, ser liderado, ter autonomia, tal como,

desenvolver sua identidade, habilidades e aprendizagens. Portanto, o/a professor/a precisa criar um ambiente dinâmico e proporcionar esses momentos que potencialize a evolução dos/as educandos/as.

Desse modo, concluímos que o problema de pesquisa, bem como, os objetivos foram respondidos, de modo que nos abriu inúmeras possibilidades de pensarmos a importância da utilização dos jogos e brincadeiras em sala de aula com crianças que estudam no meio rural, nos possibilitando um olhar ampliado para essa temática.

## REFERÊNCIAS

FARIA, Vitória Líbia Barreto; DIAS, Fátima Regina Teixeira de Salles. Currículos na Educação Infantil: diálogo com os demais elementos da proposta pedagógica. São Paulo: Scipione, 2007. p. 70.

BARROS, Aidil de Jesus Paes de. **Projeto de pesquisa**: propostas metodológicas. Petrópolis, RJ: Vozes, 1990. (Cap. I - Conhecimento Científico - p.11- 14); (Cap. II - Iniciação Científica e Formação do Pesquisador – p.20-26); (Cap. III- Pesquisa Científica – p.29-35)

BORSA, Juliane Callegaro. **O papel da escola no processo de socialização infantil**. Rio Grande do Sul, 2007.

BRASIL. **Ministério da Educação**. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2017.

CARVALHO, Marianne da Cruz de. **A importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na pré-escola**. Dissertação de mestrado. Universidade Fernando, Pessoa. Porto, 2016.

CREPALDI, Roselene. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. — Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2010.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedo, desafio e descoberta para utilização e confecção de brinquedos**. Rio de Janeiro: Fae, 1988.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e terra, 1996.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa** / coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de

Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

HONORATO, Tony; NERY, Ana Clara Bortoleto. **História da Educação e Covid-19: crise da escola segundo pesquisadores africanos (Akanbi, Chisholm), americanos (Boto, Civera, Cunha, Kinne, Rocha, Romano, Rousmaniere, Southwell, Souza, Taborda, Veiga, Vidal) e europeus (Depaepe, Escolano, Magalhães, Nóvoa).** Acta Sci. Edu. v.42. 2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez Editora. 1996.

MATOS, Kelma Socorro Lopes de. **Pesquisa educacional: o prazer de conhecer.** 2. ed. rev. e atual. Fortaleza: Demócrito Rocha, 2002. (Cap. VII – Formação do Educador Pesquisador Desejos e Possibilidades)

OLIVEIRA, Z. R. de. Os primeiros passos na construção das idéias e práticas de educação infantil. In: \_\_\_\_\_. **Educação Infantil: fundamentos e métodos.** São Paulo: Cortez, 2002. p. 57-70.

**Referencial curricular nacional para a educação infantil /** Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.: il. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei\\_voll.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_voll.pdf)>. Acesso em: 27 julho de 2023.

RODRIGUES, Ana Gabriela Volpi. **O olhar docente acerca das vivências e experiências da Educação Infantil.** Revista Educar. 25º edição. 2019, p. 42-50.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. Três enfoques na pesquisa em ciências sociais: o positivismo, a fenomenologia e o marxismo. In: TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais.** São Paulo: Atlas, 1987. p. 31-79.

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

VYGOTSKY, L.S. (2007). **A formação social da mente.** 7, ed. São Paulo: Martins Forte, Editora LTDA.



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 discente do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal de Campina Grande, *campus* de Cajazeiras/PB, realizo uma pesquisa intitulada: JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA DO CAMPO: PERCEPÇÕES DE PROFESSORAS, sob a supervisão da Prof. Dr<sup>a</sup> Zildene Francisca Pereira (UFCG), cujo objetivo principal é: investigar a utilização das brincadeiras em sala de aula na Educação Infantil do campo, a partir da percepção de professoras.

Caso decida aceitar o convite, você será submetida ao seguinte procedimento: Os dados a serem obtidos se pautarão através de um questionário contendo seis questões, previamente elaboradas via *google meet* ou de forma presencial. Salientamos que na apresentação dos resultados, o seu nome não será divulgado, preservando sigilosamente sua integridade. Portanto, você estará contribuindo para o desenvolvimento de saberes científico para a educação, mais especificamente na área da Educação Infantil. Gostaríamos de enfatizar que sua participação, nesse estudo, é voluntária e não envolve qualquer desconforto com relação à pesquisa.

Quaisquer dúvidas relativas à pesquisa contatar com a Professora Orientadora Zildene Francisca Pereira, e-mail: denafran@yahoo.com.br e o discente airtonpierre68@gmail.com

Atenciosamente,

---

Assinatura do discente 218230321

---

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 QUESTIONÁRIO

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: \_\_\_\_\_

## QUESTIONÁRIO

JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA DO CAMPO: PERCEPÇÕES DE  
PROFESSORAS

- 1- Na sua percepção, como você compreende jogos e brincadeiras na Educação Infantil?
- 2- Em sala de aula, você utiliza jogos e brincadeiras? Quais? Em que momento?
- 3- Na sua concepção, os jogos e brincadeiras contribuem para o processo de ensino e aprendizagem de seus educandos? De que maneira?
- 4- Destaque os pontos positivos com a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula?
- 5- Destaque os pontos negativos com a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula?
- 6- Você percebe diferenças na utilização de jogos e brincadeiras na Educação Infantil no campo? Quais?