



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ – UFPI
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS
COORDENAÇÃO DO CURSO DE PEDAGOGIA



MARIA ROBERTA DE LIMA SOUSA

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Significações das
Professores/as de Picos/PI

PICOS

2023

MARIA ROBERTA DE LIMA SOUSA

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Significações das
Professores/as de Picos/PI**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em
Pedagogia da Universidade Federal do Piauí -
UFPI, como requisito parcial para obtenção do
grau de licenciada.

Orientadora: Prof. Dra. Alessandra Lopes de
Oliveira Castelini

PICOS

2023

FICHA CATALOGRÁFICA
Serviço de Processamento Técnico da Universidade Federal do Piauí
Biblioteca José Albano de Macêdo

S725u Sousa, Maria Roberta de Lima
A utilização de jogos na educação infantil : significações das
professores/as de Picos/PI [recurso eletrônico] / Maria Roberta de Lima
Sousa - 2023.
72 f.

1 Arquivo em PDF
Indexado no catálogo *online* da biblioteca José Albano de Macêdo-CSHNB
Aberto a pesquisadores, com restrições da Biblioteca

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal do
Piauí, Licenciatura Plena em Pedagogia, Picos, 2023.
“Orientadora : Dra. Alessandra Lopes de Oliveira Castellini”

1. Educação infantil. 2. Jogos – educação infantil. 3. Significação dos
professores. I. Castellini, Alessandra Lopes de Oliveira. II. Título.

CDD 372

Emanuele Alves Araújo CRB 3/1290



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS - CSINB
COORDENAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

ATA DE DEFESA DE MONOGRAFIA

Aos dezesseis (16) dias do mês de agosto de 2023, às 19:00 h, reuniu-se a Banca Examinadora designada para avaliar a defesa de Monografia de MARIA ROBERTA DE LIMA SOUSA sob o título A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Significações dos Professores de Picos/PI.

Banca constituída pelas Docentes:

Profa. Dra Alessandra Lopes de Oliveira Castelin Universidade Federal do Piauí	Orientadora
Profª. Drª. Cristiana Barra Teixeira Universidade Federal do Piauí	Examinadora
Profª. Dra. Maria Alveni Barros Vieira Universidade Federal do Piauí	Examinadora

Deliberou-se pela aprovação do (a) candidato (a), tendo em vista que todas as questões foram respondidas e as sugestões serão acatadas, atribuindo-lhe média aritmética de 10,0.

Picos (PI) 16 de agosto de 2023

Orientadora

Examinadora

Examinadora

Dedico este trabalho a Deus que acima de tudo me deu forças para continuar, a minha mãe que sempre esteve comigo e meu esposo que está ao meu lado neste momento tão importante da minha vida.

AGRADECIMENTOS

Gratidão primeiramente a Deus que é minha força em todos os momentos, com seu infinito amor, bondade e misericórdia tem cuidado dos meus passos, me proporcionando chegar até aqui, sem desistir mesmo em dias difíceis. Assim conforme a palavra do Senhor, ressalta que devemos ser igual as crianças, eu não poderia ter escolhido outra profissão, pois é como professora que ensino e aprendo com eles todos os dias.

Minha avó (mãe) Antônia Maria, minha gratidão, ela nunca mediu esforços para me ajudar sempre que precisei, lutando por algo que não teve a oportunidade de alcançar quando jovem, mesmo só estudando até a 4ª serie, ela sempre me falava da importância de estudar, me motivando e incentivando a cada nova etapa.

Agradeço ao meu marido Rafael, por fazer muito mais do que estava ao seu alcance para me ajudar, por suportar as crises de ansiedade por conta das notas, ou dos trabalhos para realizar, obrigada por segurar na minha mão e me apoiar, dizendo que vai dar certo.

Em geral agradeço, a minha mãe Marcia, meu pai José Roberto, Minha Avó Maria, Meus irmãos Isabel, Heloisa, Gabrielly e Tiago, minha sogra Rosário e meu sogro Solano, gratidão por fazem parte da minha vida, por estarem comigo, por tanto amor e carinho, por serem tão especiais na minha vida.

Minha gratidão à minha orientadora Prof^ª Dra. Alessandra Castolini, por ser esta pessoa maravilhosa que tenho um enorme carinho e admiração, obrigada por estar comigo nesta trajetória, por me auxiliar com tanta compreensão e compromisso.

Aos participantes da pesquisa, muito obrigada, com a participação de vocês foi possível concluir a pesquisa e alcançar os objetivos.

**“A infância é o tempo de maior criatividade
na vida de um ser humano”
Piaget (2001, p. 20)**

RESUMO

Ao considerar utilização de jogos na Educação Infantil enquanto recursos didáticos e pedagógicos de grande importância no desenvolvimento das crianças em diferentes aspectos, esta investigação teve como objetivo geral refletir o uso dos jogos e suas relações com a aprendizagem na Educação Infantil, sob olhar dos professores do município de Picos/PI. O presente estudo partiu da seguinte problemática: Como os jogos são percebidos pelos Professores que atuam na Educação Infantil no município de Picos/PI? Como objetivos específicos elegemos: identificar o uso dos jogos no cotidiano educativo das crianças; analisar a percepção dos professores sobre os jogos e suas relações na aprendizagem e mapear diferentes tipos de jogos utilizados nas práticas pedagógicas e suas abordagens na Educação Infantil. A metodologia utilizada foi de abordagem qualitativa, de cunho exploratória e bibliográfica com utilização de questionário como instrumento investigativo. Como respaldo teórico recorreremos a legislação educacional vigente, e estudos sobre a Educação Infantil, com ênfase nos jogos e brincadeiras, dentre eles: Kishimoto, (2011), Pereira, Farias (2020), Piaget (1974), Brougère (1998), Vygotsky (1987) entre outros. Os dados coletados foram tratados e emergiu três categorias de análise: perfil dos participantes da pesquisa; concepções dos professores sobre: jogos, Educação Infantil e suas relações com a aprendizagem e as Significações e habilidades que perpassam a utilização dos jogos. As análises permitiram refletir diferentes significações atribuídas aos jogos, os principais jogos utilizados na Educação Infantil e finalidades expressas nas percepções docentes. Conclui-se que os professores da Educação Infantil no município de Picos/PI fazem uso de jogos, por perceberem sua função educativa com foco no desenvolvimento das crianças, embora verifica-se ausência de projetos específicos com essa temática. As discussões apontam necessidade de ampliar discussões, contemplando a função lúdica dos jogos, o brincar livre e adoção de diferentes tipos de jogos e brincadeiras como experiências significativas, que envolvem o descobrir, explorar e inventar como forma prazerosa para as crianças.

Palavras-chave: Educação Infantil; Jogos e brincadeiras; Significações dos Professores.

ABSTRACT

When considering the use of games in Early Childhood Education as didactic and pedagogical resources of great importance in the development of children in different aspects, this investigation had the general objective of reflecting on the use of games and their relationship with learning in Early Childhood Education, from the perspective of teachers from the municipality of Picos/PI. The present study started from the following problem: How are games perceived by Teachers who work in Early Childhood Education in the municipality of Picos/PI? As specific objectives we chose: to identify the use of games in children's educational routine; to analyze the perception of teachers about games and their relationships in learning and to map types of games used in pedagogical practices and their approaches in Early Childhood Education. As a theoretical support, we resorted to current educational legislation, and studies on Early Childhood Education, with emphasis on games and games, among them: Kishimoto, (2011), Pereira, Farias (2020), Piaget (1974), Brougère (1998), Vygotsky (1987) among others. The methodology used was a qualitative approach, exploratory and bibliographical with the use of a questionnaire as an investigative instrument. The collected data were treated and three categories of analysis emerged: profile of the research participants; teachers' conceptions about: games, Early Childhood Education and their relationships with learning and the Meanings and skills that permeate the use of games. The analyzes allowed us to reflect on the different meanings attributed to the games, the main games used in Early Childhood Education and the purposes expressed in the teachers' perceptions. It is concluded that kindergarten teachers in the municipality of Picos/PI make use of games, as they perceive their educational function with a focus on children's development, although there is a lack of specific projects with this theme. Discussions point to the need to broaden discussions, contemplating the playful function of games, free play and the adoption of different types of games and games as meaningful experiences, which involve discovering, exploring and inventing as a pleasurable way for children.

Keywords: Child Education; Games and pranks; Meanings of Teachers.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CNE – Conselho Nacional de Educação

CODEVASF - Companhia de Desenvolvimento dos Vales do São Francisco e do Parnaíba

CSHNB – Campus Senador Helvídio Nunes de Barros

DCNEI – Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil

ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

INEP/MEC - Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira/
Ministério da Educação

LDB – Lei de Diretrizes de Bases

PI – Piauí

PIBID – Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência

TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

UFPI – Universidade Federal do Piauí

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Sobre o gênero dos participantes	44
Gráfico 2: Sobre a idade dos participantes	45
Gráfico 3: O tempo de atuação na área	46
Gráfico 4: A formação dos participantes	47
Gráfico 5: A frequência que são utilizados jogos e brincadeiras	52
Gráfico 6: A utilização de diferentes tipos de jogos na escola	56

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	17
2.1 Tipo de pesquisa	17
2.2 O caminho trilhado na pesquisa	18
2.3 Coleta e análise de dados	19
3. REFERENCIAL TEÓRICO	22
3.1 Educação Infantil no Brasil	22
3.2 Sentidos atribuídos aos jogos em seu contexto histórico	26
3.3 Princípios norteadores dos jogos na aprendizagem da Educação Infantil	30
3.4 Os jogos e brincadeiras na Educação Infantil, desenvolvimento e aprendizagens	35
3.5 Jogos, Educação Infantil e Prática docente	40
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES	43
4.1 Sobre os participantes da pesquisa	43
4.2 Jogos, Educação Infantil e suas relações com a aprendizagem	49
4.3 Significações e Habilidades na utilização dos jogos	53
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	62
6. REFERÊNCIAS	66
7. APÊNDICES	71

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho propõe um estudo investigativo sobre a utilização de jogos na Educação Infantil por compreender como recursos mediadores nos processos de ensino aprendizagem em turmas de Educação Infantil. Como forma de reflexão das práticas pedagógicas pautadas na ludicidade, este estudo propõe um olhar investigativo sobre percepções dos professores que atuam nesta etapa inicial da Educação Básica, a qual visa o desenvolvimento integral da criança em múltiplas dimensões, oportunizando reflexões pertinentes da postura do professor sobre o brincar e as interações das crianças com o jogo, bem como suas relações com a aprendizagens.

Cabe ressaltar no presente estudo, que partindo de experiências vivenciadas durante o Curso de Licenciatura em Pedagogia, sobretudo na disciplina de Recreação e Lazer e no período de participação do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID, que foi ofertado pela Universidade Federal do Piauí - UFPI, no Campus Senador Helvídio Nunes de Barros – CSHNB, repercutindo na percepção da presença cotidiana da ludicidade nos processos de ensino aprendizagem das crianças, despertando o interesse de reflexão a partir de um olhar investigativo sobre as percepções dos professores e a utilização dos jogos na Educação Infantil com foco nas ações desenvolvidas na cidade de Picos/PI.

É neste contexto que o desenvolvimento desta investigação articula-se com o Projeto de Extensão MULTILab – UFPI (2ª Edição) - PREXC/UFPI que trata-se de uma Rede de Estudos da Infância e Práticas Pedagógicas em prol da Diversidade e Inclusão, desenvolvido e realizado na Universidade Federal do Piauí (UFPI), no *Campus* Senador Helvídio Nunes de Barros (CSHNB). A participação no projeto durante o curso de Pedagogia proporcionou ampliar reflexões sobre a temática e intensificou ainda mais o interesse de pesquisar sobre o campo do ludicidade e suas relações, direcionando para a utilização dos Jogos na Educação Infantil como forma de compreender as percepções dos professores, que atuam na rede pública de Educação, refletindo as significações e diferentes formas de promover aprendizagens no município de Picos/PI.

Foi durante a formação docente inicial, mas especificamente nas ações desenvolvidas nas disciplinas de Estágio Obrigatório do Curso de Licenciatura em Pedagogia, que obtivemos a oportunidade de frequentar diferentes escolas que ofertam a Educação Infantil e os Anos Iniciais do Ensino Fundamental na cidade de Picos/PI, desenvolvendo ações que culminaram com observações, planejamento educacional e

regência, pautadas no desenvolvimento de pesquisas no contexto educativo, possibilitando ampliar as vivências do cotidiano escolar.

Neste contexto foi possível perceber como são tratados os jogos e as práticas lúdicas no cotidiano educativo ao observar como os professores conduzem essas práticas, desde a forma como entregam os jogos para as crianças, alguns ainda de forma descontextualizada, ou mesmo sem reconhecer a importância, a forma como jogam os jogos no chão, etc., permitindo observar que as crianças às vezes não sentem-se convidadas a jogar. Foi assim que tornou-se possível observar, a inexistência de abordagem inicial, com introdução sobre do que se trata o jogo, qual sua função, as regras e objetivos propostos ou até mesmo a explicação do que se deseja alcançar com tais recursos.

Perante o exposto, o presente estudo parte da seguinte problemática: Como os jogos direcionados as crianças da Educação Infantil no processo de ensino aprendizagem são percebidos pelos Professores que atuam nesta etapa no município de Picos/PI? Nesta perspectiva, elegemos como objetivo geral desse estudo refletir o uso dos jogos e suas relações com aprendizagem na Educação Infantil, sob olhar dos professores do município de Picos/PI.

Neste contexto, surge mais questões sobre como o jogo está sendo utilizado nesta etapa inicial da educação, se há uma introdução antes de ser entregue nas mãos das crianças da Educação Infantil, quais percepções que os professores apresentam em relação ao jogo como um recurso pedagógico, quando o jogo é entregue para as crianças se tem o propósito de ensinar, facilitar o desenvolvimento, ou é utilizado como uma forma de ocupar um determinado tempo, já que não há mais atividades para realizar.

Seguindo esta linha de raciocínio, de como realmente se percebe o jogo na Educação Infantil, buscamos referenciais teóricos que nos auxiliam a compreender como o jogo era percebido desde os séculos passados, explorando sua trajetória, com vistas a entender como práticas brincantes, que estimulam o lazer e a recreação, bem como mediadores das práticas pedagógicas e relevantes recursos pedagógicos, entre outros objetivos que os jogos podem proporcionar.

Como objetivos específicos para esta investigação, tivemos o propósito identificar o uso dos jogos no cotidiano educativo das crianças; analisar a percepção dos (as) professores (as) sobre os jogos e suas relações na aprendizagem; e mapear diferentes tipos de jogos utilizados nas práticas pedagógicas e suas abordagens na Educação Infantil.

O uso dos jogos “proporcionam ambientes desafiadores, capazes de estimular o intelecto proporcionando a conquista de estágios mais elevados de raciocínio” (REGO, 2000, p.79). Assim, a temática desenvolvida neste trabalho está relacionada ao fato como pode ser trabalhado o lúdico de forma mais significativa desenvolvendo a criatividade e a fantasia das crianças, criando múltiplas possibilidades de aprendizagem e interação, atendendo para esclarecer, que procede a cerca de um mundo que é espontaneamente lúdico, é de suma importância para o desenvolvimento da imaginação das crianças.

No estudo desenvolvido por Silva (2023), pressupõe que os jogos fazem parte da vida das pessoas, pois o ser humano é lúdico por natureza, visto que aprendemos brincando (SILVA, 2023, p.13), jogando e conforme a obra de Johan Huizinga¹, datada a primeira versão de 1938, o lúdico e o jogo fazem parte da vida, assim como o *homem sapiens*, que pensa e raciocina, o *homo faber* – que faz, constrói, somos todos *homo ludens*, pois brincamos e jogamos ao longa da vida. (HUIZINGA, 2017).

Ancorados nesta perspectiva, partimos do pressuposto que o jogo dispõe de diversos aspectos, que são relevantes para introduzir no trabalho pedagógico desde a Educação Infantil, entre tais aspectos podemos citar: a interação, estimulação ao imaginário, assim como a própria comunicação que o jogo proporciona, pois ele é um recurso que nesse processo poderá vir a auxiliar as crianças a terem um maior interesse, e isso pode tornar mais significativos conteúdos apresentados, facilitando para melhor desenvolver o ensino e aprendizagem de forma lúdica e significativa.

Nesse processo, considerando o jogo enquanto um recurso pedagógico ele pode proporcionar uma melhor construção de atividades livres, que além da percepção dos sentidos também melhore as significações da criança a partir das experiências oportunizadas bem como a sua autonomia nas relações com a aprendizagem.

Como forma de desenvolver o presente estudo buscamos contribuições advindas das percepções dos professores/as que atuam em turmas de Educação Infantil no município de Picos/PI, com vistas a obter informações que revelem a as significações

¹ Johan Huizinga (1872-1945) foi um historiador e filósofo holandês, que se destacou pelo estilo crítico, artístico, antropológico e filosófico de narrar os eventos históricos. Embora tenha se destacado entre os historiadores, sua obra é largamente debatida por distintas áreas do conhecimento. Em estudos da Educação, “Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura” publicado em primeira edição no ano de 1938 é a obra mais conhecida do autor e frequentemente utilizada por pesquisadores da área que se debruçam sobre as temáticas do jogo e do lúdico. Segundo Bezerra (2021) com a teoria do *Homo Ludens*, Huizinga integrou a noção de jogo a noção de cultura, o que se demonstrou uma contribuição valiosa para o debate epistemológico e crítico naquele período.

desses profissionais quanto a temática, com o propósito de compreender a utilização dos jogos nas suas práticas, como instrumento de aprendizagem.

Buscamos perceber como acontece esta relação nos processos de ensino aprendizagem da criança desde a Educação Infantil, visando interligar o jogo às competências e habilidades que contribuam no desenvolvimento integral das crianças, refletindo a utilização de jogos na Educação Infantil, bem como a significação dos professores, e os objetivos propostos para cada etapa ampliando a aprendizagem das crianças.

Para o desenvolvimento desta pesquisa, trataremos sobre o uso dos jogos e as significações dos professores da Educação Infantil, apresentando as discussões empreendidas na forma de cinco capítulos, que serão apresentados da seguinte forma:

No capítulo dois, serão apresentados os procedimentos metodológicos utilizados neste percurso investigativo. O estudo em questão baseia-se na pesquisa qualitativa, de cunho exploratório que partiu da pesquisa bibliográfica, constituído pelo estudo da legislação vigente e livros, artigos, monografias, e demais pesquisas que abordam a temática dos jogos na Educação Infantil.

No capítulo três apresentamos o embasamento teórico adquirido por meio da legislação vigente e políticas educacionais para a Educação Infantil e nas pesquisas e estudos dos diferentes autores que abordam sobre os jogos e a ludicidade, bem como o desenvolvimento das crianças que são atendidas na Educação Infantil.

No capítulo quatro será apresentado os resultados e discussões desta investigação, articulando os resultados obtidos com a bibliografia consultada e a participação dos professores da Educação Infantil.

O capítulo cinco é constituído das considerações finais, refletindo os resultados deste percurso investigativo.

Espera-se que esta pesquisa venha a contribuir para a formação de futuros Pedagogos, profissionais aptos para atuarem na Educação Infantil, bem como para pesquisadores da área e leitores, que além de criativos e conhecedores de diversos aspectos do processo de ensino aprendizagem, reconheçam a importância do uso dos jogos no cotidiano das crianças para além momento de lazer, compreendendo suas funções e o quanto é possível agregar sobretudo na vida das crianças.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo serão tratados os caminhos de pesquisa percorridos, com o tipo de pesquisa adotado com foco na Educação Infantil, apresentando detalhes sobre a escolha da natureza da pesquisa, do campo investigativo e dos instrumentos para a coleta e análise de dados, com intuito de refletir sobre o uso dos jogos e suas relações com a aprendizagem.

2.1 Tipo de pesquisa

Por considerar a dimensão e a descrição de resultados que conversem com a temática em estudo com a finalidade de aproximarmos do êxito quanto ao propósito do presente trabalho, adotamos uma pesquisa de caráter qualitativo.

Segundo Minayo (2009), sobre a pesquisa qualitativa descreve da seguinte maneira: “no mundo das relações, das representações e da intencionalidade e é objeto da pesquisa qualitativa que dificilmente pode ser traduzido em números e indicadores quantitativos” (MINAYO, 2009, p. 21).

A pesquisa bibliográfica foi escolhida por meio da necessidade de embasamento teórico, pretendendo abranger informações para estudo e exposição da temática presente, conforme ressalta Gil (2002), descreve a pesquisa bibliográfica, [...] que a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos [...]. Se classifica ainda como um estudo de caráter documental.

Para o desenvolvimento inicial desta pesquisa, partindo da busca e análise bibliográfica pautada tanto na legislação vigente e políticas educacionais para a Educação Infantil como: LDB, Lei nº9394/96 (BRASIL, 1996), e BNCC (BRASIL, 2017), bem como em autores da área, para o respaldo do fundamento teórico, a partir de autores como Brougère (1998), Scaglia (2007), Piaget (1990), Kishimoto (1994), Gil (2002), Minayo (2009), e outros para compor a base referencial.

Dessa forma, o estudo em questão refere-se à busca por publicações do contexto histórico do Jogo e da Educação Infantil, consultando em revistas científicas, livros publicados, e outros materiais de caráter científicos, que dialoguem com a temática apresentada nesta pesquisa, acerca do jogo como recurso pedagógico no processo de ensino aprendizagem das crianças.

2.2 O caminho trilhado na pesquisa

Esta investigação inclina-se para a etapa da Educação Infantil, com intuito de reflexão sobre a percepção dos professores que atuam na primeira etapa da educação básica, e suas relações com os jogos utilizados com as crianças, que estão sendo trabalhado em sala de aula com a intenção de promover o desenvolvimento das crianças, nos diversos aspectos do processo de ensino aprendizagem.

O Art. 29 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Infantil – LDB/96 (BRASIL, 1996) que trata “A Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”. (BRASIL, 1996)

Nesta perspectiva, o estudo em questão foi realizado no município de Picos, que se encontra no estado do Piauí, na região do então semiárido do Nordeste, ele se estabelece a 327,4 km da capital do estado, contando com um contingente de 82.028 habitantes, conforme apresentado pelo Censo Demográfico realizado em 2022 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE.

Cidade do estado do Piauí atualmente conhecida como “Cidade Modelo” e “Capital do Mel”, o mesmo “localiza-se em um território denominado Vale do Rio Guaribas, que faz parte da Bacia do Rio Parnaíba, composta pelos Estados do Piauí, parte do Maranhão e Ceará” (CODEVASF, 2006).

Segundo o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira/ Ministério da Educação – INEP/MEC (BRASIL, 2023), o município de Picos/PI, abrange um total de 93 (noventa e três) escolas em funcionamento ativo no ano de 2023, sendo 75 (setenta e cinco) escolas públicas e 18 (dezoito) escolas privadas.

Deste modo, compreende-se que segundo Gonsalves (2001) sobre a pesquisa de campo descreve que:

A pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre, ou ocorreu e reunir um conjunto de informações a serem documentadas [...]. (GONSALVES, 2001, p.67)

Conforme as considerações apresentadas Gonsalves (2001), esta pesquisa buscou direcionar o olhar para o campo educativo sobretudo com profissionais da rede pública e

municipal de Educação. A presente pesquisa teve início no ano de 2022 e contou com a contribuição 14 (quatorze) professores do município de Picos/PI que atuam na Educação Infantil no ano de 2023 para assim refletimos sobre suas percepções e relações com a utilização dos jogos na Educação Infantil.

Foi nesta perspectiva que decidimos abordar a Educação Infantil por tratar-se da etapa inicial da educação básica, o período que compõe o desenvolvimento da criança em seus diversos aspectos, como os físicos, sociais, psicológicos, motores, intelectuais, afetivos na formação da criança, assim expresso pela BNCC (BRASIL, 2017) enquanto documento de orientação para elaboração dos currículos escolares e propostas pedagógicas para a Educação Infantil no Brasil.

2.3 Coleta e análise de dados

Com o propósito de analisar e refletir as percepções docentes acerca da utilização dos jogos enquanto recurso pedagógico na Educação Infantil, no processo de mediação e desenvolvimento das crianças, a coleta de dados ocorreu mediante um questionário que, conforme Gil (1999), pode ser definido:

“como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc.”. (GIL, 1999, p. 128)

Seguindo as considerações apresentadas por Gil (1999), a pesquisa foi realizada, por meio de um questionário aplicado via Google Forms, plataforma virtual que possibilitou a criação e aplicação de formulários para pesquisas on-line, permitindo a coleta de dados e posteriormente o tratamento e análise de dados.

Optamos pelo questionário virtual, em virtude de ser um instrumento fácil de aplicação, que pode ser respondido pelo profissional em horários flexíveis e que possibilita a aplicação para uma quantidade maior de indivíduos. Deste modo, utilizamos como instrumento um questionário semiaberto, constituída por 14 (quatorze) questões, sendo compostas por 7 (sete) questões subjetivas e 7 (sete) objetivas, aplicado à professores da Educação Infantil do município de Picos/PI.

O instrumento de pesquisa foi enviado para 20 professores atuantes na Educação Infantil, o formulário foi aplicado nos meses de abril e maio do ano de 2023, e por fim obtivemos o retorno de 14 (quatorze) questionários respondidos. As questões abordadas

no formulário, foram organizadas em blocos de questões e direcionadas para a utilização dos jogos nas práticas pedagógicas dos professores da Educação Infantil.

No questionário foram abordadas questões que abrangeram desde a caracterização dos participantes com foco na formação acadêmica, bem como na concepção dos profissionais sobre jogos, Educação Infantil e suas relações com a aprendizagem, bem como questões que buscaram identificar as práticas pedagógicas e habilidades que procuram desenvolver quando utilizam jogos e recursos lúdicos com as crianças.

O tratamento e análise dos dados coletados nesta pesquisa, foi realizado com base nos estudos de Minayo (1992;2001), entrecruzando a bibliografia consultada e as informações coletadas dos questionários virtuais respondidos.

Nesse sentido, em relação à escolha do procedimento de análise, buscamos ancorar na proposta de interpretação qualitativa de Minayo (1992), que consideramos adequada. A autora compreende que “os resultados de pesquisas na área da Educação e das Ciências Sociais constituem-se sempre numa aproximação da realidade social, que não pode ser reduzida a nenhum dado de pesquisa” (MINAYO, 1992, p.77)

O capítulo destinado a análise e discussão dos dados será realizado por meio de alguns segmentos, assim o objetivo principal será interpretar as respostas dadas pelos participantes, sugerindo assim respostas ao problema investigativo e construir novas compreensões acerca dos dados coletados na pesquisa, ressalta que a análise de conteúdo é "compreendida muito mais como um conjunto de técnicas". (MINAYO, 2001, p. 74). Assim, percebemos que na concepção da autora, esta análise tem como propósito duas funções: verificação das questões e descoberta dos conteúdos apresentados.

Para Minayo (1992) existem alguns passos para a operacionalização da análise que serão seguidos nesta pesquisa, o qual consiste em: a) ordenação dos dados; b) classificação dos dados; c) análise final.

No primeiro momento, elegemos nos ater na ordenação dos dados (MINAYO, 1992) que consiste na organização dos dados obtidos que será realizada de maneira estruturada e classificatória.

Assim com a leitura repetida de todas as respostas coletadas na pesquisa, seguimos para o segundo passo, que nas palavras da autora Minayo (1992) sugerem a classificação dos dados obtidos em campo, no qual é “importante ter em mente que o dado não existe por si só” (DESLANDES, 1994, p.78), ou seja, eles serão construídos a partir dos questionamentos que fazemos sobre eles, com base na fundamentação teórica estabelecida nesta investigação.

Com base na leitura, questionamento e classificação dos dados obtidos é que o tratamento dos dados em campo ocorreu, pautados no trabalho de identificar partes relevantes para a discussão e foi assim que elegemos as categorias específicas (MINAYO, 1992) que servirão de base para posterior análise, de forma que seja possível partir para um conhecimento final dos resultados.

Subsequentemente, será a divisão dos dados para facilitar a compreensão dos dados alcançados na pesquisa qualitativa, por meio de uma prévia seleção para classificar e estrutura as informações da pesquisa.

O terceiro passo consiste na análise final dos dados obtidos em campo, no qual “procuramos estabelecer articulações entre os dados e os referenciais teóricos da pesquisa respondendo às questões da pesquisa com base em seus objetivos”(DESLANDES, 1994, p.79).

Ancorados no referencial metodológico adotado, no capítulo remetido aos resultados da pesquisa, os dados serão expostos de forma sistemática, buscando salientar por meio da apresentação de gráficos e textos, as informações precisas para validar os objetivos específicos da pesquisa.

Minayo (2002) observa que o ato de compreender caminha na direção de interpretar e estabelecer relações para chegar a conclusões. Arrematando o seu pensamento, a mencionada autora considera que a hermenêutica — caminhando entre aquilo que é familiar e o que é estranho — busca "esclarecer as condições sob as quais surge a fala" (MINAYO, 2002, p.92).

Portanto, as informações apresentadas serão indicadas em formas de “conclusões parciais e provisórias”, reconhecendo que nas palavras de Deslandes (1994, p.79) são considerações “aproximativas”, enquanto posicionamento por nós compartilhado que se baseia no fato de que em se tratando de ciência, “as afirmações podem superar conclusões prévias e elas podem ser superadas por outras afirmações futuras”.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção, apresentaremos os pressupostos teóricos desta pesquisa que apresentam a etapa da Educação Infantil e suas especificidades, bem como seu contexto histórico, ressaltando aqui a legislação nacional vigente pautada nos direitos das crianças e nos sentidos atribuídos aos jogos, para fundamentar esta base teórica.

Nesta seção serão expostos os jogos, Educação Infantil e prática docente, sendo notável o quanto favorece o desenvolvimento das crianças no processo de ensino aprendizagem, bem como é fundamental o professor planejar e conhecer os jogos objetivando o desenvolvimento e aprendizado das crianças na Educação Infantil.

3.1 Educação Infantil no Brasil

Com a abertura política que ocorreu na década de 80 no Brasil, e devido as pressões por parte das camadas populares para do acesso à escola, passando a ser reivindicada a educação para as crianças, sendo assim como dever do Estado, pois até o momento não havia compromisso dele legalmente com essa função. Foi por meio movimentos sociais e feministas em 1988, que a Constituição Federal do Brasil (BRASIL, 1988) garantiu no seu art. 205 o direito das crianças na educação a ser oferecido em creches e pré-escolas, como direito das crianças e dever do Estado.

Vejamos na Constituição:

Art. 205. A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. (BRASIL, 1988, p.1)

Nessa perspectiva, entende-se a Educação Infantil como direito das crianças, que deve ser assegurado principalmente pelo Estado e a família, assim a criança irá se desenvolver e aprender, visando que se torne um cidadão que tenha qualificação para trabalhar na sociedade.

Desde 1990 que a Educação Infantil foi incorporada como primeiro nível da Educação Básica, e normaliza a municipalização dessa etapa de ensino, quando cria-se o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA (BRASIL, 1990) , a nova Lei de Diretrizes de Bases - LDB, Lei nº9394/96 (BRASIL, 1996), assim há uma ascensão da nova

concepção da infância, que garantir em lei os direitos da criança como cidadã na nossa sociedade.

Com intuito de definir e regularizar o sistema de educação brasileira segundo a Constituição Federal (BRASIL, 1998), foi então criada a LDB, (BRASIL, 1996) passando a ser de responsabilidade da família a obrigatoriedade da educação para as crianças. Conforme ressalta o:

Art. 3º O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios:

- I** - igualdade de condições para o acesso e permanência na escola;
 - II** - liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber;
 - III** - pluralismo de idéias e de concepções pedagógicas;
 - IV** - respeito à liberdade e apreço à tolerância;
 - V** - coexistência de instituições públicas e privadas de ensino;
 - VI** - gratuidade do ensino público em estabelecimentos oficiais;
 - VII** - valorização do profissional da educação escolar;
 - VIII** - gestão democrática do ensino público, na forma desta Lei e da legislação dos sistemas de ensino;
 - IX** - garantia de padrão de qualidade;
 - X** - valorização da experiência extra-escolar;
 - XI** - vinculação entre a educação escolar, o trabalho e as práticas sociais.
- (BRASIL, 1996, p. 1)

Assim, podemos compreender como a legislação acima aborda a educação para as crianças, pois seguindo os princípios apontados a criança é assegurada de uma educação que irá lhe proporcionar desenvolvimento integral e aprendizagem em diversos aspectos, contribuindo no seu processo de ensino e aprendizagem.

Buscando formas sobre como nortear o trabalho efetuado com crianças de zero a seis anos de idade nas instituições de Educação Infantil no Brasil, foi criado 1998, o documento Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil - RCNEI, (BRASIL, 1998), enquanto importante respaldo para tratar as especificidades da Educação Infantil no Brasil apresentando nele um avanço na procura de compor melhor o papel da Educação Infantil, ofertando uma inspiração que engloba o educar e o cuidar, que pode ser percebido como um grande desafio para a Educação Infantil atualmente.

Com foco nas interações e na brincadeira como eixos estruturantes do currículo na Educação Infantil, foi somente no ano de 2010, que a mesma foi marcada por princípios, fundamentos e procedimentos para orientar sobre as políticas públicas e a elaboração de planejamento, execução e avaliação das propostas pedagógicas, presente na resolução que se instituiu as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil- DCNEI (BRASIL, 2010), assim a serem observadas na organização de propostas pedagógicas na Educação Infantil.

“A Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009, fixou as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Em 2010 foi lançado o documento”. Dessa maneira, a DCNEI (BRASIL, 2010) une-se com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica e contribui ao aproximar os princípios, fundamentos e procedimentos determinados pela Câmara de Educação Básica do Conselho Nacional de Educação.

É neste sentido, que ressaltamos a concepção de criança, segundo defendida pela DCNEI (BRASIL, 2010) ao considerar a criança um sujeito histórico e de direitos, conforme expresso:

Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (BRASIL, 2010, pg. 14).

Seguindo o que é afirmando pela DCNEI (BRASIL, 2010), a criança enquanto sujeito histórico e de direitos é ativa e dinâmica, participativa, na qual vivência e experimenta diferentes sentidos. Assim, o brincar não deve ser percebido como perda de tempo no ambiente educacional, mas sim como experiências que possibilitam o desenvolvimento integral da criança. No brincar a criança desenvolve sua imaginação, despertando a observação do que há ao seu redor, bem como a interação com os outros, descobrindo nossas histórias e conhecimentos a partir de diversas vivências.

Foi em 22 de dezembro de 2017 que o Conselho Nacional de Educação - CNE apresentou a resolução CNE/CP Nº 2, de 22 de dezembro de 2017 instituindo e orientando a implantação da Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2017), contemplando desde a Educação Infantil.

Assim seguindo os pontos abordados na BNCC (BRASIL, 2017) sobre a oferta da Educação Infantil, enquanto primeira etapa da Educação Básica Nacional, pressupõe que as atividades propostas em diferentes campos de experiências, conforme exposto na BNCC (BRASIL, 2017), sejam do mesmo modo, que já evidenciadas nas DCNEIS (BRASIL, 2010) articulados com os eixos interações e brincadeiras, justificando dessa forma que não podem ser trabalhando somente de maneira teórica sem que haja o desenvolvimento de uma prática lúdica.

O estudo detalhado da BNCC (BRASIL, 2017) voltado para a Educação Infantil, apresenta como um dos direitos fundamentais da criança o brincar. é por meio do brincar e suas múltiplas dimensões que suas diferentes manifestações, como no caso dos jogos e brincadeiras proporcionam que a criança explore, crie, se expresse e interaja com outras

possibilidades, sendo o brincar um direito que interliga os outros cinco direitos de aprendizagem da criança na Educação infantil, na BNCC (BRASIL, 2017) o brincar e acompanhado ainda da orientação das DCNEIS (BRASIL, 2010), isso conforme as interações e brincadeira.

O desenvolvimento da criança partindo do brincar, e interligando-se aos outros direitos de aprendizagem da BNCC (BRASIL, 2017), sendo que o professor torna-se o mediador, mas não deve ser anulado a imaginação da criança no processo de criar e recriar por se mesmo.

Na BNCC (BRASIL, 2017), temos cinco campos de experiências, são eles, o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; espaço, tempo, quantidades, relações e transformações.

Todos apresentam objetivos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil, com habilidades que buscam desenvolver aprendizagem das crianças nos seus diversos aspectos, estimulando conhecer, vivenciar, explorar, reconhecer, transformar, criar e recriar.

Sobre os Campos de Experiências na Educação Infantil, torna-se pertinente observar:

I – O eu, o outro e o nós – É na interação com os pares e com adultos que as crianças vão constituindo um modo próprio de agir, sentir e pensar e vão descobrindo que existem outros modos de vida, pessoas diferentes, com outros pontos de vista.

II – Corpo, gestos e movimentos – Com o corpo (por meio dos sentidos, gestos, movimentos impulsivos ou intencionais, coordenados ou espontâneos), as crianças, desde cedo, exploram o mundo, o espaço e os objetos do seu entorno.

III – Traços, sons, cores e formas – Conviver com diferentes manifestações artísticas, culturais e científicas, locais e universais, no cotidiano da instituição escolar, possibilita às crianças, por meio de experiências diversificadas.

IV – Escuta, fala, pensamento e imaginação – Desde o nascimento, as crianças participam de situações comunicativas cotidianas com as pessoas com as quais interagem.

V – Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações – As crianças vivem inseridas em espaços e tempos de diferentes dimensões, em um mundo constituído de fenômenos naturais e socioculturais. (BRASIL, 2017, p. 40).

Assim compreendemos que os campos de experiências na Educação, conforme expostos na BNCC (BRASIL, 2017) pressupõe a utilização de jogos de uma maneira mais ampla e assegura tais práticas para as crianças. Foi possível perceber que no campo de experiência II - "Corpo, gestos e movimentos" possui diferentes habilidades que auxiliam neste trabalho como exemplo o exposto: (EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras (BRASIL, 2017).

Dessa maneira, nota-se a relevância do jogo nas práticas educativas para o desenvolvimento das crianças, trazendo experiências concretas do cotidiano das crianças de maneira lúdica e significativa para o seu desenvolvimento e aprendizado.

3.2 Sentidos atribuídos aos jogos em seu contexto histórico

A Educação Infantil constituída como o período de desenvolvimento humano, no seu processo de ensino aprendizagem, devem ser frequentemente estimuladas pelos docentes em seus locais de ensino (PIAGET, 1990; KISHIMOTO, 2011). Desse modo, o presente estudo pressupõe a importância do profissional que atua na Educação Infantil estar atento as orientações da legislação nacional vigente, bem como ao estudar e conhecer as especificidades da Educação Infantil, para garantir e contribuir no processo de desenvolvimento integral da criança, a partir de vivências e experiências que articulem o uso de jogos e brincadeiras no cotidiano das crianças.

Segundo estudos do campo da psicologia, Piaget (1990), ressalta que por meio dos jogos consegue-se estudar aspectos motores, afetivos, sociais e morais da criança, conforme sua fase de desenvolvimento, seu contexto e a formação de sua personalidade.

Segundo Piaget (1974, p. 160), "o jogo é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno". Isso é, permite a criança compreender e identificar um sistema de regras e a forma que caracteriza sua elaboração.

Sobre o jogo e suas relações, percebe-se que pode ser utilizado como instrumento para facilitar a aprendizagem das crianças, mas por outro lado isso gera questionamentos, pois se o jogo facilitar no processo de desenvolvimento chamando a atenção das crianças, como o professor o utilizar enquanto instrumento de aprendizagem, ou melhor dizendo como mediador para facilitar dando mais significado os conteúdos trabalhados, bem como outras aprendizagens que podem ser desenvolvidas com o jogo.

O estudo de Pereira e Farias (2020, p.1343) pressupõe que o jogo pode ser um recurso pedagógico adotado para subsidiar aspectos lúdicos e educativos. Em outras palavras, o jogo é uma atividade livre, dotado de alegria, de espaço, de tempo e de regras. Ele mostra-se imprevisível e favorece o fictício. (CAILLOIS, 1990)

Deste modo, compreende-se que para conservar estas características do jogo e seus aspectos lúdicos e educativos, é significativo oportunizar a interação das crianças com o jogo e com o contexto, isto é, utilizá-lo como um recurso pedagógico para ensinar os conteúdos propostos.

A percepção que há em alguns textos sobre o jogo é que ele é utilizado como passa tempo assim como já mencionado, pois autores como Rabelais (1876) ressaltar sobre o jogo na sua natureza educativa, o jogo pode ser visto como passar tempo e o lazer de modo popular está a dança. O jogo também pode ser instrumento de desenvolvimento da linguagem, bem como do imaginário.

Nos estudos de Gilles Brougère (1998), professor na Universidade Paris XIII e que desde os anos 1970 se dedica aos estudos sobre o universo infantil e a ludicidade, buscamos compreender que a palavra jogo requer entender sua lógica semântica e seus mais variados empregos.

Para entender a lógica semântica que conceitua o jogo em seus contextos e para compreendê-lo, é fundamental explorar a linguagem e contextualizar seu emprego (BROUGÈRE, 1998; CAILLOIS, 1990). Podemos entender que o jogo integra no processo de aprendizagem da criança.

Ao buscar o significado da palavra jogo no dicionário Houaiss (2009) observamos que este apresenta 18 significados diferentes ao termo, em destaque: atividade com finalidade de diversão, atividade submetida às regras e brincadeira, jogo de peças, conjunto de componentes. Sendo assim Caillois, (1990), também ressalta esta gama de significados linguísticos dá uma ideia da amplitude semântica da palavra jogo.

Os jogos vistos como educativos, conforme Brougère (1993, p.108), que integra o sentido do jogo, apresentado nos tempos atuais, como um meio de expressão de qualidade espontânea ou naturais da criança, como recriação, momento adequado para observar a criança, pois expressa através dele sua natureza psicológica e inclinações. Nesta percepção retém o jogo ao confim da atividade educativa, assinala a sua naturalidade.

Apontado como passatempo os jogos são mostrados, no contexto histórico da clássica obra de *Gargântua e Pantagruel*, assim Rabelais (1876) fala do jogo, que foi

utilizado personagens da época para trabalhar sobre o trama das histórias, críticas como a deseducação, falta de hábitos em relação à saúde, o jogo como sem utilidade, e como futilidade, passa tempo, isso é um ponto de partida para identificamos que na percepção na educação de outros pedagogos, o jogo tem um outro destaque, pois é um recurso de ensino para melhor desenvolver os conteúdos, possibilitando às crianças relacionar os conteúdos de maneira significativa e que aprendam com mais facilidade.

Outro ponto de vista sobre o jogo, segundo Vygotsky (1987), demonstra que os processos psicológicos são construídos a partir de ordens do contexto sociocultural. Seus paradigmas para explicitar o jogo infantil apresenta-se na filosofia marxista, que contempla o mundo como resultado de processo histórico e social que mudam além do costume de vida da sociedade, como inclusive as formas de pensamento do ser humano no meio em que vivem e se desenvolvem no processo de ensino.

Há teorias sobre os jogos que são citadas por Bruner (1983), que pesquisava acerca dos processos cognitivos e educativos, e Miller (1956), estudava sobre a linguagem. Miller (1956), é influenciado por Chomsky (1969), e sua revolução teórica da gramática gerativa, assim seus estudos seguem a mesma base de raciocínio. Bruner (1983), segue no mesmo referencial, ele associa a estrutura do jogo a linguagem e isso enquanto pesquisador sobre o jogo, interligando a linguagem a compreensão do jogo.

Algo que vem sendo discutido para entender que geralmente não há discussão do jogo em si, mas um uso metafórico sem que a já explicitação de seu significado, as concepções a decorrer de como o jogo é visto, são diversas em nossa sociedade. Brougère (1993), nos mostra que as metáforas do jogo aparecem em várias áreas, entende-se que para alguns autores, o jogo é livre, sem imposição de normas, tendo regra fixa.

Desse modo, cada significado possui um objetivo, visando diferenciar seu uso Wittgenstein (1999), o jogo a uma estrutura exploradora em que jogos coletivos como o próprio futebol apresentam similaridade com as relações que se estabelecem entre os indivíduos dentro de uma sociedade.

Logo, o jogo fornece um modelo simplificado para compreender esta interdependência, alguns autores formam um conceito operário do jogo, ou seja, não há uma discussão sobre o significado do jogo em si, em um outro conceito dentro do processo metafórico já vemos que se compreende a expressão do jogo educativo, pois o brinquedo tornou-se educativo quando se transportam para o ensino as propriedades do jogo.

Para Huizinga (2000) o jogo não pode ser definido por um único termo, considerando seus vários significados e seus variados contextos, definir o jogo torna-se, portanto, complexo. Assim como os estudos desenvolvidos por Scaglia (2003) discorre que o jogo não deve ser definido somente pela linguagem, mas também pelo contexto, sendo conceituado conforme seus diversos ambientes.

O jogo utilizando como instrumento educativo pôr os professores na escola, ao entregar um jogo e não mostrar como se joga deixando as crianças livremente não faz do jogo um instrumento de ensino, pois como afirma Henriot (1989), para que exista jogo é necessário que o sujeito tenha consciência de que está jogando e o que ele manifeste conduta compatível com a situação segundo o mesmo é sempre um processo metafórico o jogo, por seus diversos contextos podendo assim ultrapassar o presente no sentido do futuro com isso vemos tornar-se real o transformar por meio do possível e vivenciar dimensões imaginárias, estimulando o ensino de outra maneira para a construção da aprendizagem.

Na perspectiva de Scaglia, (2007), a complexidade em investigar é relevante na formação inicial e continuada de docentes, visto que o jogo leva a percorrer diversas áreas do conhecimento, tais como sociologia, filosofia, biologia, psicologia, matemática, educação física, pedagogia, as quais visam compreendê-lo.

Seguindo para o campo da Pedagogia, o jogo, conforme investigado por Kishimoto (1994), desempenha um importante papel na educação. Ele é fundamental para o desenvolvimento integral da criança, por estimular suas habilidades físicas e apresentar condutas morais e sociais.

O jogo assume variados significados, podendo ser compreendido por suas semelhanças. Corroborando Wittgenstein (1999), a citada autora apresenta uma família de jogos, na qual os pontos que se relacionam são: liberdade do jogador, ação lúdica, prazer ou desprazer, regras implícitas ou explícitas, representação do real, presença de tempo e espaço, e não seriedade. Pela interligação destas características forma-se a grande família dos jogos.

Na próxima seção serão tratados os princípios norteadores dos jogos buscando discutir suas contribuições para a aprendizagem das crianças na Educação infantil.

3.3 Princípios norteadores dos jogos na aprendizagem da Educação Infantil

Compreendendo melhor sobre a origem do jogo no Brasil, segundo Kishimoto (2009) aconteceu desde quando os portugueses chegaram e assim foi sofrendo diversas influências por sua chegada neste território.

Além deles outras diversas influências de outros povos, assim conforme Kishimoto (2009, p. 16) veio com os primeiros colonizadores o folclore, incluindo os contos, histórias, lendas, ou seja, superstições que se perpetuam pelas vozes, bem como os jogos, festas, técnicas e valores. Outras culturas já existiam antes da chegada desses povos como os indígenas e outros, que por sua vez já tinham suas próprias brincadeiras, jogos e linguagem.

Deste modo, compreende-se que com decorrer do tempo o jogo vai deixando de se ocupar do ósseo, e começa a ser visto como um recurso utilizado para facilitar e incentivar no processo de ensino e aprendizagem, de maneira lúdica e significativa principalmente na Educação Infantil e nos anos iniciais. A criança está muito voltada a interesse de brincar, e os conteúdos com grandes textos e cópia não são atrativos para chamar atenção das crianças, como são os jogos por suas vezes coloridos de formas e tamanhos que chamam a atenção das crianças.

Assim, percebe-se que o contexto histórico influencia muito além do local, cultura e para Kishimoto (2009) em cada momento histórico e social entende-se o papel do jogo, dessa maneira é preciso levar em consideração os diversos aspectos em que nos rodeiam, procurando compreender quais são as percepções dos professores que atuam na Educação Infantil, ao trabalharem com jogos como um recurso lúdico em sala de aula ou até mesmo em outro espaço da escola.

Em um sentido mais amplo se faz necessário compreender o que é o jogo e conforme Antunes (2007) e:

Do ponto de vista educacional, a palavra jogo se afasta do significado de competição e se aproxima de sua origem epistemológica latina, com o sentido de gracejo ou mais especificamente divertimento, brincadeira, passatempo. Desta maneira, os jogos infantis podem ser excepcionalmente incluir uma ou outras concepções, mas essencialmente visam estimular o crescimento e aprendizagem [...] (ANTUNES, 2007, p.9)

Dessa forma, como menciona Antunes (2007), a Educação Infantil são envolvidos vários recursos para o desenvolvimento do trabalho com as crianças e o jogo tem fundamental importância quando trabalhado com um recurso pedagógico ele irá

desenvolver a linguagem, coordenação motora, cognitiva, socialização, percepção do mundo real, das cores, símbolos, o jogo deve ser vivenciado pelas crianças no seu cotidiano possibilitando trabalhar diversos aspectos para muito além da teoria à prática do conhecer e vivenciar.

Conforme mencionado no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998) percebe-se que:

Os momentos de jogos e brincadeiras devem se constituir em atividades permanentes nas quais as crianças podem estar em contato também com temas relacionados ao mundo social e natural. O professor poderá ensinar as crianças jogos e brincadeiras de outras épocas, propondo pesquisas junto aos familiares e outras pessoas da comunidade e ou livros e revistas [...] (BRASIL 1998, p.200).

Assim, percebemos que o trabalho com outros temas torna a utilização dos jogos muito mais abrangente, possibilitando aprender o conteúdo de uma forma que as crianças se sintam convidadas em participar da construção dos seus conhecimentos.

Para se trabalhar com o jogo na escola como um recurso pedagógico é preciso estudar para compreender todos os aspectos dos jogos, e também realizar um planejamento em que mostre de maneira clara o porquê da escolha da utilização do jogo, bem como qual objetivo pretende alcançar, além dos benefícios que logo de início o mesmo tem ao ser utilizado, pois não há como ter bons resultados sem se planejar como trabalhar, e quando se trabalhar com a educação, assim o planejamento torna-se indispensável.

Conforme Almeida (1994), há vários jogos que são enriquecedores em diversas áreas como no desenvolvimento da memória, intelectual, atenção, interação, imaginação e outros. Assim os professores têm a sua responsabilidade de planejar e adaptar o jogo ao objetivo em que se quer alcançar. Para além dos diversos bens em que o jogo traz para a mente, pode-se salientar também as vantagens do jogo no aspecto físico, havendo assim benefícios na atividade do corpo e movimentos estas estão relacionadas ao ato de jogar, pegar, encaixar.

O jogo proporciona entender melhor o outro e a si próprio desejos de sim ou não, comunicação, interação, significação do real, representado pelo imaginário as crianças têm todas as situações vivenciadas no jogo. Mesmo sabendo de todos os benefícios já mencionados sobre o jogo, deseja-se alcançar entender como o professor da Educação Infantil percebe esse jogo, e desenvolve o mesmo com as crianças além da teoria para a prática, quais os jogos realizam em sala e quais são os seus objetivos alcançar.

Nesta perspectiva, o jogo se mostrou um recurso que abrange o físico, social, lúdico e didático, facilitando o aprender com metodologias, que possibilitam uma maneira divertida de aprender, com isso pode ser trabalhado diferentes temáticas por meio dos jogos, tornando possível apresentar temas que devem ser abordados na Educação Infantil, tais como, saúde, cultura, meio ambiente, entre outros.

Conforme estudos de Haydt (2006), o jogo se constitui com um recurso didático valioso por diversas razões, entre elas a criança, a utilizá-lo, expressar diferentes aspectos naturais, favorecer as duas situações pertinentes ao desenvolvimento, o prazer e o esforço, estimular as operações mentais e pensamentos, permeia e completa diferentes dimensões da personalidade (o afetivo, cognitivo e o motor).

Friedmann (1996), afirma que os jogos serão destinados à criança conforme o seu estágio de desenvolvimento. Isso seguindo os pontos destacados sobre as vantagens que o jogo com seus amplos aspectos que podem desenvolver melhor as crianças do processo de ensino e aprendizagem.

Diante disso, a autora apoia-se na concepção de Piaget (1974), no tocante aos estágios de desenvolvimento. Friedemann (1996), destaca e cita os seguintes jogos conforme os estágios de desenvolvimento os de encaixe ou construção, puxar um barbante, boliche, bolinhas de gude, peteca, educativos de planos de volume, cubos e faz de conta.

Ainda sobre estudos que falam sobre os benefícios dos jogos, também são apontadas as divergências dúvidas que há por meio dos professores quando se trata da importância em que ele tem como um recurso pedagógico usado na construção do desenvolvimento das crianças, essas dúvidas ocorrem por não saberem distinguir o jogo como recurso pedagógico e o jogo para ocupar o ócio, ou jogos de azar como conhecidos há séculos.

Os jogos simbólicos, são considerados importantes por despertarem a imaginação e estimularem no criar e recriar por sua vez relacionado a situação vivenciadas do seu cotidiano. afirma Silva e Rubio:

[...] por meio dos jogos simbólico, a criança passa a dar diferentes significados a único objeto. Um pedaço de pau pode ser uma bengala ou uma boneca que se embala ou um pedacinho de madeira é um pente e logo vira um sabonete. É a imaginação deles fazendo valer do convívio com os adultos. [...] (SILVA e RUBIO 2014, p.11)

Assim como destaca os autores, compreendemos que através dos jogos simbólicos, percebemos que as crianças podem, criar e recriar diferentes possibilidades

para desenvolver seu aprendizado, como afirma os autores ao citarem os diferentes significados que podem ser atributos ao mesmo objeto, a partir do imaginário da criança.

Como um recurso pedagógico o jogo auxilia no desenvolvimento de entender e realizar compreendendo os conflitos e necessidades que não são satisfeitas. Estimulando a aprender desenvolvendo a linguagem e criatividade do imaginário segundo Freitas (2010)

[...] Ao jogar simbolicamente ou imaginar e imitar, a criança cria um mundo em que não existem sanções, coações vírgulas normas e regras vírgulas provenientes do mundo dos adultos, o que possibilita a ela transformar sua realidade com o objeto de atender as suas necessidades e desejos. Evidenciando-se, assim, a importância da sua função simbólica como um meio de permitir a criança expressar seus desejos, conflitos etc. e adaptar-se gradativamente ao meio em que vive. [...] (FREITAS, 2010, p. 146)

Dessa maneira, entende-se que permitindo com que as crianças se adaptam com maior facilidade estes são os resultados dos jogos simbólico, assim a menos conflitos no seu ambiente de convivência no decorrer do seu desenvolvimento.

O jogo comum facilitador para atender as necessidades das crianças e sua formação intelectual. De acordo com Corrêa e Bento (2017)

O jogo possibilita a aprendizagem, aguçando a criatividade, o pensar, raciocinar, descobrir, persistir, interagir, socializar, criar e recriar. Através de jogos é possível que a criança tenha uma dimensão de tempo, quantidade e compreensão da sequência. O jogo serve como forma de equilíbrio entre a criança e o mundo (CORRÊA e BENTO, 2017 , p.2).

Assim compreendemos o quanto são importantes os recursos pedagógicos, podendo trazer mais interesse, compreensão, atenção e concentração. Os jogos por sua vez devem fazer parte da nossa rotina escolar buscando alcançar algo que seja significativo e despertador do interesse marcando positivamente as crianças no seu ensino.

Em um amplo movimento de saberes e necessidades o jogo funciona a interação com os outros, desenvolvendo suas habilidades de conhecer a se aos outros conforme Queiroz, Maciel e Branco (2006):

[...] a brincadeira oferece as crianças uma ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e tomada de consciência ações na esfera imaginativa, criação das interações voluntárias, formação de planos da atividade real, motivações intrínsecas e oportunidade de interação com o outro, que sem dúvida contribuíram para o seu desenvolvimento. [...] (QUEIROZ, MACIEL e BRANCO, 2006, p.178)

É desta ampla estrutura para a tomada de consciência que os autores ressaltam a importância da brincadeira para a formação do cognitivo da criança, possibilitando ainda

contribuir para o desenvolvimento integral da criança, possibilitando a interação com o outro, além do desenvolver da sua imaginação do mundo imaginário, para o mundo real, permitindo identificar os fatores que os rodeiam.

Compreendendo o jogo como um benefício para o ensino e aprendizagem, pressupõe que este não deve ser separado do ambiente escolar, uma vez que o jogo como recurso pedagógico é muito rico no desenvolvimento da criatividade imaginação, como já mencionado assim o docente tem seu papel fundamental como mediador do jogo ponto final de acordo com Pereira e Sousa (2015),

[...] Os jogos e brincadeiras são essenciais recursos pedagógicos em que o professor deve utilizá-los na sala de aula, esses recursos devem ser usados não apenas como diversão, mas também como meio para construção de conhecimentos em situações formais de aprendizagem [...] (PEREIRA e SOUSA 2015, p. 6)

Percebendo-se que através do jogo o professor consegue observar o que o aluno precisa por isso a importância de os educadores compreender o sentido da mediação em relação ao jogo e assim planejar atividades lúdicas e diferente de jogos que atendam as várias necessidades, a criança irá então brincar aprender e se sentir protagonista do seu próprio saber.

Na tentativa de mostrar a definição para o jogo percebe-se que não é uma tarefa tão acessível, pois o contexto da palavra jogo pode ter várias interpretações que foram criadas ao longo dos tempos, há vários tipos de jogos que são bem conhecidos como, amarelinha, xadrez, futebol, dominó, quebra-cabeça, faz de conta e outros infinitos jogos que já são conhecidos e vivenciados por muitas gerações antes da nossa.

Embora estes jogos possam receber a mesma qualificação cada um tem suas particularidades, tendo como por exemplo o xadrez que em suas regras estabelecidas autorizam a movimentação das peças, no jogo faz de conta existe a forte presença do contexto imaginário a noção de espaço, lateralidade, coordenação motora e interação, no quebra-cabeça exercita a memória visual, capacidade de resolver problemas.

Para perceber o jogo ou não jogo entendemos que é necessário compreender a diversidade de fatos vistos, assim entendemos como o jogo apresenta a complexidade do trabalho de defini-lo.

A complexidade expande quando se entende-se que tal comportamento são capazes de serem vistos como jogos ou não jogos, a criança indígena que brinca com arco e flecha atirando em pequenos animais que para os observadores podem ser

compreendidos como um jogo que proporciona a diversão, para a comunidade indígena é visto de outra forma, pois é o meio que eles encontraram de preparar a arte da caça que é preciso para dar continuidade a sua tribo. Para uns atirar com arco e flecha é um jogo que diverte e para outros, é preparo para a vida profissional e contínua da sua existência.

Dependendo do significado que o jogo é atribuído em diferentes culturas ele pode ser entendido como jogo ou não jogo, havendo assim interpretações distintas. Percebemos então o quanto é difícil dar uma definição concreta para o jogo, entendendo suas múltiplas manifestações e suas percepções em diferentes culturas, assim também vemos que todos os jogos detêm de características que unem ou separam.

No leque de significados atribuído ao conceito que se tem dos jogos os pesquisadores do *Laboratoire de Recherche sur le Jeu et le Jouet, da Université Paris-Nord*, como o Jacques Henriot (1989) e Gilles Bougère (1993) o jogo pode ser entendido em sua peculiaridade como, no primeiro resultado de um sistema linguístico que atua no interior de um contexto social no segundo o sistema de regras e o terceiro um objeto.

Assim entende-se que no primeiro fato a definição do jogo necessita da linguagem de cada circunstância social existe um desempenho pragmático da linguagem da consequência de um conjunto de acontecimentos os comportamentos que dão sentido semelhantes aos vocábulos a partir de semelhança entre seres, coisas e fatos ponto como fontes acessíveis de expressão as línguas funcionam.

3.4 Os jogos e brincadeiras na Educação Infantil, desenvolvimento e aprendizagens

As crianças brincam para aprender ou aprendem brincando com os jogos e brincadeiras, como pode correr o desenvolvimento e aprendizagem das crianças de maneira significativa, alguns teóricos como, Bondioli (2017), Lopes, 2005, Knebel (2014), Santos (2018) e outros.

Os jogos e brincadeiras podem contribuir de maneiras pertinentes para o aprendizado das crianças, isso é, a criança passa a descobrir o mundo, construindo a sua individualidade, se apropriar de sua cultura e passa a ter sapiência da realidade na qual ela está presente.

Conforme Savio (2017, p. 26) “[...] a brincadeira pode desenvolver uma importante função de mediação evolutiva no contexto em que a criança está inserida, o emocional, cognitivo e sociocultural [...]”. Entendendo mais o que se passa ao seu redor

de maneira significativa as crianças se desenvolvem ao brincar, dessa forma irá ter mais facilidade para relacionar o real e imaginário.

A criança como ser capaz de recorda situações que permitam a reflexão, e os jogos simbólicos possibilitam esta maneira de aprender, compreender e ao mesmo tempo aprimorar sua imaginação.

Segundo Bondioli (2017, p. 63) “[...] os atos de tutor devem estar em consonância com os conteúdos simbólicos de brincadeiras infantis e bem adaptadas aos significados afetivos expresso pelo conteúdo”. Entendendo que se faz necessário que a brincadeira seja também espontânea, não deve ser interrompida, ela deve ser contínua bem como o conteúdo e o brincar trazendo uma relação de apoio no seu desenvolvimento.

Afetivo, social, imaginário e cognitivo, muito os jogos e brincadeiras estimulam no desenvolvimento e ensino aprendizagem das crianças na Educação Infantil. Vai muito além do ensinar e alfabetizar nos anos iniciais, os professores com esta consciência conseguem ensinar e desenvolver melhor o ensino para as crianças.

Levando em consideração as vivências que cada criança já tem no decorrer do seu aprendizado para que elas possam aproveitar do seu imaginário e assim também alcance outros campos da aprendizagem nos seus desenvolvimentos na Educação Infantil.

Podendo contribuir no desenvolvimento, estimulando sua confiança, entendimento, saberes intelectuais, e conhecimento do que acontece ao seu redor, os jogos e brincadeiras não podem ser entendidos apenas como mero passatempo. Lopes (2005) colabora explicando sobre a temática abordada, afirmando que

O jogo para a criança é o exercício, e a preparação para a vida adulta, assim a criança aprende brincando, e o jogo para criança é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades, e quando a criança está simplesmente brincando incorpora valores, conceitos e conteúdo. (LOPES, 2005, p.35).

Como expõe Lopes (2005), o jogo no desenvolvimento para além da ocupação do ócio, mas como um recurso que promove o aprendizado desenvolvendo suas capacidades em diversos aspectos.

No brincar a criança vai se desenvolvendo, buscando outras maneiras de entender o dia a dia, bem como revolver situações e, segundo Knebel (2014, p. 283), “[...] Através do brincar, a criança revela segredos, desfaz temores, explora o desconhecido, pode dar ordem exigir obediência, enfrentar a morte, escuridão, incêndio, brigas, solidão, tristeza, alegrias. [...]”. Os jogos e brincadeiras mostram diversos aspectos que podem ser trabalhados no ensino aprendizagem dos nos pequenos.

Assimilar e compreender o emocional e o intelectual pode ser uma tarefa mais acessível com a auxílio do jogo e da brincadeira no cotidiano das crianças. De acordo com Santos (2018):

[...] Ao brincar a criança fica tão envolvida que expõem seus sentimentos e as sensações desenvolvendo ações de cooperação e promovendo um brincar de forma agradável, ao introduzir as brincadeiras e jogos na sala de aula elas vão aprender de forma descontraída sendo motivados a buscar respostas, questionar e solucionar pequenos problemas, o professor deve trabalhar a partir do mundo em que elas vivem, o mundo da magia do brincar e dessa maneira ele pode abordar os conteúdos de uma forma mais leve e sem fugir da realidade de seus alunos, ainda o professor deve dar mais enfoque aos anos iniciais da criança ali é o momento em que está sendo formado a base do caráter e da personalidade [...] (SANTOS, 2018, p.3)

Compreendemos que Santos (2018) aborda que ao se sentir confortável as crianças conseguem ter mais concentração e interação, sabendo disso os professores necessitam observar mais de perto as crianças, suas rotinas e o meio em que vivem, e assim proporcionar um espaço deleitável.

Pensando no desenvolvimento dos educandos o docente-mediador precisar incluir os jogos e brincadeiras no seu planejamento pedagógico, nele deve estar bem claro quais objetivos e finalidades eles têm ao serem aplicados em sala ou ambiente externo.

É necessário que a escola tenha tempo, matérias e ambiente para que seja possível realizar os jogos e brincadeiras de maneira significativa na qual realmente estimule e ensine as crianças. Quando se tem estabelecido uma rotina com jogos e brincadeiras seja de forma livre ou direcionadas está proporcionado o desenvolvimento lúcido e significativo. Segundo Clemente (2019),

[...] O desenvolvimento da criança ocorre através do lúdico, pois a criança precisa brincar para amadurecer e de jogar para se correlacionar com o mundo. Desta forma, pode ser incluído no processo de ensino nos contextos escolares dos dias de hoje. No entanto, o mesmo deve ser aplicado consoante uma metodologia de trabalho que viabilize a exploração das suas potencialidades. [...] (CLEMENTE, 2019, p.34)

Assim, podemos compreender que o jogar e o brincar não são atos aleatórios, devem ser refletidos e analisados pelos agentes educadores do ambiente escolar, bem como devem ser desenvolvidos em uma base metodológica capacitada para proporcionar ensino aprendizagem com qualidade, promovendo um ensino-aprendizagem que desenvolva a criança no seu cotidiano.

O brincar no processo de ensino aprendizagem das crianças, de acordo com Knebel (2014),

[...] brincando, a criança forma personalidade e aprende a lidar com situações expostas todos os dias. Assim, pelo fato de a brincadeira estar intrinsecamente ligada ao desenvolvimento infantil, também deve estar inserida no contexto

escolar com objetivo de auxiliar o processo de aprendizagem [...] (KNEBEL, 2014, p. 276)

Podemos entender, então, que contribuindo para a formação da personalidade da criança os jogos e brincadeiras são atividades que se fazem importante para interagir na cultura lúdica, assim como o caráter que pode ser formado com a experiência de brincar, além do desenvolvimento do equilíbrio e outras habilidades.

Segundo Santos (2018, p.5), “[...] O jogo e a brincadeira são por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além de habituais. [...]”. Sendo importante ressaltar que o brincar é um atenuante para a construção do ensino-aprendizagem enquanto autonomia, reflexão e criatividade nos jogos e brincadeiras que são desenvolvidos na Educação Infantil.

Aulas mais interativas e adequadas para as crianças são possíveis quando os jogos e brincadeiras se fazem presentes. De acordo com Pereira e Sousa (2015, p. 5) reconhecem que:

[...] brincando a criança aprende, se socializar, assimilar regras, integrar-se ao grupo, aprende a dividir, a competir, a cumprir regras. Sabendo disso a escola pode vale-se do uso de materiais concretos e de jogos e brincadeiras para facilitar a aprendizagem e tornar as aulas mais agradáveis e eficazes [...] (PEREIRA E SOUSA, 2015, p. 5)

Sendo no ato da brincadeira que a criança pode aprender de diversas maneiras, como mostrar os autores, assim cabe a escola utilizar do brincar e jogar, para a construção do desenvolvimento da criança, facilitando sua aprendizagem.

Apresentando contribuições consideráveis na preparação completa da criança. Com vários aspectos no seu desenvolvimento como ouvir, resolver conflitos, dividir e se relacionar com os outros. Um notável desenvolvimento que relacionar desde ensino-aprendizagem, sua espontaneidade, a familiarização de mundo real e imaginário. Conforme Santos (2018):

[...] o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento [...] (SANTOS, 2018, p. 5)

Atenção do professor mais voltada para o comportamento das crianças perante as atividades lúdicas que são desenvolvidas. O jogo e brincar podem estimular a exibição de imagens que relembram aspectos da nossa realidade, deixando fluir o imaginário da criança para aprender brincando, pois, simbolizado por um objeto é continuamente um amparo de brincadeira.

A percepção das crianças durante o brincar utilizando diferentes objetos possibilita o desenvolvimento da sua imaginação, permite que a criança crie e recrie representando diversas coisas. Segundo Queiroz, Maciel e Branco (2006),

[...] as crianças usam objetos para representar coisas diferentes do que realmente são: pedrinhas de vários tamanhos podem ser alimentos diversos na brincadeira de casinha, pedaços de madeira de tamanhos variados podem representar diferentes veículos na estrada. [...] (QUEIROZ, MACIEL e BRANCO, 2006, p. 172)

Neste sentido, percebemos que por meio do brincar as crianças conseguem se comunicar com as pessoas que convivem, é uma das maneiras nas quais usam para expressar suas necessidades e emoções. Sendo uma forma de conhecer a criança na ação do jogar e brincar, e mesmo diante das dificuldades que possam ser encontradas, tornando mais equilibrado suas aprendizagens e vivências com o planejamento.

Conforme Knebel (2014, p 284), “[...] O brincar está na essência do processo de construção social da personalidade da criança. Pela brincadeira, objetos e movimentos são transformados e as relações sociais em que a criança está imersa são elaboradas, revividas, compreendidas. [...]”. Capaz de superar desafios com mais facilidade, ter o emocional e social mais estável, interagir, explorar, se expressar de maneira espontânea e livre, sendo no jogo e brincar desenvolvidas diversas habilidades.

Podendo criar diferentes significados para sua realidade, o jogo proporcionar juntamente com o brincar a construção social da personalidade, isso por meio da prática da criação e da imaginação. Assim entende-se a importância do jogo e da brincadeira serem inseridos no cotidiano das crianças de forma lúdica desenvolvendo as atividades de maneira criativa e prazerosa, para desenvolver suas habilidades na Educação Infantil.

Um dos direitos da criança assegurada pela constituição é o direito de brincar, a escola deve desempenhar sua função de formadora, para que seja possível exercer um ensino de qualidade, assim é necessário garantir o brincar para construção e desenvolvimento dos pequenos. Segundo Santos (2016)

[...] o brincar deve ser parte integrante de sua educação. Não se deve esquecer que o brincar é uma necessidade física e um direito de todos. Uma experiência humana e complexa. Na Constituição Federal de 1988, em seu artigo 227, relata os direitos fundamentais da criança: o direito à dignidade, à educação, à saúde, ao lazer, à alimentação, à profissionalização, à cultura, ao respeito, à vida, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. São direitos que devem ser respeitados pela família, pela sociedade e também pelo Estado [...] (SANTOS, 2016, p 24)

Desse modo, compreende-se a expressão que na educação o brincar é parte integrante, pois como aponta além de ser uma necessidade física, também é um direito de

aprendizagem da BNCC (BRASIL 2017). Sendo assim devem ser respeitados por todos, para que a criança possa se desenvolver e aprender de maneira significativa e continuar.

3.5 Jogos, Educação Infantil e Prática docente

Os jogos e brincadeiras em um caráter pedagógico que tenham por objetivo ensinar as crianças sobre diversos aspectos que devem ser abordados desde as crianças começam construir conhecimentos, ensinar assim para os pequenos sobre o respeito e as diversidades culturais e étnicas que fazem parte do universo real, para além do imaginário abordado de maneira significativa na construção dos seus saberes.

Dessa maneira torna-se notável a ajudar que as brincadeiras e jogos tem na construção de mundo para as crianças, são recursos que proporcionam a desenvolvimento das habilidades na Educação Infantil. Segundo Queiroz, Maciel e Branco (2006, p. 170) “[...] A maioria dos autores afirma que ela é desenvolvida pela criança para o seu prazer e recreação, mas também permite a ela interagir com pais, adultos e coetâneos, bem como explorar o meio ambiente. [...]”.

Neste sentido, compreende-se, que o desenvolvimento da criança na Educação Infantil nos aspectos sociais, cognitivos, motor, efetivo, são favorecidos pelos jogos e as brincadeiras, estes recursos pedagógicos promovem uma maior qualidade no ensino das crianças.

Envolvendo no brincar situações e novas maneiras para compreender o dia a dia, Segundo Dallabona e Mendes (2004):

[...]Por meio das atividades lúdicas, a criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, as quais, pela imaginação e pelo faz-de-conta, são reelaboradas. Esta representação do cotidiano se dá por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reproduções do real, de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e paixões. Estas ações são fundamentais para a atividade criadora do homem [...] (DALLABONA e MENDES, 2004, p. 109)

Portanto, entende-se que e por meio das atividades lúdicas como mencionar os autores, que ampliando a imaginação e obtendo novos conhecimento mediante dos jogos e brincadeiras que são compreendidas como auxílio no desenvolvimento das crianças, inventando ou reinventando o suas vivencias possibilitadas de acordo com suas experiências.

Conforme Lima (2013), “a brincadeira é uma rica fonte de estímulos ao desenvolvimento cognitivo e afetivo da criança e contribui para o seu processo de socialização e autoexpressão”. As brincadeiras podem proporcionar aprendizagem que

fazem parte do dia a dia, isso acontece por similar situações imaginárias com as vivências que os adultos reproduzem e as crianças observam diariamente.

O brincar, além de ser um facilitador do desenvolvimento infantil, é a forma que a criança possui para se comunicar com o mundo, expressar seus sentimentos, conviver com as diferentes emoções, conhecer seu próprio corpo. (LIMA, 2013, p.34)

O brincar possibilita que a criança conheça mais sobre sua vivência o meio que faz parte do seu cotidiano e a si mesma, de maneira mais agradável, se comunicando com os outros, bem como no espaço escolar, entendendo sobre a diversidade e emoções, conhecendo a si e a outros por sentimentos e expressões.

Na Educação Infantil é indispensável que no planejamento dos conteúdos haja atividades lúdicas, é preciso pensar e analisar como serão realizadas estas atividades para o desenvolvimento das crianças no seu processo de ensino e aprendizagem, levando em consideração suas vivências. De acordo com Pereira e Sousa (2015), que diz:

O professor deve utilizar jogos e brincadeiras como recurso pedagógico e planejar a sua aplicação, para que possa desafiar seu aluno e abrir sua mente para descoberta, além de sistematizar o conhecimento que foi construído, permitindo que o jogo não seja visto apenas como diversão ou para motivar sua aula expositiva, mas como algo que estimule o aprendizado (PEREIRA; SOUSA, 2015, p.7).

Conforme os autores, é evidente a importância dos jogos e brincadeiras, assim como é destacado que são direitos da criança ter uma educação de qualidade na qual o brincar faz parte dos seus direitos, estes serão ferramentas para o desenvolvimento da aprendizagem. As crianças passam boa parte da sua vida na instituição escolar aprendendo diversas coisas, cabe então aos educadores proporcionar um espaço com atividades lúdicas, ricas em conhecimento, criatividade e imaginação, para que possam criar e recriar, aprendendo de forma significativa.

Espera-se que o brincar sendo um direito destinado para as crianças que nas escolas sejam mais existentes no espaço escola de maneira lúdica, cativando a atenção das crianças para aprenderem e se desenvolverem. Conforme Vieira e Andrade (2010),

[...] A criança adora imitar os adultos e participar de pequenas tarefas, devendo isto ser valorizado e estimulado pelas pessoas que a cercam. O brincar não se limita à simples ação de brincar: contribui para a formação intelectual e social, principalmente quando se trata a espontaneidade da criança como algo inerente, próprio de cada um que busca caminhos para a construção do saber [...] (VIEIRA; ANDRADE, 2010, p.59)

Entende-se, portanto, que a criança é observadora e sempre está buscando aprender com os nossos atos do cotidiano, em suas brincadeiras ela consegue transferir

impressões de forma criativa, bem como o uso do seu imaginário, assim em seu universo imaginário é possível resolver ou lidar com conflitos, e são os jogos e brincadeiras que os possibilitam de superar todos os dias os desafios, isto é um aprendizado diário.

De acordo com Santos (2018), compreende que:

[...] elas respondem positivamente quanto os conteúdos são abordados de forma atrativa, através de brincadeiras e jogos, porque nesse momento da fase da vida das crianças elas precisam de estímulos para desenvolverem suas habilidades em relação a aprendizagem e estimulando o convívio social e cultural, ao levar o lúdico para a sala de aula o professor evita que suas aulas se tornem cansativas e pouco atrativas [...] (SANTOS, 2018, p. 6)

Portanto, compreende-se a importância de buscar o interesse das crianças, para os conteúdos com os jogos e brincadeiras, que são recursos ricos em diversos aspectos para desenvolver as habilidades, o professor está encarregado de desenvolver estas atividades de forma criativa estimulando os pequenos a participarem da aula com atenção.

Os primeiros contatos da criança com objetos ocorrem por meio das brincadeiras e jogos, bem como o contato com as pessoas do seu cotidiano, estes recursos pedagógicos vem mostrando sua importância no desenvolvimento das crianças, que promover a formação significativa no processo de ensino aprendizagem.

Segundo Piaget, citado por Wadsworth, (1984, p. 44), que “o jogo é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno”. Possibilitando ao professor identificar e compreender a estrutura e o sistema de regras que faz parte de sua formação.

Na próxima seção serão apresentados os resultados obtidos no campo investigativo, com detalhamento das ações e reflexões acerca das significações dos professores que atuam na Educação Infantil sobre o uso dos jogos no processo de ensino aprendizagem das crianças.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesta seção, procuramos apresentar os resultados e discussões dessa investigação, por intermédio do instrumento para coleta de dados, seguido da análise dos resultados obtidos em campo. O tratamento dos dados coletados emergiu em três categorias de análise, que serão expostos da seguinte forma: Sobre os participantes da pesquisa, percepções dos professores enquanto a utilização jogos, Educação Infantil e suas relações com a aprendizagem, e as significações e habilidades que procuram desenvolver com a utilização dos jogos na Educação Infantil no município de Picos/PI.

4.1 Sobre os participantes da pesquisa

Para caracterizar os participantes da pesquisa, serão expostos os resultados e discussões dos dados analisados, declarando em princípio que todos os participantes aceitam participar da pesquisa, trabalho de conclusão de curso – TCC, em concordância com o termo de consentimento esclarecido (em anexo) apresentado junto com o questionário.

Apresentaremos as questões abordadas, em forma de gráficos e textos, mostrando as características que buscou descobrir por meio das respostas dos sujeitos. Assim, seguindo dessa maneira, as questões dissertativas, ou seja, quais os participantes precisaram discorrer a resposta em maneira de texto, os participantes e suas respostas serão identificados por letras e números como: R1, R2, R3, R4, R5 e seguindo até R14, para evidenciar todas as respostas.

Na primeira questão aqui apresentada, procuramos como introdutório da coleta de dados, confirmar que os participantes da pesquisa aceitaram participar, apresentando o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (em anexo), que tem caráter explicativo, garantir o sujeito de ser informado dos aspectos do estudo que está sendo realizado.

Com isso a questão 01 - buscou mostrar a aceitação dos participantes na pesquisa. Ela então foi estruturada da seguinte maneira: Aceita participar desta pesquisa? A então aceitação dos participantes para desenvolvimento desta pesquisa, tornou possível a execução do trabalho de investigação, pois obtivemos a aceitação de todos os participantes, ou seja, 100% dos participantes que aceitaram participar desta pesquisa.

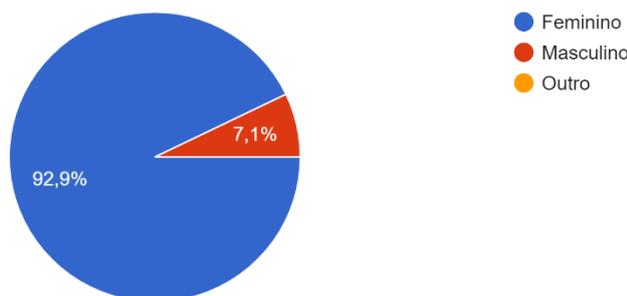
Desta maneira, é necessário ressaltar que, a aplicação do TCLE como ferramenta de exposição da pesquisa para os participantes é muito importante, em qualquer pesquisa que abrange o ser humano.

Sobre a questão 2 (dois), buscamos compreender o gênero dos participantes da pesquisa, como forma de delinear o gênero dos professores que atuam na Educação Infantil no município de Picos/PI. Assim apresentamos 3 (três) opções com possibilidades de: feminino, masculino e outro, neste sentido, às respostas obtidas em campo de pesquisa, foi possível identificar:

Gráfico 1: Sobre o gênero dos participantes

2) Gênero?

14 respostas



Fonte: Dados da pesquisadora, 2023.

Dessa forma, ao procurar compreender com qual gênero os participantes da pesquisa se identificam, percebemos que dos 14 (quatorze) participantes da pesquisa, 13 (treze) dos participantes, ou seja, 92,9% dos atuantes na Educação Infantil se identificam do gênero feminino, e 1 dos participantes, isto é, 7,1% dos atuantes na Educação Infantil que se identificam do gênero masculino. Assim durante a coleta de dados, percebe-se que a maioria dos atuantes na Educação Infantil são do gênero feminino.

Conforme Louro (2006), a formação das professoras, a partir da influência das teorias psicológicas, enfatizou a relação entre docência, cuidado e afeto. Assim podemos ver que a atuação do sexo feminino na Educação Infantil sendo a maioria, ainda está relacionado a concepções tradicionais que remetem ao ambiente familiar quando fundamentavam a formação nas referências à maternidade e ao afeto.

Neste sentido, observamos que a maior parte dos atuantes na Educação Infantil são do sexo feminino, de acordo com o material “Professoras são 79% da docência de educação básica no Brasil” desenvolvida para Gov.br/inep² (SITE GOV.BR/INEP, 2023), mesmo com a modernidade que vivemos na atualidade, a função docente é predominantemente feminina, isso também, por aspectos históricos, seja por à docência ainda não proporcionar na Educação Infantil salários tão bons como em outras profissões, ou a própria referência que se apresenta da maternidade, ressaltando por vezes que a mulher se encontra na docência.

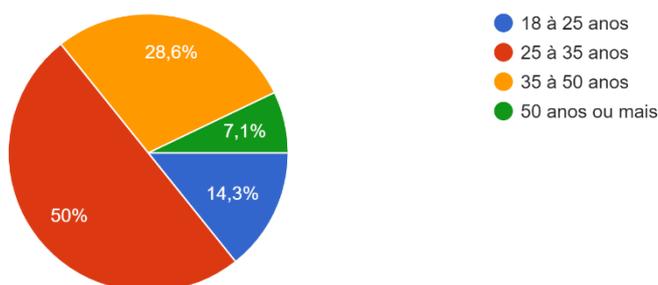
Na questão 3 (três), procuramos reconhecer a faixa etária dos participantes da pesquisa, a considerar que somente profissionais com a devida formação deveriam atuar na Educação Infantil. Assim conforme o Art. 67 da LDB/96 (BRASIL, 1996), é fundamental a formação continuada para que professores se qualifiquem, seguindo um desenvolvimento que articula os saberes relacionados à docência.

Com isso, abordamos 4 (quatro) opções com as possibilidades entre 18 a mais de 50 anos, assim as respostas obtidas foram as seguintes:

Gráfico 2: Sobre a idade dos participantes

3) Qual sua idade?

14 respostas



Fonte: Dados da pesquisadora, 2023.

Conforme exposto no gráfico acima os dados obtidos na questão, os quais mostram que 7 dos participantes, ou seja, 50% dos participantes se encontram na faixa

² Matéria disponível em: [https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/noticias/institucional/professoras-sao-79-da-docencia-de-educacao-basica-no-brasil#:~:text=O%20ensino%20b%C3%A1sico%20brasileiro%2C%20em,79%2C2%25\)%20s%C3%A3o%20professoras.2023](https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/noticias/institucional/professoras-sao-79-da-docencia-de-educacao-basica-no-brasil#:~:text=O%20ensino%20b%C3%A1sico%20brasileiro%2C%20em,79%2C2%25)%20s%C3%A3o%20professoras.2023).

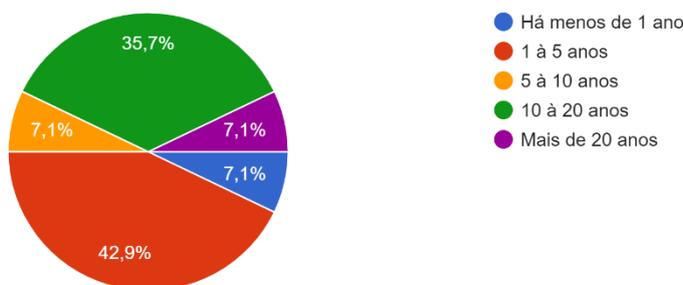
etária entre 25 à 35 anos, bem como 4 dos participantes, isto é 28,6% dos participantes estão na faixa etária entre 35 à 50 anos, sendo 2 dos participantes, assim 14,3% dos participantes da faixa etária entre 18 à 25 anos, e somente 1 participante, ou seja, 7,1% dos participantes estão na faixa etária entre 50 anos ou mais.

Na questão 4 (quatro), será apresentado os dados referentes ao tempo de atuação dos participantes que atuam na Educação Infantil no município de Picos/PI, os participantes tiveram as seguintes opções, há menos de 1 ano até a mais de 20 anos de atuação.

Gráfico 3: O tempo de atuação na área

4) Há quanto tempo atua na Educação Infantil?

14 respostas



Fonte: Dados da pesquisadora, 2023.

O gráfico 4, aponta que 42,9% dos participantes da pesquisa atuam na Educação Infantil em um período de 1 à 5 anos, e que 35,7% dos participantes atuam na área entre 10 à 20 anos, bem como 7,1% dos participantes atuam entre 1 ano, outros 7,1% dos participantes atuam entre 5 à 10 anos, e por fim 7,1% dos participantes que atuam na área da Educação Infantil entre um espaço de mais de 20 anos.

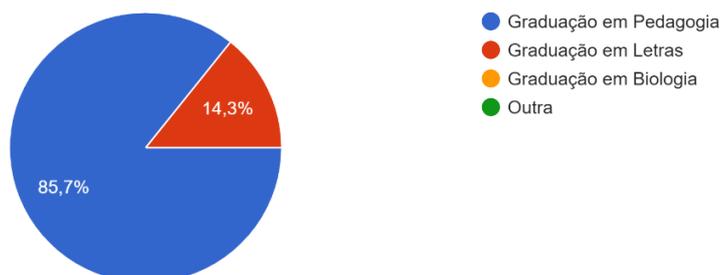
A educação pública no Brasil só teve início no século XX. Houve durante muitas décadas várias transformações: Segundo Mendonça (2013), “a pré-escola não tinha caráter formal, não havia professores qualificados e a mão de obra era muita das vezes formada por voluntários, que rapidamente desistiam desse trabalho”. Foi então graças à Constituição de 1988 (BRASIL, 1988), que a criança foi posta no lugar de sujeito de direitos, e somente com a LDB/96 (BRASIL, 1996) assim a Educação Infantil foi integrada no sistema educacional.

Em continuidade , buscamos identificar a formação dos professores atuantes na Educação Infantil, e assim conforme o gráfico a seguir, foi possível perceber:

Gráfico 4: A formação dos participantes

5) Você possui formação em:

14 respostas



Fonte: Dados da pesquisadora, 2023.

O gráfico acima aponta que 85,7%, ou seja, doze dos participantes da pesquisa são graduados em Pedagogia, e que 14,3% , ou seja, dois dos participantes são graduados no curso de Letras. Assim como podemos observar nas respostas dos professores, não teve outros cursos além das graduações em Pedagogia e Letras.

De acordo com as respostas do gráfico, percebemos que os quatorze participantes da pesquisa possuem curso de graduação em licenciatura, isto justifica a atuação na Educação Infantil.

Em relação a formação dos professores da Educação Infantil, podemos ressaltar que conforme Azevedo (2010):

A formação universitária dos professores não é somente uma necessidade da função educativa, mas o único meio de, elevando-lhes em verticalidade a cultura, e abrindo-lhes a vida sobre todos os horizontes, estabelecer, entre todos, uma vida sentimental comum e um espírito comum nas aspirações e nos ideais (AZEVEDO et al., 2010, p. 59-60).

Nesta perspectiva, considera-se que a formação não somente é precisa para atuar como professor, mas que é a partir dessa formação que torna-se possível compreender a docência e diversos os horizontes, adquirindo além do conhecimento teórico as vivências na prática.

Em relação à questão 6, a interrogação foi acerca do curso de especialização realizado pelos participantes da pesquisa, ou seja, o curso de Pós-graduação. Então sobre a formação em nível de pós-graduação percebemos que:

"Sim. Pós em psicopedagogia clínica e institucional; gestão escolar". (R1)

"Sim. Psicopedagogia Institucional". (R2)

"Psicopedagogia . E gestão clínica e institucional". (R3)

"Psicopedagogia". (R4)

"Não". (R5)

"Não". (R6)

"Libras". (R7)

"Sim. Psicopedagogia". (R8)

"Especialização em Educação Infantil". (R9)

"Não". (R10)

"Não". (R11)

"Cursando Psicopedagogia". (R12)

"Ainda não". (R13)

"Psicopedagogia Institucional e clínica". (R14)

Por meio das respostas descritas, identificamos que dos quatorze participantes desta pesquisa, nove dos participantes são pós-graduados em uma ou mais curso de especialização e que cinco dos participantes da pesquisa ainda não possuem especialização.

De acordo com a descrição dos participantes *R1, R2, R3, R4, R8, R12 e R14*, os mesmos possuem uma especialização ou mais, sendo que sete participantes, ou seja 50% dos professores questionados possuem formação em nível de pós-graduação na área de *"Psicopedagogia Clínica e Institucional"*.

Conforme a resposta do participante *R7*, identificamos que o mesmo possui curso de pós-graduação em *"Libras"*. Seguindo as respostas, somente o participante *R9*, é pós-graduado na área específica com o curso de *"Especialização em Educação Infantil"*.

Cabe ressaltar, que apenas um dos professores participantes do questionário tem curso de *"Especialização em Educação Infantil"*, visto que o foco da pesquisa foi refletir o uso dos jogos e suas relações com a aprendizagem sob olhar dos professores da Educação Infantil, assim compreendemos que os profissionais atuantes na educação

básica estão buscando se especializar na área de “*Psicopedagogia Clínica e Institucional*”, como algo inovador, nota-se assim uma baixa procura dos profissionais para a “*Especialização em Educação Infantil*”.

A partir das respostas dos participantes *R5, R6, R10, R11 e R13*, percebemos que cinco dos participantes ainda não possuem nenhuma especialização ou curso de pós-graduação.

Os estudos de Gatti (2013) ressaltam a atenção aos profissionais da educação, “os profissionais da educação constroem suas práticas educativas em suas formações diversas e em seu exercício docente”. Remetendo elementos que constituem sua formação, destacando ainda a práticas da docência que são desenvolvidas e sua ênfase na sociedade em geral.

Dessa maneira, ressalta-se ainda que os professores da Educação Infantil precisam saber cuidar das crianças com afetividade, conforme e apresentado pelo RCNEI, (BRASIL, 1998),

Para cuidar é preciso antes de tudo estar comprometido com o outro, com sua singularidade, ser solidário com suas necessidades, confiando em suas capacidades. Disso depende a construção de um vínculo entre quem cuida e quem é cuidado. (BRASIL: 1998, p.25)

Neste sentido, perceber-se que a formação dos profissionais da Educação Infantil não se constitui somente com cursos, conteúdos e técnicas, mas é necessário que os docentes, ao realizar cursos e especializações, identifiquem as contribuições e busquem adaptar as necessidades das crianças, pois é a partir da prática profissional contínua que o professor poderá contribuir para o desenvolvimento das crianças.

4.2 Jogos, Educação Infantil e suas relações com a aprendizagem

Nesta categoria serão expostas questões, que procuram evidenciar as principais concepções que os professores da Educação Infantil apresentam, possibilitando refletir sobre os jogos e suas relações com a aprendizagem no desenvolvimento das crianças.

Assim sobre os dados obtidos na questão 7, buscamos compreender sobre jogos, Educação Infantil e a suas relações com a aprendizagem, seguindo a concepção abordada nas respostas dos professore da Educação Infantil. A questão foi: Qual a sua concepção sobre jogos, Educação Infantil e suas relações com a aprendizagem?

Sobre as respostas obtidas, temos:

“Um grande aliado na educação por ter um caráter lúdico, que faz com que o aluno desperte mais vontade aos objetos de conhecimento e que implica diretamente na sua aprendizagem tornando o processo mais significativo”. (R1)

“Desenvolve a criatividade, ajuda entender a importância de regras e limites, promove a interação e compartilhamento entre os educandos, como também contribui para laços afetivos na educação infantil”. (R2)

“Na educação infantil é de suma importância trabalhar com jogos”. (R3)

“Ajuda no processo de ensino aprendizagem, além de proporcionar a criança o prazer pela aprendizagem”. (R4)

“Os jogos são um meio de ensinar e que na educação infantil proporciona as crianças desafios e experiências possibilitando assim desenvolver inúmeras habilidades”. (R5)

“Fundamental para o processo de desenvolvimento da criança”. (R6)

“São de grande importância para diversas atividades”. (R7)

“Os jogos lúdicos facilitam a aprendizagem, pois eles prendem a atenção das crianças e contribuem para o seu desempenho físico e motor”. (R8)

“Os jogos lúdicos são importantes para que a criança aprenda brincando. Assim, ela desperta o desejo de querer aprender sempre”. (R9)

“A criança é muito curiosa para coisas que chamem a sua atenção e os jogos pedagógicos trazem em suas diversidades o colorido, o estampado de objetos, imagens que prendem a atenção da criança para ele e através dele, podemos desenvolver habilidades em diferentes campos de experiências”. (R10)

“Propicia resultados de suma importância para o desenvolvimento da criança e da aprendizagem. A criança através da brincadeira desenvolve habilidades”. (R11)

“São importantes, pois, traz o lúdico, o aprender brincando. E mais, os jogos proporciona a vivência, pois as crianças precisam vivenciar para que ocorra a aprendizagem”. (R12)

“Ajuda bastante no aprendizado das crianças”. (R13)

“Auxilia na aquisição de conhecimento e desempenho no âmbito escolar. Os jogos possibilitam a criança se desenvolver no cognitivo, emocional e físico-motor”. (R14)

A partir das respostas obtidas percebemos que todos os participantes destacam que os jogos são importantes nos desenvolvimentos das crianças, que auxiliam nesse processo de maneira significativa e em vários os aspectos do desenvolvimento, além da aprendizagem. Sendo possível perceber que na percepção dos participantes da pesquisa, que atuam em turmas de Educação Infantil no município de Picos/PI, que os jogos desenvolvem habilidades em diferentes campos de experiência, tornando assim as aprendizagens mais significativas para as crianças.

Os jogos e brincadeiras são umas das atividades importantes na Educação Infantil, por meio delas as crianças praticam a autonomia, e se tornando independente para se expressar nas situações cotidianas. Segundo Naliin (2005), afirma que:

O jogo e a brincadeira estimulam o raciocínio e a imaginação, e permitem que a criança explore diferentes comportamentos, situações, capacidades e limites. Faz-se necessário, então, promover diversidade dos jogos e brincadeiras para que se amplie a oportunidade que os brinquedos podem oferecer. (NALIIN,2005, p.26)

Percebemos então, que o jogo se destaca como um instrumento fundamental no espaço escolar, despertando a curiosidade das crianças e facilitando no processo de ensino aprendizagem. As crianças começam a perceber e construir novos conhecimentos a partir do explorar que o jogo proporcionar, com suas regras e formas de desenvolver os conteúdos abordados na Educação Infantil.

Após buscar compreender a concepção dos professores sobre os jogos na Educação Infantil, a questão 8 buscou levantar informações sobre os jogos utilizados pelos professores da Educação Infantil, como aborda o seguinte questionamento: Você faz uso de jogos nas suas práticas educativas? Quais?

Sobre a questão em destaque, foi possível identificar:

“Sim. Quebra cabeça, jogos com dados, tabuleiro diversos”. (R1)

“Sim. Quebra- cabeça, jogo da memória, jogos de cartas etc” (R2)

“Sim .vários de blocos de montar a quebra cabeças , jogos feito de sucatas”. (R3)

“Sim. mímica, bingo, mar e terra”. (R4)

“Sim. Jogo da memória, jogos de montar, blocos lógicos, boliche e outros”. (R5)

“Sim. Jogos de memória, alfabeto móvel, peças silábicas, blocos lógicos e outros”. (R6)

“As vezes. Escravos de Jó, percursos, número e quantidade, entre outras”. (R7)

“Sim. Brincadeiras cantadas, jogos de madeiras, reciclados e outros”. (R8)

“Sim. Jogos pedagógicos”. (R9)

“Sim. Jogos de trilha, para relacionarem sequências de números correta, jogos de blocos, entre outros”.(R10)

“Sim, jogos de corpo gestos e movimentos, jogos da memória de sonoridades e ritmos e etc.”. (R11)

“Sim. Jogo de boliche, quebra-cabeça, blocos lógicos, blocos construtores”. (R12)

“Sim, brincamos de vários jogos e brincadeiras como: amarelinha, quebra cabeça, Tangram, peças de encaixe, alfabeto móvel, blocos lógicos etc.”. (R13)

“Sim, jogos pedagógicos e jogos gamificados, brincadeira de regras”. (R14)

De acordo com as respostas dos participantes, podemos perceber que 100% dos participantes utilizam os jogos nas suas práticas educativas, tais como: quebra cabeça, jogo da memória, blocos de montar, alfabeto móvel, jogos de trilhas, jogo de boliche, blocos lógicos, tangram entre outros. Assim demonstrando a introdução de diversos jogos pedagógicos aliados ao trabalho do pedagogo nas suas atividades lúdicas com as crianças.

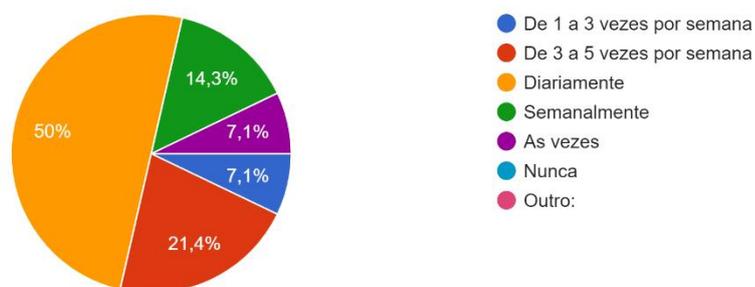
O jogo como algo relacionado não somente ao ato de jogar um jogo, mas ao de abranger a imaginação, a fantasia e o brincar, assim entende-se o jogar. Conforme Scherer (2013) “a criança começa através dos jogos a se conhecer desde pequena, primeiramente sendo realizada pelo prazer, logo após surge a descoberta de sua linguagem na qual fica caracterizada o seu mundo do faz de conta”. Assim, percebemos que o jogo pode proporcionar o desenvolvimento da sua criatividade e interação social, bem como, no processo de aprendizagem da criança de maneira significativa.

A utilização dos jogos realizado pelos professores da Educação Infantil, nos levaram a questionar os participantes por meio da questão 9, como uma forma de compreender melhor como se dá a utilização dos jogos, em suas práticas educativas.

Gráfico 5: A frequência que são utilizados jogos e brincadeiras

9) Nas suas aulas com que frequência são utilizados jogos e brincadeiras como um recurso pedagógico no processo de ensino aprendizagem?

14 respostas



Fonte: Dados da pesquisadora, 2023.

O gráfico 5, dispõe de diferentes opções para compreendermos a periodicidade do uso dos jogos nas práticas educativas dos profissionais da Educação Infantil. De acordo com o apresentando no gráfico, identificamos que 7 dos participantes, ou seja, 50% utilizam os jogos e brincadeiras diariamente como um recurso pedagógico no processo de ensino aprendizagem. Percebemos que 3 dos participantes, isto é, 21,4% utilizam dos jogos e brincadeiras com uma frequência de 3 a 5 vezes por semana. Outros 2 participantes, ou seja, 14,3% utilizam os jogos e brincadeira semanalmente, bem como 1 dos participantes, sendo 7,1%, utilizar 1 a 3 vezes por semana. E 1 dos participantes, isto é, 7,1%, usar jogos e brincadeiras somente, às vezes.

Conforme exposto no capítulo anterior, a utilização dos jogos nas práticas educativas contribui no desenvolvimento das crianças, assim enfatizam Silva e Rubio (2014, p.13), “[...] a brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. [...]”.

Os jogos e brincadeiras enquanto formação da identidade e desenvolvimento da autoestima da criança são de suma importância, são recursos pedagógicos enriquecedores que estimulam no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil.

4.3 Significações e Habilidades na utilização dos jogos

Nesta categoria serão apresentadas significações e habilidades que os profissionais da Educação Infantil procuram desenvolver nas suas práticas educativas, quando utilizam dos jogos com as crianças em sala de aula ou em outros espaços do ambiente escolar.

De acordo com Pereira e Sousa (2015), “o jogo é essencial para a vida de uma criança, pois ela começa a descobrir suas habilidades, seus erros, seus acertos, como um treinamento praticado no dia a dia, desenvolvendo a construção de seus valores e suas crenças”. Neste sentido, percebe-se que atualmente, as crianças não demonstram tanto interesse em aprender, ainda mais se os conteúdos não forem atrativos, assim como são os jogos e brincadeiras. O jogo pode ser percebido como desafiador, competitivo, no qual desperta o interesse e a imaginação das crianças.

Foi neste sentido que buscamos por meio da questão 10 compreender as habilidades que os professores da Educação Infantil, procuram desenvolver quando utilizam os jogos. Com a seguinte indagação: Quais habilidades procura desenvolver

quando utiliza jogos com as crianças? Possibilitar refletir sobre as habilidades desenvolvidas com os jogos, assim como serão evidenciados a seguir:

“Atenção, concentração, foco, regras”. (R1)

“Dentre às habilidades cognitivas por meio de jogos , desenvolve , a atenção, resolução de problemas, a memória e outros”. (R2)

“Cognitivo, motor e intelectual”. (R3)

“Coordenação motora, raciocínio, convivência, respeito”. (R4)

“A memorização, o raciocínio lógico, equilíbrio, lateralidade” (R5)

“Desenvolver o reconhecimento de letras e formação de palavras simples”. (R6)

“Concentração, regras, conhecimentos numéricos, alfabéticos, entre outras”. (R7)

“As habilidades de expressão, brincadeiras, convivência, participação entre outras”. (R8)

“Concentração, coordenação motora”. (R9)

“Sensório-motor”. (R10)

“a imaginação, a memória, a linguagem simbólica, a interação social, dentre outras”. (R11)

“Coordenação Motora, Concentração, Socialização, Noção Espacial”. (R12)

“Leitura, escrita, raciocínio lógico, etc”. (R13)

“Criatividade, trabalho em equipe, raciocínio lógico, resolução de problemas comunicação”. (R14)

Conforme o exposto acima, os participantes desta pesquisa destacam significações sobre conceitos e formas de compreender a temática, sobretudo que é possível desenvolver diversas habilidades como notamos nas respostas acima. Os mesmos ressaltam que procuram desenvolver a concentração, cognitivo, motor, intelectual, memorização, equilíbrio, lateralidade, conhecimentos voltados para os conteúdos como números, leitura e escrita. A imaginação, linguagem simbólica. Resolução de problemas comunitários, entre outros.

Neste sentido, no Campo de Experiência da Educação Infantil intitulado Escuta, fala, pensamento e imaginação, conforme exposto na BNCC (BRASIL, 2017), é apresentando que,

Na Educação Infantil, a imersão na cultura escrita deve partir do que as crianças conhecem e das curiosidades que deixam transparecer. As experiências com a literatura infantil, propostas pelo educador, mediador entre os textos e as crianças, contribuem para o desenvolvimento do gosto pela leitura, do estímulo à imaginação e da ampliação do conhecimento de mundo. (BRASIL, 2017, p.42)

Assim, compreendemos que o jogo é utilizado com intencionalidade de desenvolver as habilidades relatadas pelos professores da Educação Infantil, bem como desenvolver a coordenação motora, concentração, imaginação, linguagem e socialização, sendo possível realizar diferentes atividades que contribuam no processo de ensino aprendizagem das crianças.

Dessa maneira, percebe-se que há diversas habilidades que podem ser desenvolvidas nas práticas educativas com a utilização dos jogos. O estudo de Moratori (2003), afirma que:

Quando são propostas atividades com jogos para alunos, a reação mais comum é de alegria e prazer pela atividade a ser desenvolvida. O interesse pelo material do jogo, pelas regras ou pelo desafio proposto envolvem o aluno, estimulando-o à ação. É necessário que a atividade de jogo proposta, represente um verdadeiro desafio ao sujeito despertando-o para a ação, para o envolvimento com a atividade, motivando-o ainda mais. (MORATORI, 2003, p. 28).

Assim, nota-se que os jogos podem ser utilizados para desenvolver diferentes habilidades, conforme a intenção do professor nas atividades realizadas com as crianças. Os jogos ao despertarem o interesse e curiosidade das crianças, também facilitam no processo de aprendizagem.

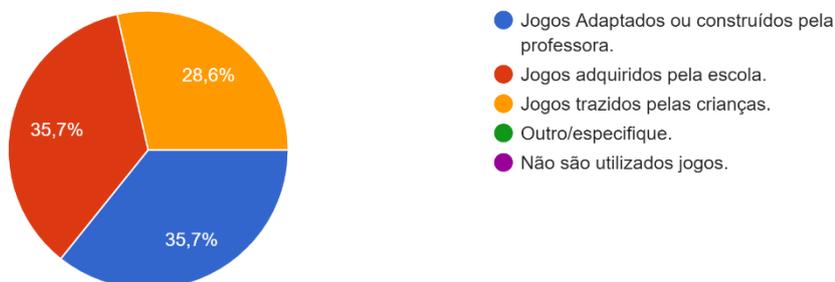
Os tipos de jogos, brinquedos e brincadeiras na Educação são diversos, entre eles são apresentados por Kishimoto (2002) como: amarelinha, xadrez, adivinhas, dominó, quebra-cabeça e outros, o autor então ressaltar que para o brinquedo torna-se educativo é necessário transporta-se para o ensino as propriedades do jogo, articulando assim objetivos de aprendizagem e desenvolvimento na atividade proposta.

Nesta perspectiva, verifica-se que há utilização dos jogos nas práticas pedagógicas desenvolvidas pelos participantes da pesquisa, assim buscamos compreender que tipos de jogos os professores utilizam na escola, por meio da questão 11, como uma forma de ressaltar a utilização de diferentes tipos de jogos que são utilizados. Assim como no gráfico a seguir:

Gráfico 6: A utilização de diferentes tipos de jogos na escola

11) Os jogos utilizados na sua escola são:

14 respostas



Fonte: Dados da pesquisadora, 2023.

De acordo com os dados coletados no gráfico, percebemos que as diferentes respostas atenderam as opções postas. Foi possível identificar que 5 dos participantes, ou seja, 35,7% utilizam na escola jogos adquiridos pela escola, outros 5 dos participantes, isto é, 35,7% utilizam dos jogos adaptados ou construídos pelos professores, bem como, 4 dos participantes, ou seja, 28,6% utilizam dos jogos trazidos pelas crianças.

Desse modo, compreende-se que os participantes desta pesquisa utilizam de jogos adquiridos, adaptados ou construídos e os que as crianças trazem para a escola. Assim os professores desenvolvem as atividades na Educação Infantil, por meio dos jogos citados, com intuito de desenvolver as habilidades mencionadas na questão anterior.

Conforme ressaltado nos estudos de Kishimoto (2002), “o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil”. Compreendemos assim a importância da utilização dos jogos como instrumento no processo de ensino aprendizagem e no desenvolvimento das crianças.

Portanto, é possível tornar o processo de aprendizagem mais significativo com a adaptação dos jogos, fazendo uma junção entre a teoria e prática. Para Costa (2018, p.42), “o uso de jogos adaptados auxilia na ilustração de um princípio teórico, no desenvolvimento de habilidades de observação, dentre outros, permitindo o desenvolvimento do raciocínio crítico e reflexivo do aluno”. Dessa forma, a relação entre a teoria e a prática, possibilita uma compreensão ainda maior dos conteúdos para as crianças.

Na questão 12, buscamos compreender se os professores gostam de trabalhar no seu cotidiano com os jogos na Educação Infantil. Foi então elaborado, com a seguinte indagação: No cotidiano das suas aulas você gosta de trabalhar com os jogos? Justifique sua resposta.

“Sim. Eles auxiliam no momento da aprendizagem a tornando mais prazerosa e significativa”. (R1)

“Gosto. Pois às aulas ficam mais atrativas, melhora a concentração das crianças nos conteúdos, envolve a participação de todos nas atividades e aprende de forma prazerosa”. (R2)

“Sim .pq facilita o aprendizado e o aluno aprende brincando” (R3)

“Sim, torna a aula mais interessante para a criança”. (R4)

“Sim. Pois os jogos tornam as aulas mais atrativas e conseqüentemente faz com que os alunos participem mais”. (R5)

“Sim. São fantásticos e essências”. (R6)

“As vezes. Dependendo da habilidade que desejo adquirir, é que procuro atividades”. (R7)

“Sim. Pois eles contribuem para um maior rendimento na aprendizagem das crianças”. (R8)

“Sempre que dá tempo, procuro incluir brincadeiras lúdicas para eles saírem um pouco da rotina de tarefas, já q são muitas. É importante eles também brincarem uns com os outros, socializarem”. (R9)

“Sim. Eles são ótimos recursos para fazerem na prática o que ensinamos nos conteúdos”. (R10)

“Sim, pois é necessário a introdução do brincar no dia-a-dia das crianças, principalmente, daquelas que não têm acesso a outros meios interativos de aprendizagem, como no caso da Internet”. (R11)

“Sim. O jogo desperta o interesse nas crianças”. (R12)

“Sim, porque ajuda no processo de aprendizagem”. (R13)

“Sim, porque se torna um facilitador no ensino aprendizagem”. (R14)

Conforme as respostas dos participantes, nota-se que os participantes da pesquisa demonstram gostar de utilizar os jogos nos seus cotidianos, assim é destacado com ênfase a aprendizagem das crianças, ou seja, os jogos são utilizados visando o desenvolvimento da criança no processo de ensino aprendizagem, bem como destacado o interesse da criança quando se trabalhar o jogo nas atividades propostas.

A utilização do jogo na Educação Infantil é indispensável para articular a teoria e a prática visando o desenvolvimento pleno das crianças, assim conforme Kishimoto (2002),

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (KISHIMOTO, 2002, p.13).

Conforme o exposto, percebemos a importância do jogo nas práticas educativas dos professores da Educação Infantil, a criança diante do jogo sente-se convidada a participar das atividades propostas, despertando seu interesse e concentração para aprender.

Na questão seguinte, serão abordados os projetos que são trabalhados nas escolas com a temática jogos e brincadeiras. Buscamos identificar a existência de ações e projetos que trabalhem os jogos e brincadeiras na escola da Educação Infantil. Assim seguimos com a seguinte pergunta na questão 13: *Há algum projeto na escola que trabalhe os jogos e brincadeiras? Caso a resposta seja sim, apresente de forma resumida como acontece.*

As respostas foram expostas da seguinte forma:

“Projeto não. Os jogos são disponibilizados para serem trabalhados conforme os planejamentos semanais”. (R1)

“Sim. Na escola desenvolve projeto que envolve palestras e professores ensinando como confeccionar e trabalhar os jogos em sala de aula, com os educadores de educação infantil”. (R2)

“Não. Cada professor é livre pra trabalhar na sua sala como achar melhor”. (R3)

“Não”. (R4)

“Não há nenhum projeto específico na escola que trabalhe os jogos e brincadeiras, cada professor trabalha individualmente de acordo com as necessidades de sua sala de aula”. (R5)

“Não”. (R6)

“Não”. (R7)

“Não”. (R8)

“Não”. (R9)

“Não”. (R10)

“Sim, diariamente, as crianças aprendem brincando todos os dias conciliamos os conteúdos da sala com jogos e brincadeiras para melhor fixação”. (R11)

“Não”. (R12)

“Não”. (R13)

“Projeto específico não acontece”. (R14)

A partir dos exposto, obtivemos as seguintes respostas, destacando-se entre elas, as respostas de 12 professores participantes da pesquisa *R1, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R12, R13 e R14*, ressaltaram que não há projetos que trabalhem os jogos e brincadeiras na Educação Infantil, nas escolas que os mesmos atuam como profissionais da educação básica. No entanto, os participantes *R2 e R11*, ressaltam ter projetos que trabalhem os jogos e brincadeiras nas escolas em que trabalham.

A BNCC (BRASIL, 2017), nos permitir compreender que “aprendizagem baseada em projetos é uma maneira de trabalhar o conhecimento para a compreensão da realidade, e que utiliza a resolução de problemas como ferramenta de aprendizado”. Dessa maneira, percebemos a importância do projeto, pois promove o pensamento crítico sobre fatos e conteúdo, bem como a responsabilidade escolar para trabalhar as práticas educativas com objetivos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

Na Educação Infantil os jogos e brincadeiras devem ter objetivos e finalidades que a escola pode estipular para compreensão do quanto se faz necessário que estes recursos pedagógicos estejam presentes no cotidiano das crianças. Vieira e Andrade (2010),

[...] nunca se deve esquecer que brincar é altamente importante na vida da criança, primeiro por ser uma atividade na qual ela já se interessa naturalmente e, segundo, por desenvolver suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais. [...] (VIEIRA E ANDRADE, 2010, p. 70)

Assim, compreende-se que a criança com o frequente ato de jogar e brincar, a sua rotina é rica de experiência e informações, isso possibilita identificar o quanto estes recursos influenciam nas vivências, neste sentido percebemos as transformações que ocorrem como fato de criar, melhorando o espaço ao seu redor para imaginar sem medo do novo.

Na questão 14 , buscamos compreender quais as dificuldades dos professores da Educação infantil quando utilizam dos jogos nas suas práticas educativas, visando refletir as percepções dos profissionais sobre estas dificuldades acerca da utilização dos jogos com as crianças. A questão segue com a seguinte evidencia: Você tem/teve alguma dificuldade para utilizar jogos na Educação Infantil? Caso a resposta seja sim, Justifique.

“Não”. (R1)

“Não tenho dificuldade de trabalhar jogos na educação infantil”. (R2)

“Não . Eu sempre trabalhei jogos na educação infantil. Pela praticidade dos alunos aprender com mais facilidade”. (R3)

“Não”. (R4)

“Não”. (R5)

“Não”. (R6)

“Não”. (R7)

“Não”. (R8)

“Não”. (R9)

“Não”. (R10)

“Não”. (R11)

“Não”. (R12)

“Não”. (R13)

“Não”. (R14)

Diante do exposto, observa-se que os 14 participantes afirmam não encontrarem dificuldade em utilizarem os jogos na Educação Infantil, assim nos remete a compreender que é possível nas práticas educativas utilizar dos jogos como instrumento no processo de ensino aprendizagem, para que as crianças se desenvolvam com mais facilidade e significação neste processo.

Neste sentido, compreendemos que os jogos utilizados pelos professores da Educação Infantil participantes da pesquisa, são jogos sem muita complexidade, para desenvolver as dificuldades que as crianças possam apresentar no desenvolvimento das atividades, é necessário que os profissionais da Educação Básica, adaptem ou construam jogos que possam desenvolver os objetivos de aprendizagem. Os professores mesmo ressaltando que utilizam de jogos adaptados e construindo por eles, quando são convidados a citar os jogos somente 2 dos participantes mencionam jogos adaptados ou construídos.

Desenvolvimento da criança, na construção de conhecimentos e aprendizados de forma lúdica, para entender os aspectos de maneira significativa. Segundo Carvalho (1992),

O ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica

de ato puramente transmissor a ato transformador (...), o lúdico se torna importante no desenvolvimento do educando, desta forma os jogos e as brincadeiras vão surgindo gradativamente na vida do educando, assim as regras, o respeito, a socialização e a construção do conhecimento. (CARVALHO, 1992, p.28).

Portanto, compreendemos que com um planejamento de como trabalhar o jogo, quais objetivos e finalidade, o professor deve proporcionar um ambiente agradável e dialogar com as crianças sobre as regras do jogo, para que elas entendam como proceder, assim quando finalizar a atividade deve deixar claro para as crianças qual a intenção de se desenvolver tal atividade.

Deste modo concluímos que o brincar é próprio da natureza da criança e deve estar presente nos espaços da Educação Infantil. É uma abordagem de experiência inerente a existência do infante, nesse sentido, contempla globalmente o respeito à concepção atual de criança de que elas são:

Conforme Colla (2019) “[...] por compreender que “a ludicidade não pode estar ausente no ensino-aprendizagem da criança, pois a brincadeira é uma experiência de autoprodução, isto é, elas criam e se recriam ao brincar” (COLLA, 2019, p.113). Assim, este estudo buscou ancorar-se nas contribuições da ludicidade de fato é fundamental para aprendizagem, estimular o desejo e o deleite de participar das atividades.

Na próxima seção o presente trabalho expõe perspectivas para as considerações finais, tendo como base a bibliografias consultada, nos dados que foram alcançados no campo de pesquisa, bem como na concepção dos professores da Educação Infantil, e suas relações com a utilização dos jogos na aprendizagem das crianças no município de Picos/PI. Visando reflexões relevantes para o campo de estudo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa, foi vinculada ao Projeto de Extensão MULTILAB (PREXC/UFPI) que trata de uma rede de estudos da Pedagogia da Infância e práticas pedagógicas em prol da diversidade e inclusão, buscando articular estudos desenvolvidos no curso de Pedagogia com o campo educativo na cidade de Picos/PI a partir do uso de Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil, assim foi possível articular vínculos relativos acerca do campo de investigação.

Quando pesquisado sobre jogos na Educação Infantil há muitas investigações que contemplam a temática, visto que é um tema de grande abrangência nacional. Sobretudo, quando direcionado ao município de Picos/PI, verifica-se lacunas sobre percepções dos professores, o qual buscam compreender as concepções que estes profissionais têm e como estes podem influenciar a adoção de práticas pedagógicas nas turmas de Educação Infantil com foco na utilização dos jogos e brincadeiras enquanto mediadores deste processo, bem como nas suas relações com a aprendizagem.

Neste sentido, o presente estudo partiu da seguinte problemática: Como os jogos direcionados as crianças da Educação Infantil no processo de ensino aprendizagem são percebidos pelos Professores que atuam nesta etapa no município de Picos/PI?

Nesta perspectiva, consideramos que este trabalho de conclusão de curso, conseguiu alcançar o objetivo proposto ao identificar e compreender como se dá as relações e utilização dos jogos na Educação Infantil, como instrumento dos professores no processo de ensino aprendizagem das crianças no município de Picos/PI.

Objetivando compreender as significações dos professores da Educação Infantil em relação a utilização dos jogos nas suas práticas educativas no município de Picos/PI, definimos os seguintes objetivos específicos: identificar o uso dos jogos no cotidiano educativo das crianças; analisar a percepção dos (as) professores (as) sobre os jogos e suas relações na aprendizagem; e mapear tipos de jogos utilizados nas práticas pedagógicas e suas abordagens na Educação Infantil.

Assim conforme as respostas apresentadas após o tratamento dos dados, foi possível refletir acerca da temática e mapear os pontos de suma relevância para as discussões futuras.

Assim o presente trabalho desenvolvido desde 2022, investigou os professores da Educação Infantil, proporcionando a análise de dados obtidos de um questionário virtual

que foi aplicado no primeiro semestre de 2023 e que atingiu 14 (quatorze) participantes que atuam na Educação Infantil no município de Picos/PI.

Foi por meio dessa pesquisa, que podemos perceber o quanto o jogo na Educação Infantil vem ganhando espaço nas práticas educativas, porém, percebe-se ausência em projetos específicos que trabalhem os jogos e brincadeiras de forma cotidiana, pensando além do processo de ensino aprendizagem, no lazer e recreação, bem como desenvolvimento das crianças.

Conforme as respostas dos participantes da pesquisa que obtivemos e do tratamento dos dados, todos participantes possuem graduação em licenciatura, 12 professores são graduados em Pedagogia e 2 dos professores tem graduação em Letras, posteriormente realizaram pós-graduação, alguns com até mais de uma especialização, em áreas com as relações de aprendizagem e desenvolvimento. No entanto, a especialização mais realizada pelos professores da Educação Infantil, é na área de “*Especialização em Psicopedagogia*”, apenas um dos profissionais menciona ter sua especialização na área de “*Educação Infantil*”, o que de fato torna-se relevante para pensar a formação dos profissionais que atuam com as crianças.

Sobre a utilização dos jogos nas escolas, percebe-se um foco apenas no desenvolvimento das crianças, obtivemos 100% de afirmação por parte dos participantes da pesquisa, confirmando a utilização dos jogos nas suas práticas educativas, apresentando assim, que os professores da Educação Infantil participantes desta pesquisa, concordam que a utilização do jogo é importante para o desenvolvimento das crianças.

Em relação aos jogos utilizados nas práticas educativas dos professores da Educação Infantil, percebemos que os principais jogos utilizados, são: quebra cabeça, jogo da memória, blocos de montar, alfabeto móvel, jogos de trilhas, jogo de boliche, blocos lógicos, tangram, apresentando a introdução de diferentes estratégias pedagógicas relacionadas ao processo de ensino aprendizagem.

O mapeamento dos tipos de jogos utilizados torna-se relevante para refletir a função educativa das abordagens apresentadas, demonstrando a necessária discussão sobre a função lúdica dos jogos, sobretudo a difusão de novos jogos, o brincar livre, as brincadeiras e jogos tradicionais, os jogos de construção, entre outros que apresentam diferentes propostas lúdicas como formas privilegiadas de desenvolvimento e apropriação do conhecimento pela criança, portanto, instrumentos indispensáveis da prática pedagógica e do planejamento da Educação Infantil.

Por meio dessa investigação, percebemos que as significações dos professores da Educação Infantil em relação os jogos como instrumento nas suas práticas educativas, pauta-se no jogo como função educativa, e que é indispensável por ser um recurso que auxilia a desenvolver as habilidades em seus diferentes campos de experiência, proporcionando que a criança aprenda de maneira prazerosa e significativa. As percepções dos professores acerca da temática são variadas, mas articulam-se com a ideia de relevância dos jogos como forma de desenvolvimento e que as ações lúdicas auxiliam as práticas de ensino e aprendizagem.

No decorrer desta investigação, foi possível perceber que os participantes utilizam jogos nas suas práticas educativas, sendo que 7 dos participantes ressaltam utilizar jogos diariamente e os outros 7 participantes utilizam em uma frequência entre 1 a 3 vezes por semana. Essa variação da frequência da utilização dos jogos, mesmo compreendendo a sua relevância nas práticas educativas com crianças, ocorre pela verificação da ausência de ações e projetos que trabalhe com jogos e brincadeiras na Educação Infantil, visto que 12 dos participantes relataram que não há projetos direcionados para esta temática na escola, e somente 2 profissionais mencionam a existência de projetos.

Os professores da Educação Infantil participantes desta pesquisa, relatam não ter dificuldades em trabalhar com jogos, no entanto, ao citarem os jogos que trabalham nas suas práticas educativas, nota-se que são jogos com pouca complexidade e que mesmo os profissionais relatando que utilizam jogos adaptados e construídos, quando são convidados a citar estes jogos apenas 2 professores relatam utilizarem jogos feitos de materiais de sucatas e jogos com materiais reciclados, demonstrando pouca habilidade para o trabalho com jogos.

A análise dos dados pressupõe que os professores que atuam na Educação Infantil no município de Picos/PI, consideram que os jogos e brincadeiras são instrumentos importantes no desenvolvimento das crianças. Das respostas obtidas percebe-se a função educativa atribuída aos jogos, visto que faz-se necessário a utilização deles no cotidiano das crianças, ou seja, nas práticas educativas sobretudo para desenvolver habilidades, despertar o interesse e concentração das crianças acerca de determinados conteúdos que devem ser trabalhados na Educação Infantil.

Por fim, como pesquisadora tratar desta temática foi de suma importância, sendo que os jogos e brincadeiras tem um contexto histórico significativo, pois nem sempre foram vistos como algo importante nas práticas educativas dos profissionais da Educação Infantil, e nota-se que ainda é preciso discutir com mais frequência sobre a temática, visto

que nas escolas analisadas há predominância na função educativa, deixando de lado a função lúdica e diferentes formas de explorar o brincar livre e experiências brincantes com as crianças, justificado pela ausência em projetos que desenvolvam trabalhos com jogos na Educação Infantil.

Este estudo permitiu compreender que a utilização dos jogos na Educação Infantil é de suma relevância para a formação inicial do professor, sobretudo no curso de Pedagogia, pois tais profissionais irão a partir dos jogos e brincadeiras desenvolver suas práticas educativas com mais consciência e significação na aprendizagem das crianças, atendendo seus direitos de aprendizagem e os diferentes campos de experiências para com vistas a promover o desenvolvimento integral da criança, tendo o jogo como instrumento imprescindível nestes processos.

Assim a pesquisa em questão nos permitir compreendermos as concepções dos professores da Educação Infantil com o jogo e suas relações com a aprendizagem das crianças, bem como os relatos das significações e habilidades que podem ser desenvolvidas com a utilização dos jogos, identificando a importância dos jogos e brincadeiras nas práticas educativas.

Conclui-se que este trabalho colabora com a área analisada, expondo a importância da temática para a sociedade, pois procurou-se levantar dados com intuito de propor discussões sobre o assunto abordado. Pretende-se ainda, contribuir na formação dos futuros docentes e profissionais da Pedagogia que atuam com crianças, que fazem da Educação Infantil um espaço de vivências e acolhimento, com utilização de diferentes jogos e brincadeiras, pautados em experiências lúdicas, brincantes em que o desenvolvimento e aprendizagens acontecem de forma significativa e prazerosa.

6. REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1994.
- ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**.5.ed. Petrópolis RJ: Vozes, 2007.
- AZEVEDO, F. et al. **Manifesto dos pioneiros da Educação Nova (1932) e dos educadores (1959)**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco; Editora Massangana, 2010.
- BRASIL. Companhia de Desenvolvimento dos Vales do São Francisco e do Parnaíba – CODEVASF. **Plano de Ação para o Desenvolvimento Integrado da Bacia do Parnaíba, PLANAP: síntese executiva: Território Vale do Rio Guaribas** / Companhia de Desenvolvimento dos Vales do São Francisco e do Parnaíba – CODEVASF. – Brasília, DF: TDA Desenhos & Arte Ltda., 2006.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil: promulgada em 5 de outubro de 1988**. Art. 205-214. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, 1988.
- BRASIL. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências**. Diário Oficial da União, Brasília, 16 jul. 1990.
- BRASIL, **Lei de Diretrizes e B. Lei nº 9.394/96**, de 20 de dezembro de 1996.
- BRASIL, Ministério da Educação e Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL, **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica** / Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2010
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC Versão Final**. Brasília, DF, 2017.
- BONDIOLI, Anna. O adulto como tutor na promoção do jogo simbólico das crianças. In: Luciane Maria SCHLINDWEIN; LATERMAN, Ilana; PETERS, Leila (Orgs.) **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola**. NUP. Florianópolis, 2017. Disponível em: . Acesso em: 26 set. 2020.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação. O jogo na pedagogia pré-escolar desde o Romantismo**. Tese de Doutorado Estadual em Letras e Ciências Humanas. Paris, Universidade de Paris V, c. I e II, 1993.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- BRUNER, Jerome. **Conversa de criança. Aprendendo a usar a linguagem**, Nova York, Norton, 1983.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens:a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CHOMSKY, Noam. **Structures syntaxiques**. Trad. Michel Braudeau. Paris, Seuil, 1969.

CLEMENTE, Cláudia Andreia Pinheiro. **Jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos na educação pré-escolar e 1.º ciclo do ensino básico: Relatório de Estágio**. Minho, Portugal: Universidade do Minho; Instituto de Educação, 2019. Disponível em: Acesso em: 13 maio 2021.

COLLA, Rodrigo Avila. **O brincar e o cuidado nos espaços da educação infantil: desenvolvendo os animais que somos**. Rev. bras. Estud. pedagoga. Brasília, v. 100, n. 254, p. 111-126, jan./abr. 2019.

CORRÊA, Leidniz Soares ; BENTO, Raquel Matos de Lima . **A importância do lúdico para a aprendizagem na educação infantil**. 2017.

COSTA, J.L. **Recursos didáticos e metodologias empregadas por professores da rede pública no município de São Bernardo – MA. Monografia de graduação**. Universidade Federal do Maranhão, 2018.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt Mendes. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v.1, n.4, p.107-112, jan./mar. /2004 ISSN 1415-6396. Disponível em: < . Acesso em: 22 maio 2021.

DESLANDES, Suely Ferreira. **Pesquisa social : teoria, método e criatividade** / Suely Ferreira Deslandes, Romeu Gomes; Maria Cecília de Souza Minayo (organizadora). Petrópolis, RJ : Vozes, 1994. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/franciscovargas/files/2012/11/pesquisa-social.pdf>

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

FREITAS, Maria Luisa de Lara Uzun de. **A evolução do jogo simbólico na criança**. Ciências e Cognição, Campinas SP, v.15, p.145-163, dez. 2010. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/343>>. Acesso em: 07 maio 2021.

GATTI, B. A. **Educação, escola e formação de professores: políticas e impasses**. Educar em Revista, Curitiba, Brasil, n. 50, p. 51-67, out./dez. 2013.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GONSALVES, E. P. **Iniciação à pesquisa científica**. Campinas, SP> Alinea, 2001.

GOV.BR/INEP. **Professoras são 79% da docência de educação básica no Brasil**. 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/noticias/institucional/professoras-sao-79-da-docencia-de-educacao-basica-no-brasil>. Acesso em: 02. Jul. 2023.

HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de Didática Geral**. 8. ed. São Paulo: Ática, 2006.
HENRIOT, Jacques. **Sous couleur de jouer – La métaphore ludique**, Paris, José Corti, 1989.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**—Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 8ª Edição. Tradução por João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2017.

IBGE, **Instituto Brasileiro De Geografia E Estatísticas**. Disponível em: Acesso em: 10 de maio de 2022.

KNEBEL, Cassiane. **O lúdico na educação infantil: uma visão psicopedagógica**. Travessias, v.8, n.3, p. 271-287, 2014. Disponível em: . Acesso em: 22 mar. 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 1994.

KISHIMOTO, Tizuka Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeiras e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 15. ed. Petrópolis RJ, Vozes, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. Cengage Learning. São Paulo, 2011.

LIMA, Valeska Nogueira de. **O brincar como linguagem essencial da criança**; pág. 34 a 37. Recife, Construir Notícias. Ano 12 , maio / junho ; 2013.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 6 Ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LOURO, G. L. **Mulheres na sala de aula**. In: PRIORE, M. D.; BUSSANEZI, C. (Orgs.). História das mulheres no Brasil. 8 ed. São Paulo: Contexto, 2006.

MENDONÇA, Fernando Wolff. **Teoria e Prática na Educação Infantil**. Maringá, PR: UNICESUMAR, 2013.

MILLER, Henry Valentine. **The magic number 7, plus or minus two: some limits on our capacity for processing information**. *Psychological Review*, 63, 81-93. 1956.

MINAYO, M.C.S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo - Rio de Janeiro, HUCITEC- ABRASCO, 1992.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Edição 21ª. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

MINAYO, M.C.S. **Hermenêutica-dialética como caminho do pensamento social**. In: MINAYO, M.C.S. & DESLANDES, S.F. (org.). **Caminhos do pensamento: epistemologia e método**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2002.

MINAYO, M. C. de S. (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2009.

MORATORI, P.B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem? Trabalho de Conclusão de Curso**. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 28p. 2003.

NALLIN, F.G.C. **O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, como um dos pré-requisitos para a conclusão da Licenciatura em Pedagogia, Campinas, SP, p.8-35, 2005.

PEREIRA, M. P. V. de C.; FARIAS, G. O. . **REFLEXÕES SOBRE O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Revista Prática Docente, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 1342-1354, 2020. DOI: 10.23926/RPD.2526-2149.2020.v5.n2.p1342-1354.id741. Disponível em:<http://periodicos.cfs.ifmt.edu.br:443/periodicos/index.php/rpd/article/view/741>. Acesso em: 26 out. 2022.

PEREIRA, D. R., SOUSA, B. S. **A Contribuição dos Jogos e Brincadeiras no processo Ensino Aprendizagem de Crianças de um CMEI na cidade de Teresina**. Revista Fundamentos do Departamento de Educação da Universidade Federal do Piauí, v.3, n.2, 2015.

PIAGET, J. **Aprendizagem e conhecimento**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho / imagem e representação**. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

PIAGET, J. Criatividade. In: VASCONCELOS, M. S. (Org.). **Criatividade: psicologia, educação e conhecimento do novo**. São Paulo: Moderna, 2001.

QUEIROZ, Norma Lucia Neris de; MACIEL, Diva Albuquerque; BRANCO, Angela Uchôa. **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista**, Paidéia, v.16, n. 34, p. 169-179, 2006. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/paideia/v16n34/v16n34a05.pdf>>. Acesso em: 09 abr. 2021.

RABELAIS, F. **Os Cinco Livros**. Paris: Librairie des bibliophiles, 1876.

REGO, T. C. Vygotsky: **uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

SANTOS, Junior Timóteo dos. **Contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem na educação infantil**. Revista ISESPI, v.1, n.1, 2018. Disponível em: . Acesso em: 11 maio 2021.

SANTOS, Leandro Gabriel dos. **A importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil pré-escolar sob a percepção de professores**. Projeção e docência, v. 7, n. 2, p. 23-34, ano 2016. Disponível em: . Acesso em: 19 maio 2021.

SAVIO Donatella. A dimensão Lúdica na creche. SCHLINDWEIN, Luciane Maria; IIANA, Laterman; LEILA Peters (Orgs.). **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola**. Florianópolis: NUP, 2017. Disponível em: . Acesso em: 02 out. 2020.

SCAGLIA, Alcides José. **O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés: todos semelhantes, todos diferentes**. 2003. 164f. Campinas: Tese (Doutorado em Educação Física). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2003.

SCAGLIA, Alcides José. **Referencial Curricular da Educação básica das Escolas Públicas Municipais de Franca**, Franca SP, 2007.

SCHERER, S.A. **O lúdico e o desenvolvimento: a importância do brinquedo e da brincadeira segundo a teoria Vigotskiana**. Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Medianeira, p.8-35,2013.

SILVA, Roseli Aparecida dos Santos da; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. **A Utilização do jogo simbólico no processo de aprendizagem na educação infantil**. Revista Eletrônica Saberes da Educação, v. 5, n.1, 2014. Disponível em: <http://docs.uninove.br/artefac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Roseli.pdf>. Acesso em: 05 maio 2021.

SILVA, Talicia Maria da. **JOGOS E LUDICIDADE NA ATUAÇÃO PSICOPEDAGÓGICA: Um olhar investigativo sobre Espaços Clínicos e Terapêuticos no município de Picos/PI**. Universidade Federal do Piauí, 2023.

VIEIRA, Valéria; ANDRADE, Lívia Márcia Batista de. **Atividades lúdicas na educação infantil**. Revista educação, v. 2, n. 2 p. 58-72, janeiro/ junho. 2010. Disponível em: . Acesso em: 21 maio 2021.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **História do desenvolvimento das funções mentais superiores**. Cidade de Havana, Editorial Científico Técnica, 1987.
WADSWORTH, Barry. Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau. São Paulo, Pioneira, 1984.

WITTGENSTEIN, L. **Investigações Filosóficas**. Tradução: José Carlos Bruni. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1999 (Coleção Os Pensadores: Wittgenstein).

7. APÊNDICES

7.1 Termo de Consentimento Livre Esclarecido - TCLE

Você está sendo convidado a participar da pesquisa de Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, da acadêmica: Maria Roberta de Lima Sousa, matriculada no 10º período do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Piauí – UFPI no Campus Senador Helvídio Nunes de Barros – CSHNB, no município de Picos/PI.

A pesquisa é realizada sob orientação da Profª Dra. Alessandra Lopes de Oliveira Castellini – (UFPI/CSHNB) e apresenta como título: “**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Significações das Professoras de Picos/PI**”, e consiste em uma pesquisa de abordagem qualitativa, com objetivo geral de refletir o uso dos jogos e suas relações com a aprendizagem na Educação Infantil, sob olhar das professoras do município de Picos/PI.

Como objetivos específicos pretende-se: Identificar o uso de jogos no cotidiano educativo das crianças; reconhecer as significações das professoras da Educação Infantil do município de Picos/PI sobre jogos, educação infantil e aprendizagem; mapear diferentes tipos de jogos utilizados nas práticas pedagógicas e suas abordagens na Educação Infantil.

Sua participação nesta pesquisa será voluntária e consistirá em preencher as questões via formulário. Não haverá qualquer despesa aos participantes. Os riscos e/ou desconfortos relacionados a sua participação poderá trazer algum desconforto como dificuldade em expressar suas opiniões, sentir-se tímido em relação às respostas. A sua participação nesta pesquisa estará contribuindo para: o levantamento de dados da pesquisa, voltados à formação inicial de pedagogos e para a área da EDUCAÇÃO INFANTIL produzindo reflexões pertinentes sobre significações das professoras da Educação Infantil e recursos didáticos e pedagógicos utilizados nas práticas educativas desenvolvidas no município de Picos/PI, subsidiando análises e criação de novos projetos de formação docente, bem como a parceria entre a universidade e redes de ensino público e privado no município e região.

Garantimos o sigilo de seus dados de identificação primando pela privacidade e por seu anonimato. Os dados obtidos a partir desta pesquisa não serão usados para outros fins além dos previstos neste documento. Todas as informações que o(a) Sr.(a) nos

fornece ou que sejam conseguidas por análise documental serão utilizadas somente para esta pesquisa. Suas respostas ficarão em segredo e o seu nome não aparecerá em lugar nenhum dos questionários, gráficos, tabelas, análise do material coletado e nem quando os resultados forem apresentados.

Por isso, você tem a liberdade de optar pela participação na pesquisa e retirar o consentimento a qualquer momento, sem a necessidade de comunicar o motivo com o(s) pesquisador(es). Em caso de dúvidas ou sugestões, poderá entrar em contato por meio deste e-mail: maryarobertta30@hotmail.com Contato de Whatsapp: (89) 98830-1815.

7.2 Questionário para Professores da Educação Infantil

1) Aceita participar desta pesquisa?

Sim Não

2) Gênero?

Feminino Masculino Outro

3) Qual sua idade?

18 à 25 25 à 35 35 à 50 50 ou mais

4) Há quanto tempo você atua na EDUCAÇÃO INFANTIL?

Há menos de 1 ano 1 à 5 anos 5 à 10 anos 10 À 20 ANOS
 Mais de 20 anos

5) Você possui formação em:

Graduação em Pedagogia

Graduação em Letras

Graduação em Biologia

Outra

6) Possui curso de especialização? Qual?

Resposta: _____

7) Qual a sua concepção sobre jogos, Educação Infantil e suas relações com a aprendizagem?

Resposta: _____

8) Você faz uso de jogos nas suas práticas educativas? Quais?

Resposta: _____

9) Nas suas aulas com que frequência são utilizados jogos e brincadeiras como um recurso pedagógico no processo de ensino aprendizagem?

- De 1 a 3 vezes por semana
- De 3 a 5 vezes por semana
- Diariamente
- Semanalmente
- Às vezes
- Nunca
- Outro:

10) Quais habilidades procura desenvolver quando utiliza jogos com as crianças?

Resposta: _____

11) Os jogos utilizados na sua escola são:

- Jogos adaptados ou construídos pela professora
- Jogos adquiridos pela escola
- Jogos trazidos pelas crianças
- Outro/especifique.
- Não são utilizados jogos.

12) No cotidiano das suas aulas você gosta de trabalhar com jogos? Justifique sua resposta.

Resposta: _____

13) Há algum projeto na escola que trabalhe os jogos e brincadeiras? Caso a resposta seja sim, apresente de forma resumida como acontece.

Resposta: _____

14) Você tem/teve alguma dificuldade para utilizar jogos na Educação Infantil? Caso a resposta seja sim, Justifique.

Resposta: _____



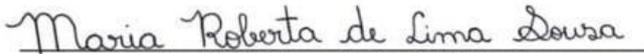
**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PUBLICAÇÃO DIGITAL NA BIBLIOTECA
“JOSÉ ALBANO DE MACEDO”**

Identificação do Tipo de Documento

- () Tese
() Dissertação
(X) Monografia
() Artigo

Eu, **MARIA ROBERTA DE LIMA SOUSA**, autorizo com base na Lei Federal nº 9.610 de 19 de Fevereiro de 1998 e na Lei nº 10.973 de 02 de dezembro de 2004, a biblioteca da Universidade Federal do Piauí a divulgar, gratuitamente, sem ressarcimento de direitos autorais, o texto integral da publicação **A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Significações dos Professores de Picos/PI**, de minha autoria, em formato PDF, para fins de leitura e/ou impressão, pela internet a título de divulgação da produção científica gerada pela Universidade.

Picos-PI, 28 de agosto de 2023.


Maria Roberta de Lima Sousa



Documento assinado digitalmente
ALESSANDRA LOPES DE OLIVEIRA CASTELINI
Data: 28/08/2023 12:38:28-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a Dra. Alessandra Lopes de Oliveira Castelini