

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM DIÁLOGO COM PROFESSORAS DA REDE MUNICIPAL DE APARECIDA DE GOIÂNIA, GOIÁS

Maria Carolina Santos Damasio Monteiro¹

Lorena Borges Almeida²

José Firmino de Oliveira Neto³

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo geral apreender as concepções dos(as) professores(as) da EI, no espaço de uma instituição pública da região metropolitana de Aparecida de Goiânia, Goiás, acerca dos jogos e brincadeiras. Assim, desenvolveu-se uma pesquisa de cunho exploratória, pautada na abordagem qualitativa. A coleta de dados foi realizada mediante um questionário, de onde extraiu-se as concepções dos(as) professores(as). Posteriormente, realizou-se a análise dos dados por meio da Análise de Conteúdo Descritiva. O jogo e a brincadeira na Educação Infantil têm um papel fundamental para o desenvolvimento cognitivo da criança. Mediante as colocações das professoras, foi possível empreender que coadunam com o emprego de jogos e brincadeiras no espaço da Educação Infantil, enquanto atividades sistematizadas e mediadas pelas mesmas, em vista, de um processo de ensino-aprendizagem que também se configura autônomo, em busca do pleno e significativo desenvolvimento da criança. **Palavras-chave:** Jogos; brincadeiras; lúdico; educação infantil.

GAMES AND PLAYS IN CHILDHOOD EDUCATION: A DIALOGUE WITH TEACHERS FROM THE MUNICIPAL NETWORK OF APARECIDA DE GOIÂNIA, GOIÁS

ABSTRACT

The present work has as general objective to apprehend the conceptions of the teachers of the EI, in the space of a public institution of the metropolitan region of Aparecida de Goiânia, Goiás, about the games and games. Thus, an exploratory research was developed, based on the qualitative approach. Data collection was carried out using a questionnaire, from which the teachers' conceptions were extracted. Subsequently, data analysis was performed through Descriptive Content Analysis. The game and play in Early Childhood Education have a fundamental role for the child's cognitive development. Through the teachers' placements, it was possible to undertake activities that are consistent with the use of games and games in the space of Early Childhood Education, as systematized and mediated activities by them, in view of a teaching-learning process that also sets itself autonomous, in search the full and significant development of the child.

Keywords: Games; games; ludic; child education.

Recebido em 26 de novembro de 2021. Aprovado em 17 de dezembro de 2021.

¹ Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário Araguaia.

² Pedagoga. Mestre em Educação pela Universidade Federal de Goiás. Professora do curso de Pedagogia do Centro Universitário Araguaia.

³ Biólogo e Pedagogo. Doutor em Educação em Ciências e Matemática pela Universidade Federal de Goiás. Professor do curso de Pedagogia do Centro Universitário Araguaia.

INTRODUÇÃO

Na vida adulta é comum ouvirmos a frase “não tive infância” em variados contextos, muito pelo sujeito acreditar que durante essa fase da vida não teve tempo para brincar ou mesmo acredita que poderia ter a explorado de forma distinta, pois, por exemplo, ter que trabalhar, mediante a situação financeira que apresentava a época. Porém, todos tiveram infância, em realidades diferentes, posto que a infância é uma fase da vida e não uma qualidade. Desse modo, Arnaldo Antunes diz: “Saiba, todo mundo teve infância, Maomé já foi criança, Arquimedes, Buda, Galileu e também você e eu”⁴.

A música de Arnaldo Antunes corrobora a colocação feita anteriormente, o que é reiterado por Gomes (2015, p.1) quando afirma que “todo mundo foi criança, mas nem todos tiveram a mesma infância, o que nos leva a apontar na contemporaneidade que existem infâncias e não uma única infância”.

Nesse sentido, o brinquedo em muito nos remete ao tempo da infância, despertando no sujeito adulto a imaginação e memórias passadas. Assim, configuramos nesse trabalho à defesa pela infância, enquanto uma etapa da vida humana, que se (re)desenha fruto da ação psicossocial de brincar. É nesse entrelaçar, que buscamos dar voz aos professores com vista elucidar como apreender artefatos como o brinquedo e a brincadeira.

Assim, cabe o entendimento do que seja a criança, e nesse movimento cabe lembrar que no período da Idade Média a criança era vista como um homúnculo⁵. Na época as pessoas consideravam que as crianças poderiam fazer as mesmas coisas que os adultos, até eram vestidas como um, tal como mostra as obras de tantos pintores da época. Pautado nessa lógica, as crianças não tinham acesso às brincadeiras, na época até as bonecas eram voltadas aos adultos.

Quanto ao brinquedo era usado como algo para auxiliar nas brincadeiras, o chocalho, por exemplo, era utilizado como um talismã mágico para espantar com seu barulho os espíritos maus na cultura do Chile e de alguns indígenas no Brasil. No caso da boneca, brinquedo tão comum na atualidade, era utilizada como um utensílio para cultos, posto que quando recebiam esse brinquedo colocavam-na para orar e adorar o objeto (KISHIMOTO, 2014). Assim, percebe-se que a maneira como fomos lidando com os brinquedos e brincadeiras ao longo do tempo foi se transformando, em muito atrelado a concepção de criança, o que nos coloca na contemporaneidade a entendê-los como um reforço positivo, ou em outras palavras, algo essencial no processo de desenvolvido das crianças.

Como reitera as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2010) a aprendizagem das crianças está ligada as interações sociais, e, portanto, as brincadeiras, colocando essas últimas como essenciais para o processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, as instituições de ensino devem garantir “a observação crítica e criativa das atividades, das brincadeiras e interações das crianças no cotidiano” (BRASIL, 2010, p. 29).

É nesse meandro que a Educação Infantil (EI) deve se constituir em um ambiente onde a criança consiga estar imersa ao conhecimento, por meio da socialização e práticas educativas que contribuam para o aprendizado e interação da mesma. Nesse sentido, os jogos e brincadeiras oportunizados de forma lúdica são essenciais, já que a ação de brincar será um incentivo para o desenvolvimento e interação das crianças.

É por meio da interação com seus pares que ela se envolve em processos de negociação, dentre os quais, os de significação e re-significação de si mesma, dos objetos, dos eventos e de situações, construindo e reconstruindo

⁴ Música “Saiba” de Arnaldo Antunes, 2004

⁵ Mini-adulto.

ativamente novos significados (QUEIROZ; MACIEL; BRANCO, 2006, p. 173).

É essencial que se trabalhe o lúdico a partir dos jogos e das brincadeiras com as crianças, pois dessa forma, irá colaborar para o desenvolvimento e autonomia, ampliando o processo de socialização.

Desta forma, os jogos educativos na Educação Infantil contribuem para a construção e conhecimentos, e é o elo para o processo de ensino-aprendizagem.

O jogo por meio do lúdico pode ser desafiador e sempre vai gerar uma aprendizagem que se prolonga fora da sala de aula, fora da escola, pelo cotidiano e acontece de forma interessante e prazerosa (FALKEMBACH, 2019, p.1).

Dado o exposto, esta pesquisa aborda a importância dos jogos e brincadeiras na EI. Assim, questiona-se: qual a concepção das professoras atuantes na EI acerca dos jogos e brincadeiras? O questionamento leva ao objetivo geral desta pesquisa que se constitui em: apreender as concepções dos(as) professores(as) da EI, no espaço de uma instituição pública da região metropolitana de Aparecida de Goiânia, Goiás, acerca dos jogos e brincadeiras.

Quanto a abordagem metodológica desenvolveu-se uma pesquisa de cunho exploratória, pautada na abordagem qualitativa. Para a coleta de dados foi elaborado um questionário, de onde se extraiu as concepções dos(as) professores(as). Posteriormente, realizou-se a análise dos dados mediante a Análise de Conteúdo Descritiva (BARDIN, 2011).

Jogos e Brincadeiras: O Que Ensinam?

A educação infantil é uma etapa da educação, para que esta aconteça de maneira lúdica os jogos e brincadeiras são essenciais. Assim, em relação aos estudos mencionados neste artigo: o que são jogos? O que são brincadeiras? E o que eles podem contribuir para a formação da criança?

Segundo Salen & Zimmerman (2003, p.76 apud SANTOS, 2010, p.24)

jogar é engajar-se em uma atividade dirigida a fazer emergir uma situação específica, usando apenas meios permitidos pelas regras, que proíbem meios mais eficientes em favor de meios menos eficientes e que são aceitas apenas porque tornam a atividade possível.

Dessa maneira, os jogos possuem regras que promovem situações/tarefas, cujo os objetivos se aproximam mais do concreto, ou seja, suas regras desenvolvem questões mais próximas do que pode ser considerado não lúdico, como, por exemplo, o jogo da memória onde o objetivo é encontrar as imagens iguais, não necessariamente necessitando de envolver a imaginação. No geral, a situação que o jogo propicia deve ser resolvida com o uso do raciocínio lógico, concentração, memorização e a capacidade de chegar ao objetivo.

Diante dessa perspectiva do jogo, a brincadeira diferente dele, vem para trazer à tona o envolvimento do lado mais lúdico:

Brincar é pular, correr, rir; é divertir-se, fazer, procurar, observar, constatar e investigar. Brincar é imaginar, sonhar, fantasiar e criar. Brincar é pensar, dialogar, negociar, compartilhar, evoluir e crescer como pessoa (BORJA, 2012, p. 268).

Assim, a brincadeira muitas vezes envolve o corpo em movimento, possuindo regras mais lúdicas, pois se o jogo já possui toda sua estrutura necessária para jogar já na dimensão física, a brincadeira necessita que a criança faça parte dessa estrutura levando em consideração a imaginação. Esta, promove uma relação que vincula a solução de problemas sociais enfrentados pela criança, mas de maneira simbólica. A experiência vivida pela criança durante a brincadeira é muito relevante para a questão social e afetiva, por que a brincadeira tal como o jogo, propicia situações de interação. Neste caso, a brincadeira desenvolve, por meio da relação entre os sujeitos, o afeto, a capacidade comunicativa e de resolver problemas entre tantas outras questões.

O conhecimento é transmitido culturalmente de geração em geração, pelos avós, pais, vizinhos, professores e demais figuras sociais. Dentro dessa lógica, a brincadeira também é passada pelos antepassados enquanto um bem cultural. Neste sentido, a participação dos pais era mais frequente no dia-a-dia das crianças. Contudo, com o decorrer dos anos a presença dos familiares foi diminuindo, tiveram que dar mais atenção a outras dinâmicas da vida humana, em decorrência da configuração da sociedade capitalista e, portanto, destinaram em muitos momentos a ação de brincar para a tecnologia, colocando em muito a criança de forma mais passiva neste movimento.

Com a inclusão da tecnologia, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras comuns do tempo dos nossos pais ou ainda de nossos avós, como por exemplo: a amarelinha, o pega-pega, entre outros, foram deixados de lado, trocados por vídeo game, brinquedos eletrônicos, jogos em computadores, celulares, entre tantos outros que fazem parte atualmente das brincadeiras e do dia a dia das crianças (BÖHM, 2015, p. 2).

Desse modo, os brinquedos que antes eram confeccionados pelos pais e avós passaram a ser produzidos pelas indústrias no mundo todo, com o advento da revolução industrial no século XIX.

[...] pode-se compreender que após a Revolução Industrial os brinquedos ficaram cada vez mais aperfeiçoados, sendo que a criança imagina, inventa, mas é o brinquedo que comanda seus passos na brincadeira, basta apenas seguir os seus comandos (SILVA; HOMRICH, 2010, p. 206).

Conquanto, a compreensão de educação das crianças está relacionada as maneiras de brincar. O uso dos jogos e as brincadeiras educacionais ajudam no processo de ensino-aprendizagem das crianças, estimulando o desenvolvimento. A utilização dos jogos estimula a imaginação, criatividade, curiosidade, atenção, concentração, criticidade e aprendizagem dos educandos.

O jogo pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, linguística, social, moral e motora, além de contribuir para a construção da

autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação das crianças e adolescentes (MORATORI, 2003, p. 09).

Nessa perspectiva, os jogos e brincadeiras pedagógicas ganharam espaço nas escolas, pois antes, vistos como um passatempo, passaram a serem utilizados como um instrumento de ensino para estimular o cognitivo dos educandos, contribuindo para a (re)elaboração da personalidade desses.

Em relação ao desenvolvimento da criança, as brincadeiras dão vantagens cognitivas e sociais de modo que os educandos compreendam os problemas da sua realidade para que criem soluções, ou seja, a brincadeira é algo que feita sozinha ou em grupo, possibilita compreender o mundo e as ações humanas na qual estão inseridos. Além disso, o brincar proporciona a interação social, pois quando se é realizado em grupo, a criança é preparada para a vida adulta, então o brincar é essencial para o acesso à sociedade.

Assim, como argumenta Moratori (2003, p. 16) “os jogos em grupo propiciam a cooperação mútua e a reciprocidade, além de estimularem a criança a respeitar e considerar pontos de vista diferentes do seu”.

Na atividade de brincar, as crianças vão construindo a consciência da realidade ao mesmo tempo em que já vivenciam uma possibilidade de modificá-la (WAJSKOP, 1995, p. 67).

Os jogos e brincadeiras são como obstáculos psíquicos, os quais as crianças utilizam para vencer problemas sociais e psicológicos. Quando uma criança deixa de acioná-los pode acarretar na perda de seu desenvolvimento cognitivo, e mais a frente, durante a vida adulta, uma perda da capacidade em lidar com as regras.

O brincar desempenha várias funções no desenvolvimento, de acordo com Vigotsky (1989), favorecendo o desenvolvimento cognitivo, fornecendo um estágio de transição entre pensamento e objeto real, possibilitando maior autocontrole da criança, uma vez que essa lida com conflitos relacionados às regras sociais e aos seus próprios impulsos (CHAVES, 2017, p. 08).

Sendo assim, na infância se desenvolve as interações por meio das quais trazem consigo rotinas de organização e convivência. No sentido de que, uma criança consegue organizar um espaço e desenvolver suas próprias regras no âmbito do jogo e/ou brincadeira, desse modo, ela conseguirá lidar durante a vida em outras conjunturas sociais com as regras.

É por essa razão que Vygotsky considera que a brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal”, que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado pela resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz (WAJSKOP, 1995, p. 68).

Nesta linha de pensamento, a criança passa a desenvolver uma intensa relação com a resolução de um problema e o aumento da zona de desenvolvimento potencial. Assim, a criança precisa desenvolver a capacidade de aprender, e em sua fase lúdica, a questão primordial é a

interação. Mediante as interações é que a criança consegue estabelecer um desenvolvimento cognitivo, com o qual é estabelecido por meio da convivência, organização e regras.

Tanto as brincadeiras como os jogos propiciam interação social visto que há troca de conhecimentos. Essas interações não necessitam serem realizadas apenas somente criança-criança, mas também criança-adulto. A criança tem mais facilidade em brincar quando há outra pessoa para brincar com ela, e o adulto também tem um papel importante nesse processo de interação por meio do brincar, pois dessa forma ela vai reconhecer o vínculo direto e imediato entre ela e o brincar.

Nessas interações, elas buscam resolver, no nível simbólico, a contradição entre a liberdade da brincadeira e a submissão às regras por elas mesmas estabelecidas, determinando os limites entre a realidade e seus próprios desejos. Nesse processo, desenvolvem aquilo que Vygotsky denomina “autocontrole” (WAJSKOP, 1995, p. 67).

É preciso que se desenvolva na criança aspectos cognitivos, afetivos, intelectuais e psicomotores, no entanto, para que se esses aspectos sejam apreendidas se torna necessário que o professor conheça a cultura de cada educando e seu contexto social, no qual atividades propostas sejam bem planejadas visando contribuir de forma significativa para o processo de ensino-aprendizagem.

No brincar, o professor deve constituir um vínculo com seu aluno e também permitir que se estabeleça um clima de segurança. Ele deve, ainda, delimitar um objetivo para cada atividade e organizar o tempo que vai ser utilizado (MORAIS, MORAES, 2017, p. 117).

O papel do professor é de grande importância no processo cognitivo das crianças, e ele precisa romper com uma lógica tradicional de educação, e buscar formas diferentes de como ensinar, em muito optando pelo lúdico na forma de brincadeiras e/ou jogos.

Desta maneira, cabe ao professor propiciar além de tudo, a interação, jogos e brincadeiras entre conhecimento (objeto a ser conhecido) e a criança, para que dessa forma se tornem mais criativas e ativas, pois é por meio da mediação professor-criança e das interações estabelecidas com o meio sociocultural que a criança vai se apropriando de novos conhecimentos.

Nos cursos de Pedagogia há uma carência de disciplinas que trazem à tona os jogos e brincadeiras. A equipe gestora precisa reconhecer a importância do brincar para que criem condições aos educadores de compreenderem este fato, e por meio desse, desenvolverem atividades lúdicas na prática cotidiana das instituições escolares.

[...] na escuta constante de depoimentos de profissionais da área de educação, em sua grande maioria estudantes ou egressos dos cursos de Pedagogia, que trazem à tona um desconhecimento da importância desta atividade para o processo de constituição e desenvolvimento da criança, bem como na constatação de que ainda existe uma carência de estudos sobre esta temática em muitos cursos de formação de professores, em especial os de Pedagogia que tem uma ênfase na formação do profissional para trabalhar com Educação Infantil (RAMOS, 2000, p.01).

Há, portanto, em linhas gerais uma ausência da discussão do lúdico na formação de professores. Em muito, podemos atrelar essa questão a própria minimização dos professores formadores, e aqui dialogamos com a Pedagogia, das reflexões teórico-práticas do brincar na infância, acreditando em muito que essa ação é pura e simples. Porém, como estabelecemos está alicerçado um arcabouço epistemológico, por trás da brincadeira, o qual deve ser colocado em evidência na formação inicial e continuada dos professores.

Com a palavra professoras da educação infantil: O universo do lúdico em questão

A coleta dos dados foi realizada, como já referendado, mediante um questionário com professoras da Educação Infantil dos agrupamentos de 1 e 4 anos de idade de um Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI), da região metropolitana de Aparecida de Goiânia, Goiás. Para tal, um quantitativo de quatro professoras compõe o quadro de sujeitos da pesquisa, as quais foram indicadas nessa investigação com a letra P, seguida de um número (P1, P2 e P3).

As professoras, evidenciaram o brincar com o aprender, reportando que o primeiro oportuniza um espaço onde as crianças poderão desenvolver a coordenação motora ampla e a ludicidade. Nessa perspectiva, Moraes e Moraes (2017, p.113) dizem que: “Assim, brincando, a criança desenvolve suas habilidades visuais e auditivas, melhora a coordenação motora, desenvolve sua criatividade e inteligência”.

(P1): São momentos pensados para compormos uma estrutura possível. Em alguns momentos, os jogos e brincadeiras seguem estruturas formais, ou seja, tem regras bem claras. Jogos e brincadeiras se distinguem de acordo com o contexto social em que vai ser inserido.

(P2): Uma forma divertida e prazerosa para as crianças aprenderem sem deixar de serem crianças.

(P3): Atividade que envolve a coordenação motora ampla e a ludicidade, na qual as crianças possam brincar e aprender.

É importante pontuar a relação entre os jogos e brincadeiras e o conjunto de regras sociais que fazem parte dos mesmos e é lembrando por P1, posto que em muitos momentos as próprias crianças configurem novas e oportunas regras, o que demarca ações e caracteriza os movimentos lúdicos com suas experiências.

Como uma atividade pensada pelo professorado é detentora de um objetivo, o qual está imbricado a uma ação de conhecer: um objeto; um conjunto de regras sociais e outros. Porém, como coloca P2, enquanto atividade lúdica não deve, ou mesmo não pode perder seu caráter de atividade prazerosa, cabendo aos professores saber muito bem dosar uma e outra dimensão do lúdico (apreender um conhecimento científico e se constituir prazerosa e divertida).

Para um melhor desenvolvimento dos jogos e brincadeiras, o professor deve organizar o tempo e espaço, estes são essenciais para que as crianças aprendam em um ambiente mais organizado e planejado. Esses aspectos são marcados na fala das professoras:

P1: Sim, tento organizar de acordo com a faixa etária, levo em conta alguns contratempos, em principal as diferenças de idades que tem no meu agrupamento. Organizo o tempo de acordo com a proposta dos jogos e brincadeiras.

P2: Sim, usamos o espaço do pátio da instituição e algumas brincadeiras realizamos no espaço da sala mesmo.

P3: Sim, com bastante frequência, através da rotina de horários específicos para brincadeiras direcionadas e supervisionadas. O foco sempre é algo pedagógico, inclusive em brincadeiras livres.

O uso dos jogos e brincadeira é, segundo as professoras, algo muito diverso, estando alinhado a muitas ações no cotidiano educacional, por exemplo, para trabalhar regras de convivência, conhecimentos científicos, explorar o concreto e outros. P3 diz que utiliza os *“jogos e brincadeiras de diferentes formatos, cores e formas para montagem e criações”*, também fala que explora o concreto de forma mediadora e lúdica. Já P1 e P2 fazem o uso dos jogos e brincadeiras de forma que as crianças entendam regras, em geral de convivência social.

P1: Sim, com bastante frequência, através da rotina de horários específicos para brincadeiras direcionadas e supervisionadas. O foco sempre é algo pedagógico, inclusive em brincadeiras livres.

P2: Nos planejamentos já elaboramos atividades voltada para ser executada em forma de brincadeira ou jogos de acordo com o tema proposto. Muitas vezes é necessário trabalhar com jogos, com o objetivo de as crianças estabelecer e entender regras.

Os jogos e brincadeiras são um incentivo e uma motivação para que o processo de ensino-aprendizagem se torne mais suave, motivando as crianças a aprenderem de forma lúdica, respeitando a faixa etária de cada uma, de forma a trabalhar as dificuldades das mesmas. Apesar disso, muitos educadores encontram dificuldades na hora de trabalhar com a dimensão lúdica, de forma planejada (com objetivo claro), no espaço da Educação Infantil. Acerca da questão, Lombardi (2005, p.64) afirma que *“na prática, os educadores encontram dificuldades que vão desde a conceituação até a forma de execução das atividades [...]”*.

Porém, dentre as três professoras investigadas, somente P2 abordou que tem dificuldades com relação ao tema, alegando que é difícil *“conseguir a atenção/concentração da turma para explicar o jogo/brincadeira e algumas vezes tem a falta de suporte na instituição”*. As demais professoras comentaram que não encontram nenhuma dificuldade com relação ao trabalho com jogos e brincadeiras.

P1: Não. No momento estou em um agrupamento com crianças menores, onde muitas eventualidades acontecem. Como já se analisa todo um contexto fica mais fácil trabalhar as propostas de jogos e brincadeiras.

P3: Não sinto dificuldade pois, há planejamento em todas ações de brincar e aprender, sinto que misturo o útil com o agradável, porque amam o brincar, dessa forma aprendem melhor e com alegria e motivação.

O papel do professor na mediação dos jogos e brincadeiras é de suma importância. É essa postura de orientador que estimula, em muito, o desenvolvimento cognitivo das crianças, fazendo-as ver além, ou seja, (re)elaborando sua forma de conhecer/compreender o mundo.

P1: O meu papel é acreditar na importância e retorno positivo desse item na minha prática pedagógica. Trabalho muito com o estímulo ao invés da imposição, as vezes tem umas crianças que necessitam ser chamadas a atenção nos momentos dos jogos e brincadeiras. Levo em conta também o tempo de concentração dos pequenos.

P2: Acredito que meu papel seja orientar as crianças nestes momentos, e passar para elas uma forma divertida de aprender.

P3: Acredito ser fundamental no processo de ensino e aprendizagem, utilizando os jogos e brincadeiras, pois demonstro encantamento e responsabilidade ao buscar o desenvolvimento de cada criança.

Jogos e brincadeiras são elementos indispensáveis ao processo de ensino-aprendizagem. Neste sentido, a instituição educacional deve se configurar como um espaço fundamental a prática do mesmo, cabendo ao professor planejar atividades que sejam desenvolvidas de modo a despertar o desenvolvimento dos educandos, como ponderamos ao longo das reflexões neste trabalho. Assim, corroboramos com a ideia, e esperamos já ter deixado claro neste ponto do texto, que as crianças aprendem brincando. É por meio do ato de brincar que se constrói. Nessa conjuntura, as professoras reiteram esse entendimento com as colocações abaixo:

P1: A frase é categórica, ou seja, decisiva no intuito de ressaltar a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem das crianças. Jogos e brincadeiras são fundamentais nesse processo, pois auxiliam no desenvolvimento físico, cognitivo, mental e social.

P2: Com os jogos e brincadeiras a criança aprende com o prazer brincando.

P3: Brincar é aprender, com direcionamento, mediação e responsabilidade.

Mediante as colocações das professoras, foi possível empreender que coadunam com o emprego de jogos e brincadeiras no espaço da Educação Infantil, enquanto atividades sistematizadas e mediadas pelas mesmas, em vista, de um processo de ensino-aprendizagem que também se configura autônomo, em busca do pleno e significativo desenvolvimento da criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Posteriormente, a leitura dos artigos científicos que fundamentam a investigação que apresentamos neste texto, enquanto pesquisadores, consideramos que o jogo e a brincadeira na Educação Infantil têm um papel fundamental para o desenvolvimento cognitivo da criança. Compreendemos ainda, que a ludicidade é pertinente para que o educando se divirta e ao mesmo tempo aprenda. Porém, nessa busca por compreender melhor o objeto desta pesquisa percebemos que a temática é ainda ausente na formação do Pedagogo.

Nesse entrelaçar, o brincar e o jogar se torna então uma necessidade básica para a criança, um direito não apenas no espaço educacional, mas outras distintas esferas ocupadas pela mesma. Assim, elucidamos que, na busca por um processo de socialização saudável entre criança-criança e criança-adulto, o lúdico tem se configurado como principal veículo dessa ação, em alinhado a regras e novas aprendizagens sobre o mundo. Por fim, o ato de brincar faz

parte da cultura das crianças e o papel da instituição educacional, é indispensável nesse processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS:

- ANTUNES, A. “*Saiba.*” *Saiba*. BMG, 2004.
- BARDIN, L. *Análise de Conteúdo*. São Paulo: Prol e Acabamento, 2011.
- BÖHM, O. *Jogo, Brinquedo e Brincadeira na Educação*. Chapecó, 2015. Disponível em: <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/55633982/Ottopaulo-Bohm_4.pdf?response-contentdisposition=inline%3B%20filename%3DJOGO_BRINQUEDO_E_BRINCADEIRA_NA_EDUCACAO.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200120%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200120T190108Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=ead90ce6b3118deaba92c19083dc83570e640e5b83de14aaba2db064290e8370>. Acesso em: 17 de outubro de 2019.
- BORJA, M. A. *Brincadeira, Ensino-Aprendizagem nas Ludotecas: dimensão preventiva e integradora*. In: SUANNO, M.; RAJADELL, N. *Didática e Formação de Professores: perspectivas e inovações*. Goiânia: CEPED Publicações e PUC Goiás, 2012.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil*. – Brasília: MEC, SEB, 2010. Disponível em: <<https://ndi.ufsc.br/files/2012/02/Diretrizes-Curriculares-para-a-E-I.pdf>>. Acesso em: 01 de novembro de 2019.
- CHAVES, M. M. P. *A Tecnologia E Suas Controvérsias Na Hibridização Do Brincar Na Atualidade*. Revista Psique, Juiz de Fora, v. 2, n. 3, p. 4-17, jan./jun. 2017. Disponível em: <<https://seer.cesjf.br/index.php/psq/article/view/1234/847>>. Acesso em: 01 de dezembro de 2019.
- FALKEMBACH, G.A.M. *O Lúdico e os Jogos Educacionais*. 2019. Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf>. Acesso em: 01 de novembro de 2019.
- GOMES, D. *História da criança: breves considerações sobre concepções e escolarização da infância*. Maringá, 2015. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/19895_10342.pdf>. Acesso em: 12 de outubro de 2019.
- KISHIMOTO, T. M. *Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil*. Buenos Aires: Argentina, 2014.
- LOMBARDI, L. M. S. dos S. *Jogo, Brincadeira e prática reflexiva na formação de professores*. São Paulo, 2005. Disponível em: <<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-18082010-153930/publico/LuciaMariaLombardi.pdf>>. Acesso em: 05 de outubro de 2019.
- MORAIS, M.G.G de; MORAES, J.C.P de. *Concepções de Docentes de Educação Física Sobre a Contribuição dos Jogos e Brincadeiras no Desenvolvimento de Crianças na Educação Infantil*. Revista FACISA ON-LINE. Barra do Garças – MT, vol.6, n.1, p.109- 122, jan. - jul. 2017. Disponível em: <<http://periodicos.faculdadecathedral.edu.br/revistafacisa/article/view/145/115>>. Acesso em: 02 de outubro de 2019.
- MORATORI, P. B. *Por Que Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem?* Rio de Janeiro, 2003. Disponível em:

<http://www.nce.ufrj.br/GINAPE/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf>. Acesso em: 25 de novembro de 2019.

QUEIROZ, N.L.N de; MACIEL, D.A; BRANCO, A.U. *Brincadeira e Desenvolvimento Infantil: Um Olhar Sociocultural Construtivista*. Brasília- DF: Paidéia, 2006. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/paideia/v16n34/v16n34a05>>. Acesso em: 22 de novembro de 2019.

RAMOS, R. L. *Um estudo sobre o brincar infantil na Formação de Professores de crianças de 0 a 6 anos*. Bahia. 2000. Disponível em: <<http://23reuniao.anped.org.br/textos/0703p.PDF>>. Acesso em: 07 de dezembro de 2019.

SANTOS, H. V. A. *A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame*. 2010. 235 f. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Escola de comunicação e Artes, USP, São Paulo, 2010.

SILVA, D. de C.; HOMRICH, M. T. *Brincadeiras e Brinquedos na Atualidade: Breve Contribuição Articulando a Infância e a Escola*. Revista Reflexão e Ação, Santa Cruz do Sul, v.18, n2, p.198-213, jul./dez. 2010. Disponível em: <<https://online.unisc.br/seer/index.php/reflex/article/view/1561/1927>>. Acesso em: 05 de outubro de 2019.

WAJSKOP, G. *O Brincar na Educação Infantil*. São Paulo: Cad. Pesq., 1995. Disponível em: <<file:///C:/Users/Wesley%20De%20Sousa/Downloads/Dialnet-OBrincarNaEducacaoInfantil-6208114.pdf>>. Acesso em: 25 de novembro de 2019.