



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS
CAMPUS DE ARRAIAS PROF. DR. SÉRGIO JACINTHO LEONOR
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

MARIZETH SOARES DE MELO

**REFLEXÕES SOBRE O USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM ESTUDO
NO CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL IRMÃ LUCÍLIA.
(ARRAIAS,TO)**

**Arraias, TO
2023**

Marizeth Soares de Melo

Reflexões sobre o uso de jogos na Educação Infantil: um estudo no Centro Municipal de Educação Infantil Irmã Lucília. (Arraias,TO)

Monografia avaliada e apresentada ao Curso de graduação em Pedagogia da Universidade Federal do Tocantins (UFT) - *Campus* Universitário de Arraias Prof. Dr. Sérgio Jacintho Leonor, para obtenção do título de pedagoga e aprovada em sua forma final pela Orientadora e banca examinadora.

Orientadora: Ms. Eliana Gonçalves da Silva Fonseca

Arraias, TO
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins

M528r Melo, Marizeth Soares de.
 Reflexões sobre o uso de jogos na Educação Infantil: um estudo no
 Centro Municipal de Educação Infantil Irmã Lucília. (Arraias, TO). / Marizeth
 Soares de Melo. – Arraias, TO, 2023.
 52 f.

 Monografia Graduação - Universidade Federal do Tocantins – Câmpus
 Universitário de Arraias - Curso de Pedagogia, 2023.
 Orientadora : Eliana Gonçalves da Silva Fonseca

 1. Jogos. 2. Ensino e aprendizagem. 3. Educação Infantil. 4. Arraias-TO. I.
 Título

CDD 370

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

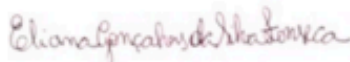
Marizeth Soares de Melo

Reflexões sobre o uso de jogos na Educação Infantil: um estudo no Centro Municipal de Educação Infantil Irmã Lucília. (Arraias,TO)

Monografia foi avaliada e apresentada à Universidade Federal do Tocantins (UFT) _ *Campus* Universitário Prof. Dr. Sérgio Jacintho Leonor, Curso de Pedagogia, para obtenção do título de Pedagoga e aprovada em sua forma final pela Orientadora e pela Banca Examinadora.

Data de aprovação: 14/ 12 / 2023

Banca Examinadora:



Profª. Ma. Eliana Gonçalves da Silva Fonseca, UFT

Documento assinado digitalmente



LUCIANA PEREIRA DE SOUSA

Data: 22/10/2025 13:42:25-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profª. Drª. Luciana Pereira de Sousa, UFT

Documento assinado digitalmente



ROSIMEIRE APARECIDA RODRIGUES

Data: 23/10/2025 19:09:51-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profª. Drª. Rosimeire Aparecida Rodrigues, UFT

Dedico este trabalho primeiramente à minha mãe que está sempre me incentivando e às minhas colegas de trajetória por nunca me abandonarem e sempre me apoiarem.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus por estar sempre comigo independentemente do momento, por não abandonar-me e mostrar-me, dia após dia, que os obstáculos da vida surgem sempre para nos fortalecer e que sou capaz de chegar aonde eu quiser com garra e determinação.

Aos meus pais, em especial à minha mãe que, desde os meus 10 anos de idade, vem provando todo seu amor, incentivando-me e demonstrando que está sempre disponível para apoiar-me nos melhores e piores momentos. E o meu pai lá do céu, tenho certeza de que está grato por essa conquista. Ele se foi antes que chegasse ao fim do meu curso, porém, apesar de não convivermos tão próximo, sei que se alegraria por mais essa etapa concluída.

À escola Centro Municipal de Educação Infantil Irmã Lucília por permitir que eu realizasse a pesquisa, por todo apoio, cuidado e paciência que teve comigo durante esse processo.

Às minhas colegas de Curso, Claudijane e Mirian, por todo apoio e carinho, porque apenas nós sabemos o quanto foi difícil chegar até aqui. Troçamos várias vezes durante o percurso, às vezes a vontade de desistir vinha à tona, porém os estímulos de uma para outra fizeram com que chegássemos ao fim com êxito. Com vocês, aprendi que, quando há união e parceria, tudo se vence, é o verdadeiro “a união faz a força”.

Ao meu companheiro de vida pela parceria, paciência e cuidado!

Aos professores, pelos ensinamentos mediados, permitindo que me tornasse uma profissional com uma nova visão de mundo e, em especial, à minha orientadora Eliana por todo apoio, cuidado e persistência, pois sem a sua confiança e o seu mérito não seria possível chegar até aqui.

Agradeço às professoras Luciana Pereira de Sousa e Rosimeire Aparecida Rodrigues pela disposição de participarem como membros da banca examinadora deste trabalho.

RESUMO

O presente trabalho apresenta uma discussão sobre uso de jogos na Educação Infantil e tem como objetivo geral compreender como ocorre a utilização dos jogos no contexto escolar e como específicos, apresentar reflexões a respeito da relevância dos jogos na aprendizagem da criança, identificar como os jogos são tratados ou reconhecidos pelas professoras da Educação Infantil e como contribuem para o desenvolvimento dos alunos, e, por fim, analisar a partir das narrativas das professoras sobre suas práticas com o uso dos jogos lúdicos. Dessa forma, buscamos interrogar quais são os desafios e contribuições para prática pedagógica do docente no uso dos jogos na educação infantil? Essa investigação foi realizada em uma escola Municipal infantil que atende creche e pré-escola chamada **Centro Municipal de Educação Infantil Irmã Lucília**, situada em Arraias TO. Neste sentido, os procedimentos metodológicos utilizados foram: pesquisa qualitativa de caráter bibliográfico, de campo com a experiência de estudo de caso. Inicialmente foram estudados os aportes teóricos de Kishimoto (1995), Antunes (2006), Lessard e Tardif (2005). Na segunda etapa, foram analisados os documentos da instituição escolhida como o Projeto Político Pedagógico; na terceira, para coleta de dados, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com três professoras e, por fim, análise das respostas. Com o resultado da pesquisa, podemos concluir que os docentes enfrentam vários desafios ao implementar os jogos como instrumento pedagógico na sala de aula, incluindo, muitas vezes, desmotivação para fazer o uso. Para que isso não ocorra, o professor precisa estar preparado para reaplicação caso não almeje o esperado e se reinventar, pois, apesar dos desafios, ele possui diversas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem.

Palavras chaves: Jogos . Ensino e aprendizagem. Educação Infantil.

ABSTRACT

The present work presents a discussion on the use of games in early Childhood Education, which has the general objective of understanding how occurs through games in the school context, with the specific objectives of identifying how games are used and how attractions for student development, present reflections on the relevance of games in children's learning, analyze based on teachers' narratives about their practices using playful games. In this way, we seek to question what are the challenges and contributions to the teacher's pedagogical practice in the use of playfulness in early childhood education? This investigation was centered on a municipal children's school that serves daycare and preschool **Centro Municipal de Educação Infantil Irmã Lucília**, located in Arraias TO. In this sense, the methodological procedures used were: qualitative bibliographical research, field research with case study experience. Initially, theoretical sports were trained, such as: Kishimoto (1995); Antunes (2006); Lessard and Tardif (2005). In the second stage, documents from the chosen institution were analyzed, such as the Pedagogical Political Project, and in the third, as a data collection instrument, semi-structured interviews were applied with three teachers and finally, analysis of their responses. With the results of the research, we can say that teachers face several challenges when implementing games as a pedagogical tool in the classroom, often including lack of motivation to use them, so that this does not happen, the teacher needs to be prepared for reapplication if they do not want to expected, and reinvent itself because, despite the challenges, it has several contributions to the teaching and learning process.

Keywords: Games. Teaching and learning. Child education.

LISTAS DE SIGLAS

ADCT	Ato Das Disposições Constitucionais Transitórias
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CMEI	Centro Municipal de Educação Infantil Irmã Lucília
DCNEI	Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia
LDB	Leis de Diretrizes e Base da Educação
PPP	Projeto Político Pedagógico
OCDE	Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 OS JOGO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	12
2.1 Reflexões sobre a importância e a evolução dos jogos para Educação no processo de ensino e aprendizagem.....	12
2.2 O olhar da BNCC sobre os jogos infantis.....	14
2.3 A relação dos jogos no processo cognitivo da criança.....	18
2.4 A contribuição dos jogos no dentro do currículo na Educação Infantil.....	20
2.5 Desafios dos docentes ao trabalhar com jogos em sala de aula relacionados à vulnerabilidade profissional do professor	22
3 CAMINHO DA PESQUISA.....	26
3.1 Instrumentos da Pesquisa.....	28
3.1.1 Primeiros passos na pesquisa de campo.....	29
3.2 Caracterização do lócus de pesquisa.....	30
3.2.1 Breve histórico do estado do Tocantins e do município de Arraias.....	30
3.2.2 Dados do nível de aprendizagem do Município de Arraias.....	32
3.3 Lócus da pesquisa: o Centro Municipal de Educação infantil Irmã Lucília.....	32
4 AS NARRATIVAS DAS PROFESSORAS SOBRE O USO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	37
4.1 As narrativas das professoras sobre a utilização dos jogos na Educação Infantil.....	37
5 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES.....	46
REFERENCIAS.....	48
ANEXOS.....	50
APÊNDICES	51

1 INTRODUÇÃO

O presente memorial tem o intuito de trazer informações sobre minha trajetória de vida desde o período da Educação Infantil até a Graduação, fazendo relação entre as fases principais da minha vida, pois foram essas etapas que contribuíram para o amadurecimento e fazendo com que eu me tornasse essa pessoa que sou hoje, além de ser parte integrante do conteúdo exigido para o Trabalho de Conclusão do Curso (TCC).

Nasci no dia 13 de janeiro de 2000 na Comunidade Quilombola do Mimoso, situada no município Arraias /TO. A 5ª filha do casal de lavradores Maria Rita Oliveira Soares e Leônidas Torres de Melo, vivi cerca de 10 anos por lá. Devido à separação dos meus pais, eu me mudei para cidade de Arraias onde vivo até hoje. Minha mãe, digna de toda humildade, sempre lutou para ver seus filhos crescerem e, apesar de não ter estudo suficiente, nunca deixou de nos incentivar e exigir que fizéssemos os deveres. Eu, por ver minha mãe sempre lutando por nós, sempre tentei dar orgulho, pois ela sempre quis ver seus filhos formados.

Até os sete anos de idade, a alfabetização acontecia em casa, com a ajuda dos meus irmãos e minha mãe, cada um contribuía com o pouco que sabia, pois, diferentemente da maioria das crianças, não tive oportunidade de frequentar creche. Quando iniciei no espaço escolar era motivo de espanto, porque eu era considerada avançada em relação às outras crianças.

Estudava na escola Multisseriada por nome de "Escola Municipal Eveny de Paula e Souza" na comunidade onde residia, os castigos físicos como palmatória e ficar de joelho no milho ainda prevaleciam. Em agosto de 2010, vim cursar o 5º ano do ensino fundamental na escola Brigadeiro Felipe onde várias lágrimas caíram sobre meu rosto, sofri muito até me adaptar ao novo mundo, pois para mim era totalmente diferente do que já estava acostumada, porém vários colegas juntamente com a professora me ajudaram nessa fase tão complicada de adaptação. Adaptei-me, porém, sofri e ainda sofro com o nervosismo (timidez). É algo que luto sempre para que não me atrapalhe, mas ainda não venci.

Cursei meu ensino médio no colégio Joana Batista Cordeiro, onde os professores me proporcionaram muitas experiências as quais carregarei por toda minha vida. Ingressei no curso de pedagogia em agosto de 2018. A princípio, tinha impressão de que não iria gostar, pois a escolha dele foi por falta de opção na cidade e devido não ter condições financeiras para fazer o curso dos meus sonhos que era Psicologia. Mas, ocorreu o contrário, estou no 11º período e já me identifico muito com a área.

A minha pesquisa está ligada com minha história de vida, pois minha alfabetização aconteceu por meio do método tradicional onde o docente era o centro do conhecimento, não tendo praticamente nenhum jogo para fazer parte do aprendizado, ficava sempre imaginando se a minha aprendizagem seria diferente se houvesse o ensino centrado no aluno com atividades lúdicas na qual desenvolve raciocínio, cognitivo entre outros.

Como no ano de 2022, a Universidade me proporcionou a oportunidade de fazer o primeiro estágio supervisionado na Cooperativa Educacional de Pais de Arraias (CEPAR) e esse foi o meu primeiro contato com a sala de aula. A experiência vivida, com toda certeza, foi uma das melhores, busquei trabalhar de maneira diversificada colocando o aluno como protagonista do seu próprio conhecimento. Na oportunidade, produzi um jogo de pareamento de números relacionando o numeral com a quantidade de tampinhas, com intuito de desenvolver a coordenação motora fina, percepção visual, raciocínio lógico, além de instigar a imaginação dos pequenos. O jogo trabalhava cores, números e formas geométricas. Essa experiência fez com que surgisse em mim o interesse de realizar um estudo, a fim de analisar se os profissionais das escolas públicas trabalham com os jogos lúdicos como parte da aprendizagem das crianças.

Assim, como objetivo geral, pretendemos compreender como ocorre a utilização dos jogos no contexto escolar na **Educação Infantil Centro Municipal de Educação Infantil Irmã Lucília**. Como objetivos específicos, busca, apresentar discussão a respeito da relevância dos jogos na aprendizagem da criança, identificar como os jogos são tratados ou reconhecidos pelas professoras da Educação Infantil e como contribuem para o desenvolvimento dos alunos, e analisar a partir da entrevista com as professoras como são desenvolvidos jogos em suas práticas. Sendo assim a pesquisa precisa responder a seguinte problemática: Quais são os desafios e contribuições para prática pedagógica do docente no uso da ludicidade na educação infantil? Com intuito de responder essa indagação que é o norte da pesquisa, optamos pela pesquisa de cunho qualitativo de caráter bibliográfico e de campo, fazendo uma experiência de estudo de caso ao ouvir os professores de uma escola específica.

O trabalho está dividido em quatro seções: a primeira seção INTRODUÇÃO apresenta um memorial pessoal, a justificativa e os objetivos; a segunda OS JOGO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL aborda a importância e desafios dos jogos na Educação Infantil, suas contribuições e os desafios docentes, a terceira é a METODOLOGIA, ou seja, como ocorreu a pesquisa e, por fim, a apresentação, a discussão dos resultados da pesquisa de campo e as considerações finais.

Dessa forma, podemos dizer que este trabalho investiga as ferramentas, o jogo e a prática pedagógica na Educação Infantil para incentivar os educadores a utilizarem o uso desse recurso metodológico para realização de atividades no âmbito escolar em prol de uma melhor aprendizagem das crianças, considerando como elemento crucial para o processo de educação na infância.

2 OS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Esta seção traz reflexões sobre a importância da utilização dos jogos com as crianças da Creche e Educação Infantil para o processo de ensino e aprendizagem e sobre a perspectiva da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Em seguida, a seção apresenta os desafios dos professores e contribuições para a prática pedagógica docente.

2.1 Reflexões sobre a importância a evolução dos jogos para o processo de ensino aprendizagem

A educação era considerada Bancária, de acordo com Paulo Freire no seu livro “Pedagogia do oprimido”, pois o educador não tinha função de mediar os conhecimentos, mas sim transferir de um para outro como é feito o depósito em contas bancárias. Nesse contexto, o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor não necessariamente presente nas necessidades do aluno. Conforme Antunes (2006, p. 36), “durante muito tempo, confundiu-se ensinar com transmitir”.

O professor era considerado o centro do conhecimento e o aluno tinha apenas que reproduzir os comandos solicitados:

Acreditava-se que toda aprendizagem ocorria pela repetição e que os alunos que não aprendiam eram responsáveis por essa deficiência e, portanto, merecedores do castigo da reprovação. Atualmente essa ideia é tão absurda quanto a ação de sanguessugas – invertebrados aquáticos usados para sangrias e curas de paciente – e sabe-se que não existe ensino sem que ocorra a aprendizagem, e esta não acontece senão pela transformação, pela ação facilitadora do professor, do processo de busca do conhecimento, que deve sempre partir do aluno.(ANTUNES 2006, p.36)

Os jogos, por sua vez, não tinham importância e ficavam em segundo plano:

Durante muito tempo, os jogos e as brincadeiras do universo infantil foram considerados apenas como um passar do tempo ou até mesmo algo sem importância, uma vez que o brincar não era considerado como um potencial recurso para o desenvolvimento da criança em sua totalidade. (CLEMENTE 2021, p.15)

Contudo, a visão de educação libertadora de Freire apresenta reflexões acerca da educação que queremos, na qual o aluno é o centro do seu próprio conhecimento e cria subsídios para condicionar a sua aprendizagem, por meio da ludicidade, da dialogicidade, pois, por meio desses elementos, é possível ter uma reflexão sobre si mesmo, sobre a sua

realidade e capacidade de conseguir enxergar o que não se encaixa e se ajustar para que chegue ao verdadeiro saber.

A ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico e cada estudante, independentemente de sua idade, passou a ser um desafio à competência do professor. Seu *interesse* passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas *experiências e descobertas*, o motor de seu progresso e o professor um *gerador de situações estimuladoras e eficazes*. É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulos ao interesse do aluno, que como todo pequeno animal adora jogar e joga sempre principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. (ANTUNES, 2006, p.36)

Sendo assim, podemos dizer que os seres humanos, desde bem cedo, precisam ser estimulados para que cada um possa traçar o seu caminho conforme acha viável. Então a educação, por meio da ludicidade, possibilita uma noção mais ampla da personalidade que queremos formar e a motivação do docente é crucial nesse processo, pois o não uso de metodologias que estimulam deixam as crianças se tornarem seres passivos e sem autonomia para sobressair de determinada situação.

Os jogos são elementos que contribuem para a formação da identidade pessoal, haja vista que [...] “o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual” (ANTUNES, 2006, p.36). Por meio deles é possível fazer uma reflexão de si próprio e ainda criar sua identidade, pois o indivíduo se descobre e, com essa descoberta, analisa o que tem sentido para sua vida e as descarta as características sem utilidades para sua personalidade. Diante disso, podemos afirmar que é essencial o educador buscar trabalhar de forma lúdica em suas aulas porque:

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade. Para que a educação lúdica caminhe efetivamente na educação é preciso refletir sobre a sua importância no processo de ensinar e aprender. (DALLABONA e MENDES, 2004, p. 107)

Além disso:

O lúdico na Educação Infantil, tem por objetivo oportunizar ao educador a compreensão do significado e da sua importância na educação infantil, procurando provocá-lo, para que insira o brincar em seus projetos educativos, tendo intencionalidade, objetivos e consciência clara de sua ação em relação ao

desenvolvimento e à aprendizagem infantil. (DALLABONA e MENDES, 2004, p. 107).

Em consonância com os autores, o professor, ao trabalhar com o lúdico na Educação Infantil, está promovendo o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças.

2.2 O olhar da BNCC sobre os jogos infantis

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) da Educação Infantil, homologada pela Resolução CNE/CP Nº 2, de 22 de dezembro de 2017, é um documento que deve nortear os currículos dos sistemas e redes de ensino das Unidades Federativas e as propostas pedagógicas de todas as escolas públicas e privadas de Educação Infantil, ou seja, vem transcrito o que deve ser trabalhado em cada ano nas escolas. Até a década de 1980 a educação infantil era nomeada de pré-escolar que só seria iniciado no Ensino Fundamental.

A partir da Constituição Federal de 1988, o atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a 6 anos de idade torna-se dever do Estado. Posteriormente, com a promulgação da LDB, em 1996, a Educação Infantil passa a ser parte integrante da Educação Básica, situando-se no mesmo patamar que o Ensino Fundamental e o Ensino Médio. E, após a modificação introduzida na LDB em 2006, que antecipou a entrada no Ensino Fundamental para os 6 anos de idade, a Educação Infantil passa a atender a faixa etária de zero a 5 anos (BRASIL, 2017, p. 35).

A LDB (Lei de Diretrizes e Base da Educação) criou em 2013 um decreto o qual antecipou a obrigatoriedade da criança estar na escola de 4 e 5 anos, pois se acredita que quanto mais cedo a criança tiver acesso à escolarização, mais oportunidade de avanço intelectual terá. O avanço dessa lei foi a ampliação da discussão sobre o currículo da educação infantil, uma vez que assegura que o Estado cumpra com o dever de fornecer educação às crianças. A educação infantil torna-se, então, a primeira etapa da educação básica e representa, por meio do ingresso na creche, na maioria das vezes, a primeira ruptura de vínculo familiar e o primeiro contato social.

A BNCC da Educação Infantil aborda 05 (cinco) campos de experiências que são eles: 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. Os mesmos possuem o intuito de promover o desenvolvimento da criança dando ênfase no aprendizado dos discentes.

Os campos de experiências constituem um arranjo curricular que acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural”. (BRASIL, 2017, p. 40).

A BNCC é um documento norteador que orienta o trabalho dos docentes, para isso, é preciso que os profissionais estudem-a para entender como se efetiva no âmbito educacional e, a partir disso, elaborar o currículo e o PPP escolar de acordo com as especificidades da comunidade escolar. É muito importante que as escolas usem esse material, até porque é a única BNCC para todo Brasil.

Assim, a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo (tais como sentar com apoio, rastejar, engatinhar, escorregar, caminhar apoiando-se em berços, mesas e cordas, saltar, escalar, equilibrar-se, correr, dar cambalhotas, alongar-se etc.). (BRASIL, 2017, p. 41).

Considerando que na Educação Infantil, as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças têm como eixos estruturantes as interações e a brincadeira, assegurando-lhes os direitos de *conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se*, a organização curricular da Educação Infantil na BNCC está estruturada em cinco Campos de Experiência. Acreditamos que o jogo, como objeto desta pesquisa corrobora como ferramenta para o aprendizado, utilizando com intencionalidade, vale destacar que o jogo não é utilizado como uma obrigatoriedade. Assim, o ideal é que a criança possa escolher entre jogos com intencionalidades semelhantes e experimente regras diferenciadas em alguns momentos.

Abaixo apresentamos o quadro síntese das aprendizagens com exemplos de jogos para trabalhar cada campo de experiência.

Quadro 1 - Síntese das aprendizagens

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	HABILIDADES	EXEMPLOS DE JOGOS
O eu, o outro e o nós	<p>Respeitar e expressar sentimentos e emoções.</p> <p>Atuar em grupo e demonstrar interesse em construir novas relações, respeitando a diversidade e solidarizando-se com os outros.</p> <p>Conhecer e respeitar regras de convívio social, manifestando respeito pelo outro.</p>	<p>Jogo das Máscaras ou do Rosto da Emoção</p> <p>Utilizando máscaras com expressões faciais variadas, as crianças aprendem a identificar e a nomear diferentes emoções em si mesmas e nos colegas, desenvolvendo a inteligência emocional.</p>
Corpo, gestos e movimentos	<p>Reconhecer a importância de ações e situações do cotidiano que contribuem para o cuidado de sua saúde e a manutenção de ambientes saudáveis.</p> <p>Apresentar autonomia nas práticas de higiene, alimentação, vestir-se e no cuidado com seu bem-estar, valorizando o próprio corpo.</p> <p>Utilizar o corpo intencionalmente (com criatividade, controle e adequação) como instrumento de interação com o outro e com o meio.</p> <p>Coordenar suas habilidades manuais.</p>	Boliche e bola ao cesto
Traços, sons, cores e formas	<p>Discriminar os diferentes tipos de sons e ritmos e interagir com a música, percebendo-a como forma de expressão individual e coletiva.</p> <p>Expressar-se por meio das artes visuais, utilizando diferentes materiais.</p> <p>Relacionar-se com o outro empregando gestos, palavras, brincadeiras, jogos, imitações, observações e expressão corporal.</p>	Amarelinha Colorida: Desenhe uma amarelinha no chão, usando números e cores nas casas. As crianças pulam seguindo a ordem numérica e pisando nas cores pedidas
Escuta, fala, pensamento e imaginação	<p>Expressar ideias, desejos e sentimentos em distintas situações de interação, por diferentes meios.</p> <p>Argumentar e relatar fatos oralmente, em sequência temporal e causal, organizando e adequando sua fala ao contexto em que é produzida.</p> <p>Ouvir, compreender, contar, recontar e criar narrativas.</p> <p>Conhecer diferentes gêneros e portadores textuais, demonstrando compreensão da função social da escrita e reconhecendo a leitura como fonte de prazer e informação.</p>	<p>Jogos de Escuta e Fala Imitação de Animais: Use o corpo para imitar diferentes animais, como a girafa (esticando o corpo para comer), o flamingo (equilibrando-se) ou a tartaruga (se escondendo no casco), estimulando a escuta, o pensamento e a expressão corporal.</p>
	Identificar, nomear adequadamente e comparar as propriedades dos objetos,	Jogos de classificação:

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	<p>estabelecendo relações entre eles.</p> <p>Interagir com o meio ambiente e com fenômenos naturais ou artificiais, demonstrando curiosidade e cuidado com relação a eles.</p> <p>Utilizar vocabulário relativo às noções de grandeza (maior, menor, igual etc.), espaço (dentro e fora) e medidas (comprido, curto, grosso, fino) como meio de comunicação de suas experiências.</p> <p>Utilizar unidades de medida (dia e noite; dias, semanas, meses e ano) e noções de tempo (presente, passado e futuro; antes, agora e depois), para responder a necessidades e questões do cotidiano.</p> <p>Identificar e registrar quantidades por meio de diferentes formas de representação (contagens, desenhos, símbolos, escrita de números, organização de gráficos básicos etc.)</p>	Separar tampinhas de garrafa por cor ou tamanho, ou organizar blocos de construção por categoria.
---	--	---

Fonte: elaborado pela autora baseado na BNCC, 2023.

A Educação Infantil apresenta dois grandes aspectos fundamentais para esse processo: educar e cuidar. Logo, os docentes precisam saber conciliar o cuidar e educar, pois eles precisam ampliar os conhecimentos que os estudantes levam de casa, possibilitando, então, novas aprendizagens como formação integral da criança, desenvolvimento cognitivo, pensamento lógico. Para isso, é necessário que busquem conhecer vivências culturais para que possam pensar em métodos os quais possibilitarão a ampliação do conhecimento dos discentes ingressantes, pois o contexto social, familiar e escolar envolvem aprendizagens muito próximas. Dessa forma, a família e escola precisam ser indissociáveis.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI), Resolução CNE/CEB nº 5/2009²⁷ definem a criança como: 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 (Apud, BNCC-BRASIL, 2009).

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI) mostra que os eixos estruturantes da educação básica são as brincadeiras e interações, por meio delas é possível que as crianças desenvolvam potencialidades e facilitam o convívio social, além do mais, essas interações levam à construção do próprio ser, ou seja, da identidade pessoal e até profissional. Sendo assim, a ludicidade é uma característica essencial para o desenvolvimento integral e cognitivo da criança.

2.3 A relação dos jogos no processo cognitivo da criança

Existem diversas variedades de jogos e, para que sejam significativos e desenvolvem o cognitivo como a visão espacial, imaginação, memorização, atenção e coordenação motora, faz se necessário que os professores conheçam as realidades da sua turma e explorem jogos que atendam às suas especificidades, que saiba utilizar as estratégias que estimulam os discentes a chegarem aos objetivos almejados.

A dificuldade aumenta quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não-jogo. Se para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária à subsistência da tribo. Assim, atirar com arco e flecha, para uns, é jogo, para outros, é preparo profissional. (KISHIMOTO, P. 47, 1995).

Nessa citação acima, a autora afirma que devemos conhecer a realidade de cada um dos nossos alunos e, a partir daí, ficarmos atentos aos jogos, pois, o que para uns representa um jogo, outros entendem como preparação profissional e esses aspectos estão diretamente ligados aos costumes culturais.

Nesse sentido, com base em estudos, é possível afirmar que é de suma importância o docente delimitar o jogo para que atinja de fato a aprendizagem. Para isso, ele precisa pensar em quais tipos de jogos se devem aplicar, a intencionalidade, como inserir no plano de aula e, além de tudo, conseguir alinhar com determinados conteúdos. Sendo assim, ressaltamos que:

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê- lá de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra - cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, tem suas especificidades. (KISHIMOTO,1995, p. 46,)

Nesta perspectiva, o educador precisa ter visível qual objetivo de aprendizagem ele pretende atingir, pois cada tipo de jogo possui um intuito divergente: “Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária, no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças”. (KISHIMOTO, 1995, p. 46).

Às vezes confundimos o jogo com brinquedo, alguns acreditam até ser a mesma coisa, porém a autora explica que há diferença entre jogo e brinquedo e, para isso, ela divide o jogo em três etapas. A primeira é o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, ou seja, quer dizer que o jogo recebe a relevância que a sociedade lhe dá,

dessa forma, o real sentido não é seguir regras científicas, é respeitar o uso da linguagem social, assim pode-se dizer que o jogo assume sentido diferente dependendo da época e do lugar.

Da mesma forma que o arco e flecha atualmente são considerados brinquedos, antes eram somente objetos para caça e pesca, o jogo também não possuía a importância que possui hoje. Ele começou a ganhar sentido na educação da criança no tempo do romantismo, como afirma a autora:

No Brasil, termos como jogo, brinquedo, e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação desse campo. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. (KISHIMOTO, 1995, p. 48,).

Diante dessa informação, podemos dizer que os jogos estão ganhando formas cada vez mais interessantes e são importantes para um trabalho educacional de forma leve e descontraída. A segunda é um sistema de regras que, por meio dele, é possível identificar a sequência estrutural dos jogos. A autora ressalta que, em cada jogo, existem suas regras e afirma ainda que o jogo de xadrez e dama possuem regras divergentes através das quais as crianças vão aprendendo a respeitar e obedecer às regras de forma lúdica (KISHIMOTO, 1995).

E a terceira e última dá ênfase no jogo como objeto. A autora refere-se aos materiais utilizados para produção dos jogos como o xadrez pode ser usado papelão, madeira, plástico. Para (KISHIMOTO, 1995), possui também o pião que pode ser feito de madeiras, objeto empregado na brincadeira de rodar o pião. Diante disso, vale ressaltar que o jogo tem diferentes sentidos de acordo com cada cultura.

Já o brinquedo se diferencia do jogo pelo fato de não possuir conjunto de regras, podendo ser utilizado de forma livre e espontânea e, na maioria das vezes, é uma representação da realidade. Uma boneca permite à criança várias formas de brincadeiras, desde a manipulação até a realização de brincadeiras como “mamãe e filhinha”. O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário dos jogos como xadrez que exigem, de modo explícito ou implícito, o desempenho de certas habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras (KISHIMOTO, p. 49, 1995). Para conceituar melhor a diferença entre eles, ressaltam:

Brincadeira basicamente se refere à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não- estruturada; Jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; Brinquedo é utilizado para designar o sentido de

objeto de brincar; já a Atividade Lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores.(DALLABONA e MENDES, 2004, p. 108)

Diante das situações mencionadas, pode-se dizer que há uma diferença enorme entre o jogo e o brinquedo, por mais parecidos que sejam, e acredita-se que milhares de pessoas ainda fazem essa confusão e isso dificulta na hora da execução, ao utilizar jogo como brinquedo e vice-versa, o que prejudica o desenvolvimento das habilidades dos alunos almejadas em cada jogo ou brinquedo. Na citação, as autoras afirmam que:

A criança brinca porque brincar é uma necessidade básica, assim como a nutrição, a saúde, a habitação e a educação são vitais para o desenvolvimento do potencial infantil. Para manter o equilíbrio com o mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar. Estas atividades lúdicas tornam-se mais significativas à medida que se desenvolve, inventando, reinventando e construindo. (DALLABONA e MENDES, 2004, p. 108).

Nesse sentido, com base na discussão teórica, as autoras alertam para não confundir o jogo com o brinquedo, que vem de forma simultânea a relevância da atividade lúdica na vida das crianças, pautada nos estímulos docentes.

2.4 A contribuição dos jogos no currículo na Educação Infantil

Segundo SACRISTÁN(2013), o currículo possui dois sentidos: o primeiro refere-se à trajetória de vida profissional, e o segundo ao conteúdo que faz parte do percurso do conhecimento do aluno, ou seja, a construção da carreira do educando. O conceito de currículo e a utilização que fazemos dele aparecem desde os primórdios relacionados à ideia de seleção de conteúdos e de ordem na classificação dos conhecimentos que representam, que será a seleção daquilo que será coberto pela ação de ensinar.

Em termos modernos, poderia dizer que, com essa invenção unificadora, pode-se, em primeiro lugar, evitar arbitrariedade na escolha do que será ensinado, em cada situação, enquanto, em segundo lugar, se orienta, modela e limita a autonomia dos professores. Essa polivalência se mantém nos nossos dias. (SACRISTÁN, 2013, p.17).

O currículo é um projeto norteador que deve ser seguido pelos professores para desenvolver o que está previsto. O tempo é dividido por bimestre, disciplinas, conteúdos, tempos de aprendizagem, prática pedagógica, ou seja, a maneira que determinado conhecimento é estudado e, muitas vezes, os fatores externos são esquecidos seguindo à risca

somente o que está escrito na estrutura curricular. No método tradicional, não há preocupação se os alunos vão aprender ou não, estão focados em ter um índice de aprovação elevado, no entanto um bom currículo precisa conter a valorização do aspecto cultural, considerando o contexto de cada um, propor métodos de ensino de qualidade na formação completa, para que seja continuada. As regras e valores devem estar presentes tornando o currículo regular.

Pode-se dizer que o currículo é considerado um elemento regulador, pois foi necessário criar exigências, devido ao aumento no número de alunos, para organizar os conteúdos de acordo com a idade e graus de complexidade dando nexos ao desenvolvimento que trará qualidade ao aprendizado. Por esse motivo, nos séculos XVI e XVII, o currículo se transformou na estrutura que a escola é hoje.

Sendo assim, o ensino precisa estar diretamente ligado ao currículo, pois o professor ensina os conteúdos que estão presentes nas disciplinas da estrutura curricular, a metodologia determinada pelo projeto político pedagógico da escola, no qual está toda a estrutura curricular. O currículo é definido como seleção de conhecimentos, normas e recursos executados de uma cultura e deve acompanhar as mudanças sociais que ocorrem na sociedade. A educação como realidade social proporciona que a cultura de um determinado grupo seja repassada às novas gerações.

Nessa esteira, os profissionais escolares precisam fazer algumas adequações para melhoria do ensino, pensar na qualidade de vida da sociedade e trazer aspectos sociais e culturais de cada um para a estrutura curricular. Ainda convém lembrar que o currículo precisa ser elaborado em equipe, os profissionais escolares precisam analisar todo o contexto dos seus educandos para que a aprendizagem seja significativa.

Com relação à Educação Infantil, o documento das Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009)²⁷, em seu artigo 4º, define a criança como 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, 2009).

Assim, a preocupação, nessa faixa etária, não é com o resultado, mas com as vivências das crianças. Logo, nas experiências, as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização.

2.5 Desafios dos docentes ao trabalhar com jogos em sala de aula relacionados à vulnerabilidade profissional do professor

O ser professor é uma luta constante, pois é necessário estar ressignificando suas práticas a todo tempo para que consiga nortear o educando no mundo contemporâneo, apesar de problemas relacionados com as condições e o contexto de trabalho para corrigir avaliações, cadernos e trabalhos dos alunos.

A escassez de tempo para um planejamento cuidadoso das atividades reflete de forma negativa na produção de estratégias eficazes para a inserção do ensino, visto que, devido à carga horária intensa de trabalho, muitas responsabilidades, como planejamentos de aulas para serem ministradas, atividades extracurriculares e suas devidas correções, acarretam na redução de tempo para desenvolver e planejar atividades mais elaboradas.

Trata-se de um problema sério e que aponta para a intensificação do trabalho docente, ou seja, para o fato de os professores estarem trabalhando cada vez mais. Lessard e Tardif (2005), em pesquisa realizada sobre o trabalho docente em 40 países, a maioria pertencentes à chamada Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), também revelam que, em alguns países avaliados, em especial no Brasil, os professores reclamam da falta de tempo para a realização de trabalhos de correção e preparo das aulas.

Há uma notável precarização do trabalho docente com condições desfavoráveis, tendo em vista a desvalorização da profissão do professor, entre outros fatores como falta de recursos, falta de capacitação e formação, pressão para cobrir conteúdo curricular, falta de autonomia. Para que esses obstáculos sejam superados, é importante que os sistemas educacionais e escolas concedam suporte aos docentes. Enfim, todo esse cenário aqui exposto propõe desafios ambiciosos e, considerando as atuais concepções sobre a finalidade da educação, as práticas na sala de aula, as formas de organização do tempo e espaço escolar, algumas alternativas existem e podem partir de professores que, às vezes, nem se dão conta disso.

Na tentativa de restabelecer o significado do saber escolar, é importante que o professor seja dotado de uma bagagem sólida, nos âmbitos cultural, científico, contextual, psicopedagógico e pessoal.

Assim, somos levados a pensar sobre as condições de trabalho dos professores. Tardif e Lessard (2005, p. 111) dão destaque para as condições de trabalho do professor, em que ocorrem determinadas variáveis que possibilitam caracterizar o ensino sob uma dimensão

quantitativa: “o tempo de trabalho diário, semanal, anual, o número de horas de presença obrigatória em classe, o número de alunos por classe, o salário dos professores etc.”.

Os autores levam em consideração, também, a idade e o tempo de profissão dos professores, sua experiência, como distinguem seu papel e sua missão e sexo. A maioria dos docentes é do sexo feminino e tem que encarar uma jornada de trabalho dupla ou tripla. Outra condição a ser salientada é o tempo de preparação das aulas que, às vezes, é colocado em segundo plano, para atender a outras urgências.

Para esses autores, dentre as inúmeras exigências que se fazem dos professores, incluem-se as de que assumam sozinhos suas classes e sejam inteiramente responsáveis pelo sucesso de seus alunos. E se lhes pede, ao mesmo tempo, que participem da escola, que se envolvam nas diversas atividades coletivas e trabalhem para alcançar fins comuns.

Em conformidade com esses autores, consideramos que, atualmente, o professor tem uma carga muito pesada e vive um paradoxo: entre o individualismo, o coletivo e a socialização do papel de professor. A maior parte dos professores vem de uma aprendizagem por conta própria, sem ajuda ou acompanhamento, ou seja, estão entregues à própria sorte. Ainda para Tardif e Lessard (op. cit.), as tarefas do professor são difíceis de avaliar, pois incluem desde atividades informais, psicológicas e intelectuais; sofrem influência do status empregatício e da intensificação do trabalho, dentre outros fatores que foram percorridos neste estudo e que revelam a vulnerabilidade o do trabalho docente.

Exemplos internos do nosso fracasso educacional no Brasil e das aviltantes condições de trabalho docentes não faltam. Nesse sentido, por exemplo, Venco (2019) advoga que estaria em curso um processo de precarização do trabalho docente na Rede Estadual Paulista, processo esse que guardaria semelhanças com a precarização do trabalho sofrida por motoristas que prestam serviços para a multinacional americana Uber Technologies Inc., a UBER.

Conforme Pimenta (1995), cerca de 50% dos professores de tal rede são contratados e possuem condições de trabalho muito ruins: têm menos benefícios que os efetivos; tendem a trabalhar com várias disciplinas, inclusive com algumas bem distintas da sua formação original; são oriundos de cursos de licenciatura privados de baixa qualidade e não estabelecem vínculos com a instituição.

É necessário disponibilizar formação continuada em serviço, tempo adequado para que sejam desenvolvidas atividades pedagógicas inovadoras e um ambiente que preze pela valorização do trabalho do professor. Com condições melhores de trabalho, os professores

estarão mais capacitados para incorporarem novas abordagens, tendo em vista o uso de recursos como jogos para contribuir no ensino e aprendizagem dos alunos.

Com relação à formação continuada, em convergência com a concepção de Alvarado Prada (1997, p. 89), percebemos a importância da formação do docente em serviço, para que atenda às demandas dos profissionais, frente às exigências do cotidiano para melhorar seu trabalho e as solicitações da sociedade. Para esse autor, a formação em serviço entende a pessoa como um ser humano integral, com múltiplos valores, conhecimentos, atitudes, aptidões e hábitos. Mas, tratando-se do trabalho cotidiano que exerce o profissional da educação, é necessário que seja melhorado para que desenvolva seu papel de artífice da transformação social presente e futura de seus estudantes.

A partir da leitura de Alvarado Prada (op. cit., p. 95), constatamos que os professores que ministram aulas durante vários anos têm domínio de sua prática, dos problemas atuais e reais. Porém, se não desenvolvem um processo de formação contínua, esses profissionais ficam aquém dos avanços dos conhecimentos universais, sendo necessária uma formação de docentes nas escolas onde atuam.

Essa formação pressupõe um permanente acompanhamento desses profissionais em seu local de trabalho, para completar sua formação inicial. É importante ressaltar o que Alvarado Prada (1997, p. 97 e 98) afirma sobre o papel da formação continuada na melhoria da educação.

Assim como a educação não é a solução de todos os problemas sociais, a formação em serviço dos docentes também não o é do sistema educativo. Contudo, essa formação contribui quando se constitui em inúmeros e diferentes meios para conseguir progressivamente, transformar as práticas educativas cotidianas dos professores.

Não se pode negar o caráter dinâmico inerente a toda e qualquer prática profissional, diante da constatação de que não somos seres prontos, acabados, e de que necessitamos de um constante refazer e repensar sobre nós mesmos, no sentido da busca de ascensão tanto pessoal quanto profissional. O foco da atividade prática do educador é o ensino aprendizagem, o conhecimento teórico prático e as estratégias devem ser realizadas para que de fato ocorra a aprendizagem. A teoria é um elemento abstrato que habilita ferramenta de planejamento para compreender a realidade, contudo ela não traz receita de alguns enfrentamentos, mas sim potencializa e enriquece nossa ação profissional.

A autora ressalta que entre a teoria e prática precisa fazer uso da práxis que é uma ação consciente do educador (PIMENTA, 1995, p.63):

A atividade teórica tem o intuito de conhecer e estabelecer finalidades, lembrando que a mesma não é práxis, pois não é capaz de transformar o mundo, mesmo que molde nossos pensamentos a respeito dele. Para que a teoria cumpra uma função prática precisa possibilitar o conhecimento da realidade e estabelecer finalidades para contribuir com sua transformação.

Dessa forma, são preparadas propostas mais tradicionais e diretas para serem trabalhadas sem a incorporação dos jogos, já que a inserção dele ao currículo exige mais dedicação para o seu planejamento por parte do docente. Essa criação de jogos com perspectivas na aprendizagem de forma relevante para os discentes exige um tempo maior, pois requer alinhamento dos objetivos para serem concretizados na sua execução.

Ao fazer uso dos jogos como parte da aprendizagem da criança, pode obter vários benefícios, como os alunos mais participativos, habilidosos, refletindo em seu progresso intelectual e socioemocional. No entanto, essa metodologia cria obstáculos para os docentes, pois, ao incorporar essas práticas, refletem em novos desafios, como o planejamento e a falta de tempo para as suas atividades pedagógicas.

3 CAMINHO DA PESQUISA

A metodologia adotada para construção da presente pesquisa é de abordagem qualitativa, que busca compreender as nuances e complexidades de um fenômeno social, explorando as perspectivas, opiniões, experiências e significados das pessoas envolvidas. Minayo (2009) ressalta que essa junção dos fenômenos humanos se dá através do meio em que se vive, ou seja, pela eficiência do indivíduo conseguir entender o contexto que está inserido e compartilhar com seu próximo, assim, entrando no mundo dos significados. Para conceituá-la, trazemos Lüdke e André (1986, p.11- 13):

A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como principal instrumento. Os dados coletados são predominantemente descritivos. A preocupação é com o processo. O „significado“ que as pessoas dão às coisas e à sua vida são focos de atenção especial pelo pesquisador. A análise dos dados tende a seguir um processo indutivo. (LÜDKE e ANDRÉ,1986, p.11- 13):

Sendo assim:

A pesquisa qualitativa supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada, via de regra através do trabalho intensivo de campo. Por exemplo, se a questão que está sendo estudada é a da indisciplina escolar, o pesquisador procurará presenciar o maior número de situações em que se manifeste, o que vai exigir um contato direto e constante com o dia-a dia escolar (LÜDKE e ANDRÉ,1986, p.11)

Desse modo, pode-se dizer que a pesquisa qualitativa se destaca pela “Ciências Sociais”, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes” (MINAYO, 2009, p. 21-22).

A expressão "ciências sociais" costuma ser usada para indicar as diferentes áreas do conhecimento que se preocupam com os fenômenos sociais, econômicos, políticos, psicológicos, culturais, educacionais, ou seja, aqueles que englobam relações de caráter humano e social. Pois bem, a pesquisa nas ciências sociais tem sido fortemente marcada, ao longo dos anos, por estudos que valorizam a adoção de métodos quantitativos na descrição e explicação dos fenômenos de seu interesse (Godoy, 1995, p.58)

Segundo Godoy, a pesquisa qualitativa se configura uma nova maneira de ampliar as percepções do mundo por meio de diversos caminhos, incluindo muito esforço e cuidado, pois assim o pesquisador contribuirá na amplificação dos seus conhecimentos prévios. A

metodologia qualitativa é frequentemente usada quando o objetivo da pesquisa é explorar contextos sociais, culturais e psicológicos de maneira mais rica e descritiva. Aqui estão alguns princípios e características-chave da metodologia qualitativa:

Neste trabalho, definimos também como uma experiência de estudo de caso, pois é o estudo aprofundado, seja ele simples e específico seja complexo, busca retratar a realidade de forma profunda e contextualizada. O caso é sempre bem delimitado, devendo ter seus contornos claramente definidos no desenrolar do estudo. Segundo Yin, “o estudo de caso é um estudo empírico que averigua um fenômeno recente dentro do seu contexto da vida real, principalmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não são claramente definidos e no qual são utilizadas várias fontes de evidência” (Yin 2001, p. 32),

Também, para Lüdke e André, os estudos de caso visam à descoberta. Mesmo que o investigador parta de alguns pressupostos teóricos iniciais, ele procurará manter constantemente novos elementos que podem emergir como importantes durante o estudo ou dimensão (Lüdke e André, 1986, p.18).

O estudo de caso encerra um grande potencial para conhecer e compreender os problemas da escola, ao retratar um cotidiano escolar em toda sua riqueza. Esse tipo de pesquisa oferece elementos preciosos para uma melhor compreensão do papel da escola e suas relações com outras instituições da sociedade. Com este intuito, pretendemos concluir a pesquisa apresentando resultados mais aproximados da realidade.

Uma pesquisa de campo é uma abordagem de coleta de dados que envolve a coleta de informações diretamente no local onde os eventos ou fenômenos de estudo ocorrem. Geralmente, envolve observação, entrevistas, questionários e outras técnicas para reunir dados em um ambiente real.

Sendo assim:

Pesquisa de campo é um termo bastante comum entre antropólogos e sociólogos, que passaram a utilizá-lo na tentativa de diferenciar os estudos conduzidos em "campo", ou seja, no ambiente natural dos sujeitos, daqueles desenvolvidos em situações de laboratório ou ambientes controlados pelo investigador. Na designação "naturalística" também está implícita a ideia de que os sujeitos são observados em seu hábitat, de forma não intervencionista (Godoy, 1995, p. 58)

Por meio da pesquisa de campo, o pesquisador adquire informações em primeira mão que são amplamente utilizadas em diversas áreas, como ciências sociais, ciências naturais e negócios, para coletar informações detalhadas e específicas sobre um tópico ou questão de pesquisa.

3.1 Instrumentos da Pesquisa

Para coleta de dados, a pesquisa utilizou como instrumento entrevista semiestruturada, “(..)” que se desenrola a partir de um esquema básico, porém não aplicado rigidamente, permitindo que o entrevistador faça as necessárias adaptações”, (Lüdke e André, 1986, p.34)

Dessa forma, o instrumento de pesquisa buscou seguir todos os critérios éticos exigidos:

Há uma série de exigências e de cuidados requeridos por qualquer tipo de entrevista. Em primeiro lugar, um respeito muito grande pelo entrevistado. Esse respeito envolve desde um local e horário marcados e cumpridos de acordo com sua conveniência até a perfeita garantia do sigilo e anonimato em relação ao informante, se for o caso. (Lüdke e André, 1986 p.35)

A presente pesquisa atendeu todos esses princípios, desde o respeito pelo entrevistado à identidade não identificada. A entrevista foi realizada no horário adequado, escolhido pelas professoras, com o intuito de deixá-las à vontade para colaborar com a presente pesquisa, pois a relevância também deste trabalho é de ouvir os professores e valorizá-las. Sendo assim, pode-se dizer que existe:

Duas grandes formas de registros suscitam grandes discussões entre os especialistas e carregam consigo seus defeitos e virtudes. São elas a gravação direta e a anotação durante a entrevista. A gravação tem a vantagem de registrar todas as expressões orais, imediatamente, deixando o entrevistador livre para prestar toda a sua atenção ao entrevistado. Por outro lado, ela só registra as expressões orais, deixando de lado as expressões faciais, os gestos, as mudanças de postura e pode representar para alguns entrevistados um fator constrangedor. Nem todos se mantêm inteiramente à vontade e naturais ao ter sua fala gravada. (Lüdke e André, 1986 , p.37)

De acordo com as autoras:

O entrevistador precisa estar atento não apenas (e não rigidamente, sobretudo) ao roteiro preestabelecido e às respostas verbais que vai obtendo ao longo da interação. Há toda uma gama de gestos, expressões, entonações, sinais não-verbais, hesitações, alterações de ritmo, enfim, toda uma comunicação não verbal cuja captação é muito importante para a compreensão e a validação do que foi efetivamente dito. (Lüdke e André, 1986, p.36)

Como vimos, precisamos nos atentar às expressões feitas pelo entrevistado, pois ajuda na interpretação da resposta. Muitas vezes, a conversa verbal não condiz com a expressão facial. Vale ressaltar que a entrevista foi gravada para que facilitasse a transcrição e a observação com mais cautela das falas e foco nas expressões faciais durante o processo.

Segundo (Lüdke e André, 1986, p.36), “Não é possível aceitar plena e simplesmente o discurso verbalizado como expressão da verdade ou mesmo do que pensa ou sente o entrevistado”. Devido a isso, optamos pela entrevista gravada para que conseguíssemos analisar todo o contexto da entrevista e não focar apenas em um dos elementos.

3.1.1 Primeiros passos na pesquisa de campo

No dia 29 de agosto de 2023, fomos à escola entregar a carta de apresentação para a diretora e fizemos os primeiros contatos para que permitissem que nossa pesquisa fosse realizada. Após conversa sobre o assunto, ela autorizou que fosse feita, então a coordenadora foi às salas de aulas nos acompanhando e nos apresentando às professoras. Foram 3 professoras que aceitaram fazer parte da pesquisa, visto que as professoras têm um certo receio quando precisam ser entrevistadas. Como hipótese, acreditamos que talvez o receio em fazer entrevistas e todas preferirem o questionário, seja pelo fato de já estarem muito sobrecarregadas com muitas obrigações e o questionário seria mais prático para responder. Agendamos, o horário e o local, deixamos a critério delas, no intuito de deixá-las livres para contribuir com a pesquisa, uma das professoras marcou a entrevista no dia 1 de setembro de 2023 e obtivemos êxito; a segunda antes da data marcada me enviou uma mensagem cancelando a entrevista, tentamos convencê-la, explicando novamente que a pesquisa iria seguir todos os princípios éticos e não seria divulgada a identidade e, antes de inserir no trabalho, faríamos a transcrição e enviaria para verificação e possível alteração. Porém, foi respondido que se fosse questionário teria um prazer em nos ajudar, mas como era entrevista não iria. Talvez pela falta de tempo, pois o docente anda muito sobrecarregado que um questionário seria mais prático de responder, visto que demanda menos tempo.

Fomos à procura de uma nova professora, que havia nos falado que se não encontrasse a quantidade que pretendia trabalhar ela nos ajudaria, mas que era bem tímida e não gostava muito de falar. No dia 4 de setembro, ela concedeu que fizéssemos a entrevista.

Assim, no dia 17 de setembro, a outra professora que havia confirmado no dia que estive na escola permitiu que realizássemos a entrevista. No dia 25 de setembro, foi feita a devolutiva da gravação transcrita como combinado as professoras que verificassem se poderíamos inserir no trabalho as narrativas. No dia 02 de outubro, recebemos a devolutiva de duas professoras. Mesmo com tantos receios, obrigações, as que se disponibilizaram mostraram estarem de fato interessadas em fazer a parte delas, contribuir com a pesquisa.

Importante destacar que, no início de cada entrevista, foi entregue a carta de concessão a qual foi assinada pela professora. Posteriormente elas retornaram com alguns ajustes.

3.2 Caracterização do lócus da pesquisa

Aqui apresentamos um breve histórico da cidade de Alta de Arraias, uma cidade histórica que nasceu e permaneceu por muitos anos no estado de Goiás e, em 1989, deixou de ser estado goiano para ser Tocantins, estado criado pela constituição brasileira. Em seguida, também apresentamos o contexto da pesquisa. Finalizando a seção, trazemos alguns dados da educação no contexto da cidade alta de Arraias.

3.2.1 Breve histórico do estado do Tocantins e do município de Arraias

De acordo com estudos na Constituição Ato Das Disposições Constitucionais Transitórias (ADCT), o artigo 13 diz que o Tocantins é o estado mais novo do Brasil que antes fazia parte do estado de Goiás, foi criado por determinação da Constituição Brasileira, em 05 de outubro de 1988. O Tocantins é uma das 27 unidades federativas do Brasil e fica localizado a sudeste da região Norte. Tem como limites Goiás a leste, Mato Grosso a oeste e sudoeste, Pará a oeste e noroeste, Maranhão a norte, nordeste e leste, Piauí a leste e Bahia a leste sudeste. Sua área é de 277.720,41 km² e sua capital é a cidade de Palmas. Segundo estatística realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia (IBGE) em 2022, o Tocantins possui uma população de 151.460 habitantes.

Arraias é um município brasileiro do estado do Tocantins, considerado o mais alto do estado e é chamado popularmente de cidade das Colinas. Localizada no sudeste da região norte, foi criada em 01 de agosto de 1970 por Dom Luís de Mascarenhas com ajuda do capitão Felipe Antônio Cardoso. A seguir serão apresentados dados colhidos no site da Prefeitura Municipal de Arraias:

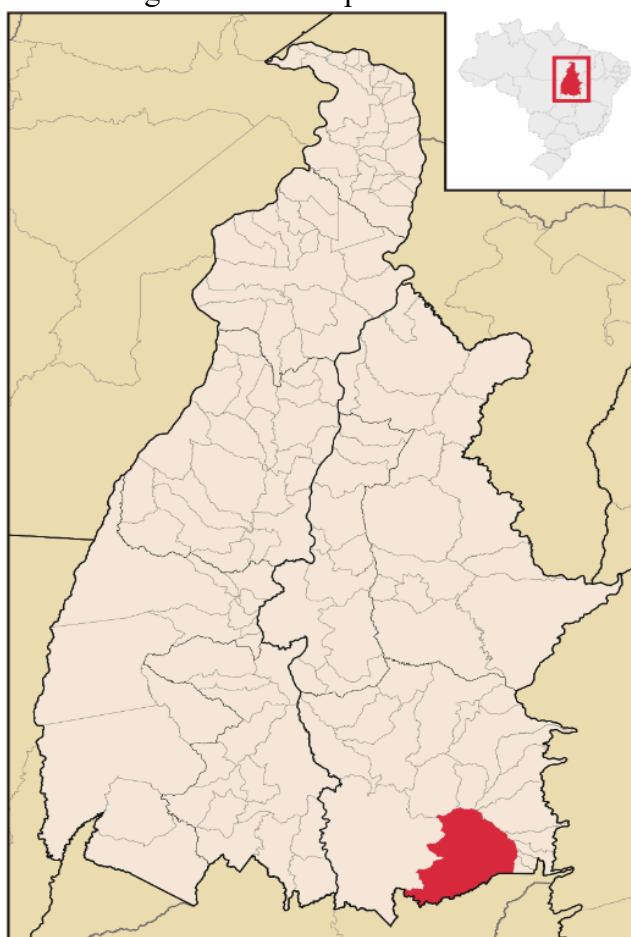
Com a descoberta do ouro na região, escravos em fuga, provenientes de São Paulo e da Bahia, refugiaram-se no lugar que passou a ser conhecido como Chapada dos Negros, dando origem ao arraial da Chapada dos Negros. O garimpo da chapada dos Negros era tão rico que, em 1740, Dom Luís de Mascarenhas, o governador da capitania de São Paulo, veio pessoalmente ao arraial e tomou posse dos veios auríferos. Com auxílio do capitão Felipe Antônio Cardoso, filho de Arraias, e com ajuda também dos escravos, mudou o arraial para outro local, distante três quilômetros onde hoje se localiza a cidade. Juntamente com Domingos Pires, definiu um traçado das ruas e fundou o arraial de Nossa Senhora dos Remédios de Arraias. (Site Prefeitura Municipal de Arraias)

Vale ressaltar que:

Ainda no século XVIII, procurando resguardar sua arrecadação aqui na Capitania de Goiás, a Coroa de Portugal instalou postos de fiscalização e arrecadação dos tributos incidentes sobre animais em trânsito de uma capitania para outra. Assim como os “registros” fiscalizavam o ouro, as “contagens” eram especializadas na tributação de gado e outros animais. Contudo, fiscalizavam e arrecadavam outros tributos de quem por ali passasse. A expressão “contagem” foi usada pela primeira vez em Minas Gerais para designar o posto de fiscalização do Ribeirão das Abóboras, que deu origem à atual cidade de Contagem, naquele Estado. Entretanto, foi em Goiás que existiram em maior quantidade. Seus servidores eram os “contageiros”. Em 1798, a Rainha D. Maria I determinou a extinção desse cargo, que foi unificado com o cargo de “fiel de registro”. Arraias também teve seu posto de contagem denominado “Contagem de Arraias”, que foi mencionado em 1812 pelo Padre Luís Antônio da Silva e Sousa(Gentílico: arraiano Prefeitura Municipal de Arraias).

Atualmente a cidade possui 283 anos de história, desde a última contagem populacional Instituto Brasileiro Geografia e Estatística (IBGE), realizada em 2022, que contabilizou 10.287 moradores, o que representa uma queda de-3,36% em comparação com o censo de 2010. (POPULAÇÃO, 2023).

Figura 1 - Município de Arraias



Fonte: Wikipédia(2023)

3.2.2. Dados do nível de aprendizagem do Município de Arraias

De acordo com o site Todos pela educação¹, podemos analisar que a taxa de reprovação nos anos iniciais em Arraias é alta. Em 2016, foi de 11.7; em 2018, quando houve o índice maior já publicado que foi de 16.5 e já na última atualização em 2019 . Para que possa ainda mais melhorar a educação Municipal, “Todos pela educação” apresenta algumas sugestões:

- Assegurar a oferta de vagas para atender todos em idade escolar obrigatória e suprir a demanda de creche do Município
- Implementar ações que ampliem o atendimento na Educação Infantil , visando à universalização da Pré-Escola (4 a 5 anos) e à oferta de vagas em creches para todos que precisam (0 a 3 anos).
- Adicionalmente, é fundamental criar estratégias adequadas de gerenciamento demanda por vagas em creches para dar transparência a esse processo e garantir que as crianças mais vulneráveis tenham prioridade na matrícula.
- Garantir a frequência escolar de todos os alunos matriculados
- Estabelecer medidas para que todos os alunos frequentem as escolas, tais como a oferta de transporte escolar de qualidade e protocolos de combate à infrequência escolar. Ao mesmo tempo, é importante identificar os alunos que já abandonaram/evadiram e criar programas de busca ativa para que retornem ao sistema escolar.
- Garantir que todos os alunos estejam em devidas condições de aprender
- Instituir mecanismos de articulação permanente da Educação com outras áreas, como a saúde e a assistência social, de forma a permitir que os alunos tenham acesso à segurança alimentar e ao atendimento psicológico de forma integrada.
- Além disso, cabe à Prefeitura instituir, de forma articulada, às ações de Educação Infantil, uma Política Municipal de Primeira Infância.(TODOS PELA EDUCAÇÃO, 2020)

3.3 Lócus da pesquisa: o Centro Municipal de Educação Infantil Irmã Lucília

Nesta parte do lócus da pesquisa, as informações apresentadas abaixo foram extraídas do Projeto Político Pedagógico da instituição.

Figura 2- Portão da escola



Fonte: registro da autora(2023)

Figura 3 - Fachada da escola



Fonte: registro da autora(2023)

O Centro Municipal de Educação Infantil (CEMEI) fica localizado na Rua 20, Quadra 23, Lote 14, Setor Parque das Colinas. Até meados do ano 2007, o setor tinha o nome de Campinho. Já na gestão municipal do interstício de 2007/2010, o bairro passou a se chamar Parque das Colinas permanecendo com esse nome até os dias atuais. Atualmente, o setor

possui aproximadamente 609 habitantes, segundo dados da Unidade Básica de Saúde local, por meio da ficha do agente de saúde.

Possui várias casas residenciais e de órgão públicos de esfera administrativa estadual e municipal, bem como a Unidade Básica Parque das Colinas, Promotorias de Justiça, Defensoria Pública e Fórum de Justiça comarca de Arraías. O perfil dos moradores é de classe média e baixa renda, de trabalhadores autônomos, de serviços domésticos, funcionários públicos e pequenos agricultores de características e subsistência.

Logo, a proposta pedagógica para a educação infantil tem por princípios a atuação com fundamentos baseados na construção dos princípios éticos e estéticos, isto é, construção da cidadania, responsabilidade e solidariedade e respeito ao bem comum incluindo a ênfase na sensibilidade, criatividade, ludicidade e diversidades na manifestação cultural e artísticas.

De acordo o Projeto Político pedagógico do Centro Municipal de Educação Infantil- CMEI

A instituição foi criada na gestão do prefeito Joaquim de Sena Balduino em 1982, com o nome de Creche Mestre Adelina Ribeiro de Magalhães, tendo como professoras na época: Clarinda Gonçalves Barreto e Carmem Lúcia Souza Santos Fonseca e posteriormente, Rita de Cássia Bueno Ramalho do Nascimento, Deusely Cordeiro do Prado, Andréa Regina Tavares e Silvia Adriane Tavares. A sua primeira sede funcionava em um espaço cedido pela Igreja Nossa Senhora dos Remédios, situado na Rua 08 de setembro e lá permaneceu até meados de 1990. Em agosto desse ano foi construído um espaço próprio em que a primeira dama da época, Mariseth Batista de Almeida Vasconcelos, renomeou passando a se chamar Creche Municipal Irmã Lucília. (PREFEITURA MUNICIPAL DE ARRAIAS, 2023, p.13)

Segundo informações do PPP

E por quê esse nome Irmã Lucília? Entre as indagações feitas a respeito desse nome, conforme BRESSANIN, (2021) em sua tese de doutorado nos informa que, Irmã Lucília foi uma freira que veio residir em Arraías a partir do ano de 1970 para atuar como professora no Instituto Nossa Senhora de Lourdes. (PREFEITURA MUNICIPAL DE ARRAIAS, 2023, p.13) Ela, [...] veio completar e enriquecer nossa comunidade. Recém-formada na Faculdade de Filosofia de Goiânia veio completar o quadro de professora do Instituto, responsabilizando-se pelo ensino de Português e Inglês, disciplinas nas quais se especializou. Além da competência profissional, nossa querida Irmã e portadora de grande zelo apostólico e missionário, ótimo elemento de comunidade: jovial, alegre, fez-se querer e é amiga de todos (PREFEITURA MUNICIPAL DE ARRAIAS, 2023, p.13)

De acordo com informações contidas no PPP, Irmã Lucília era uma professora que era totalmente contra o sistema da época que, muitas vezes, não oportuniza às pessoas a inclusão. No início, as atividades do CMEI Irmã Lucília aconteciam em caráter assistencialista, isto é, direcionadas ao atendimento das necessidades básicas que direcionava o cuidar. No entanto, a equipe de trabalho da época já se preocupava com o caráter pedagógico (educar), realizavam

várias atividades e buscavam, junto às pessoas que tinham filhos em outras 14 instituições de ensino, atividades extras para serem trabalhadas de acordo com as possibilidades da instituição. De acordo com o documento, na gestão da prefeita Mariseth Batista de Almeida Vasconcelos, a creche foi renomeada passando a ser denominada de Centro Municipal de Educação Infantil Irmã Lucília, conforme lei nº 764/2007, de 11 de dezembro de 2007.

O CMEI atende 15 turmas, sendo 7 turmas de creche e 8 turmas de Pré Escola em período parcial, de segunda a sexta-feira, iniciando de 7h30 a 11h30 e, no período vespertino, de 13h a 17h. As turmas estão organizadas conforme condições materiais e de recursos pedagógicos para atendimento à educação infantil. O CMEI Lucília dispõe de materiais pedagógicos adequados ao atendimento à creche e Pré escola e os professores podem contar com os seguintes materiais pedagógicos: materiais diversos que são utilizados desde o planejamento das professoras, ao uso na sala de aula: jogos pedagógicos, brinquedos fantoches et; recursos Audiovisuais: lousa, TV, DVDs, computadores, caixa amplificada, microfone e som, multimídia (incluindo data show) e acervo bibliográfico: Livros literários, revistas e clássicos infantis.

Na CMEI Irmã Lucília, há turmas nas seguintes séries: Berçário. Maternal I; Maternal II; Pré I, Pré II. A turma maternal possui alunos com a faixa etária de 02 anos; Maternal II possui alunos com a faixa etária de 03 anos; O Pré – Escolar I possui alunos com faixa etária de 04 anos; Pré – Escolar II alunos com a faixa etária de 05 anos; o Berçário possui alunos com idade de 01 ano completo. Os trabalhos da CMEI Irmã Lucília estão organizados em várias equipes que desempenham suas atividades de modo articulado, a saber: Equipe Administrativa: Diretor, secretária e auxiliar de secretaria; Equipe pedagógica: Coordenador pedagógico, apoio pedagógico, professores, efetivos, substitutos, monitores de salas e bolsistas; Equipe de nutrição: Merendeira e auxiliares de cozinha; Equipe de higiene e segurança: Técnico de enfermagem, auxiliar de serviços gerais, guarda noturno e porteiro. O atendimento diário ao público do CMEI Irmã Lucília tem início no período às 07h30min às 17h00min, de segunda à sexta-feira

As crianças atendidas pelo CMEI em regime parcial período matutino tem início de suas atividades às 07h30min com término às 11h30min, no período vespertino início às 13h e término às 17h00min. O recreio da escola é dividido em dois horários começando o primeiro às 14h45min até às 15h15min com as turmas Maternal I e Maternal II.

O segundo recreio começa às 15h15min até às 15h45min com as turmas Pré I e Pré II e é dirigido por professores e funcionários da instituição. Os diários dos professores são digitais, nos quais o professor faz a frequência e lança os conteúdos e, logo após, envia ao

coordenador para fazer as devidas correções. O calendário escolar possui 200 dias letivos. O professor tem 04 horas semanais no contraturno para planejar e, se atua em duas turmas, ele possui 08 horas semanais para seu planejamento.

Quadro 2: Quantidades de alunos por turmas

Berçário	01 ano	13	286
Maternal I	02 anos completos	40	
Maternal II	03 anos completo	59	
Pré I	04	85	
Pré II	05	79	

Fonte: (PREFEITURA MUNICIPAL DE ARRAIAS, 2023, p.04)

O plano de formação e organização do CMEI é elaborado a partir de diagnóstico inicial com base nos desafios encontrados na formação dos anos anteriores e das demandas apresentadas pelos profissionais do CMEI com indicação e orientações da Superintendente de Gestão e Formação da Rede Municipal de ensino e das necessidades observadas pela Coordenação pedagógica e no desenvolvimento do trabalho de supervisão do trabalho pedagógico. A equipe profissional participa de formação continuada ofertada pela Secretaria Municipal de Educação no início de cada ano letivo, bem como de semana pedagógica proposta unidade escolar.

4 AS NARRATIVAS DAS PROFESSORAS SOBRE O USO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Nesta seção, apresentamos a análise dos dados produzidos em nossa pesquisa de campo, a partir das questões propostas e com base nos autores que estudam essa temática, a partir das narrativas das professoras do contexto escolar da pesquisa. Todas as professoras são formadas em nível superior e com pós-graduação na área da Educação Infantil e possuem 20, 21 e 25 anos de experiência. Reiteramos que o nome das entrevistadas é fictícios, respeitando a ética da pesquisa.

4.1 As narrativas das professoras sobre a utilização dos jogos na Educação Infantil

Iniciamos as análises a partir do questionamento: **quando você professora da Creche ou da Educação Infantil considera importante a utilização dos jogos?** As professoras responderam da seguinte forma:

Sim, 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 dos seus valores e suas crenças. é a partir dele que vai formando sua personalidade (MARIA, 2023)

Ainda, as professoras destacaram que:

Eu considero sim, pois através dos jogos as crianças conseguem assimilar de uma forma concreta com as habilidades propostas em cada atividade. Então dentro dos jogos as crianças desenvolvem várias habilidades e competências (ANA, 2023)
Sim, é muito importante, pois, é através dos jogos que as crianças desenvolvem a aprendizagem, brincando e aprendendo, contribuindo para desenvolvimento do raciocínio por meio do lúdico. (RUTE, 2023)

A partir da resposta das entrevistadas, podemos perceber que todas consideram o jogo essencial para o desenvolvimento da criança, pois permite que sua personalidade seja desenvolvida.

Segundo Antunes (2006), o jogo ajuda a enriquecer a personalidade da criança e contribui como ferramenta para que o educador consiga auxiliar o educando no processo de ensino aprendizagem. Também,

Segundo Piaget (1978), todo jogo simbólico é uma atividade que envolve tanto a imitação quanto à imaginação, constituindo-se simultaneamente em ambas as dimensões. Nesse contexto, a criança desenvolve emocionalmente a compreensão do mundo ao seu redor,

enquanto elabora internamente seus medos, conflitos, desejos e identificações. O universo simbólico que se desenvolve a partir da imitação e da criação de personagens representa um espaço no qual a criança explora e processa aspectos fundamentais de sua experiência. Nesse sentido, pode-se dizer que [...] “o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil” (KISHIMOTO, 1995, p. 59.)

As entrevistadas mencionaram que, por meio dos jogos, as crianças aprendem a obedecer às regras. De acordo com Dallabona e Mendes

O jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão, de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (DALLABONA E MENDES, 2004, p. 108)

Sendo assim, vale ressaltar que o jogo é um elemento crucial para o desenvolvimento integral da criança, pois ele proporciona subsídios na qual instiga a criança a ir tendo uma identidade adulta, que saiba obedecer às regras, reconhece seus valores, entre outros. Em seguida, questionamos se as professoras conseguem relacionar os jogos com determinados conteúdos propostos e que tipos de jogos são aplicados na sua turma. Assim, obtivemos as seguintes respostas.

Sim, através do jogo pode-se oportunizar aos alunos aprender a respeitar as regras, discutir, inventar, criar e transformar o mundo onde estão inseridos, isso porque o jogo se constitui em uma atividade organizada por um sistema de regras na qual se pode ganhar ou perder. Então são vários jogos que uso no dia a dia, posso não lembrar de todos agora: Jogos de encaixar, Seriar, Leitura com concreto, com desenhos com material Alfabeto móvel, Jogo matemáticos em geral, de movimentos, coordenação motora, ditados, soletrando, jogos de tabuleiro, Jogos de cartas, jogo da memória, quebra cabeça, teatro de fantoche, competição de dança, competição de soletrar, Gincanas de perguntas e respostas e adivinhações e muitos outros que não lembro nesse momento. (MARIA, 2023)

Como vimos, a Maria trabalha com uma diversidade de jogos na sala de aula o que facilita o aprendizado dos alunos, tendo em vista que “o jogo ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem” (Antunes, 2006).

Como destacado por Ana

Sim, jogo da memória que é um jogo bastante educativo, quebra cabeça e também relacionado a números e quantidades, o Alfabeto de sílabas, ou ilustrativo e também dominó. Busco trabalhar de forma diversificada trabalhando sempre a questão da competição ensinando que se perde e ganha (ANA, 2023)

Em consonância com Maria, Ana também trabalha com vários jogos diferentes, pensando sempre na qualidade do ensino de cada um. Dessa forma, destacamos, a seguir, o comentário da última professora a respeito dos tipos de jogos aplicados no ambiente escolar. Quanto à possibilidade de relacionar os jogos com os conteúdos propostos, foi respondido o seguinte:

Sim, é possível relacionar jogos com os conteúdos propostos na educação infantil de forma eficaz. Jogos educativos é uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento das habilidades cognitivas, sociais e motoras das crianças. Eles podem ser usados para ensinar conceitos como cores, números, formas, letras e até mesmo princípios mais complexos, dependendo da faixa etária das crianças. Os jogos utilizados são: boliche, quebra cabeça, jogo da memória. (RUTE, 2023)

Quando a professora menciona sobre um dos jogos que usa o boliche mostra-se em consonância com a afirmação de Kishimoto.

Ao usar a quadrilha para a apreensão de noções de conjunto, de pares e ímpares ou o boliche, para a construção de números, estão presentes propriedades metafóricas do jogo, que possibilitem à criança o acesso a vários tipos de conhecimentos e habilidades. (KISHIMOTO, 1995 p, 60)

Contudo, nota-se que Rute consegue relacionar os jogos com os conteúdos propostos, mas, como ela atua no Maternal II, é preciso que se tenha foco nos campos de experiências que serão desenvolvidos e dedicação, pois as crianças são menores e perdem concentração muito rápido. Logo, é preciso ser um jogo bastante atrativo.

Na prática dos jogos na escola, as crianças criam e estabilizam seus conhecimentos sobre o mundo. Contudo, essas situações não podem ser confundidas com aquelas em que os jogos são utilizados para ensinar os conteúdos disciplinares. (CÓRIA-SABINI 2004, p. 27)

Ainda convém dizer que, nessa faixa etária, não é obrigatório saber ler e escrever, mas é preciso saber reconhecer as letras. Por isso a professora mostra seu empenho para que chegue à Educação Infantil com maior desenvolvimento. Na sequência, questionamos **quais os desafios ao incorporar os jogos na sala de aula** e destacaram que:

O desafio maior é ensinar a criança que se ganha e que se perde, elas têm uma resistência em perder, tem crianças que choram e não querem participar de outro jogo pelo fato de perder. Então para mim que sou muito acostumada a trabalhar com jogos e brincadeiras, o maior desafio é conscientizar a criança que ele às vezes ele ganha e às vezes perde, o importante é participar, tem crianças que quando perde não querem voltar para o próximo jogo, fica ansioso porque perdeu, não aceita perder. O resto não acho muita dificuldade não. (MARIA, 2023)

De acordo com Maria, nota-se que o saber perder faz parte da vida e ensinar isso é muito importante na Educação Infantil, pois a derrota e a frustração fazem com que aprendamos a importância da participação e do esforço, independentemente do resultado.

O professor precisa deixar claro que não está valorizando apenas a vitória, mas sim os requisitos de jogar de forma justa, respeitando as regras dos jogos e os colegas.

O saber perder no jogo está diretamente ligado ao Sim e Não. A criança, desde antes de entrar no ambiente escolar, precisa entender que quando se diz não é não, por mais difícil que seja. Se os pais impõem limites desde bem pequenos, elas começam a entender como o mundo real de fato acontece.

Sendo assim, podemos dizer que a família e escola precisam estar caminhando para a mesma direção, a fim de que os pais possam apoiar as lições sobre ganhar e perder em casa.

Ana comenta que:

Eu tento escolher aquele jogo que se adequa na sala de aula, buscando analisar a realidade de cada aluno, ou seja, as suas necessidades e a partir daí busco as habilidades propostas na BNCC” (ANA, 2023)

Pelo que foi compreendido, a professora relatou que o desafio maior é adequar o jogo à necessidade de cada criança, ou seja, analisar a realidade de cada um para que a partir daí se desenvolva o jogo a partir da dificuldade dela. A Rute(2023) ressalta que:

Um dos desafios é a falta de material pedagógico que às vezes a escola não tem, na hora de confeccionar os jogos e também na questão de trabalhar as regras com a criança, pois nessa faixa etária eles precisam entender o momento de ganhar e perder, que quando está montando o jogo às vezes um não consegue montar igual o coleguinha conseguiu aí ele começa chorar, aí a gente tem que trabalhar na rotina diariamente para que ele consiga entender que no jogo há regras e que nem todos vão ganhar ao mesmo tempo.

Por mais difícil que seja lidar com a resistência das crianças em perder, com paciência, persistência e consistência, pode ajudá-las a desenvolver habilidades emocionais relevantes que trarão benefícios para toda sua vida. Ao questionarmos sobre como selecionar os jogos para que de fato estimulem a aprendizagem, Maria relatou que:

Os jogos são selecionados de acordo com os objetivos de conhecimento, ou seja, qual habilidade que quero desenvolver no aluno, então vou escolher se vou trabalhar números e quantidades, então vou escolher um jogo que irá desenvolver essa habilidade na criança, trabalhar quantidade e o número que vai fazer essa relação (MARIA, 2023)

Maria analisa o que desenvolverá de acordo com a necessidade da turma e que acredita que atenderá a ela. Assim planeja e executa cada jogo, ela age de maneira correta, pois o jogo “[...] terá validade efetiva quando rigorosamente selecionados e subordinados à aprendizagem que se tem em mente como meta (ANTUNES, 2006, p.37)

A Ana inicia abordando a seguinte questão: *Tento observar o nível da turma e as habilidades que estão sendo desenvolvidas, para se encaixar em cada jogo.* Os jogos são escolhidos através dos conteúdos propostos na BNCC e logo em seguida são analisadas as habilidades que pretendo desenvolver de acordo com a faixa etária. (RUTE, 2023).

A forma como selecionam os jogos diz muito sobre os resultados, ele precisa ser: “Marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos [...]”. (ANTUNES, 2006, p.37)

Dessa forma, vale ressaltar que a BNCC é um suporte para os professores trabalharem, porém, eles que decifraram quais elementos condizem com a realidade da turma, pois é uma BNCC para todo país e cabe aos profissionais fazerem as adequações necessárias de acordo com as especificidades do seu público-alvo. Quando questionamos as professoras se **criam seus próprios jogos para serem trabalhados com as crianças**, comentaram da seguinte forma.

Às vezes crio, pesquiso muito de outras professoras, outras colegas da internet e trocamos dentro da instituição essa experiência com nossos colegas de trabalhos. (MARIA, 2023)

Na maioria das vezes sim, ou então alguns professores criam os jogos e nós professores compartilhamos uns com os outros, quando crio o meu, compartilho com a turma da mesma faixa etária, quando as outras professoras criam compartilham comigo. É uma troca de experiência possibilitando menos gasto de recurso financeiro e tempo para produção. (ANA, 2023)

Sim, no momento do planejamento, a gente confecciona o material para aplicar os jogos, e esses jogos são compartilhados entre as professoras no dia da aula. (RUTE, 2023)

De acordo com as professoras, há uma conexão entre elas, pois ao fazer um jogo é compartilhado com a turma da mesma faixa etária com intuito de gerar menos gastos e até

mesmo diminuir a sobrecarga de trabalho, pois ao invés de fazermos o mesmo jogo para cada turma é feito apenas um e compartilhado, dando possibilidade de criação de vários outros.

Quando perguntamos sobre o **acesso aos recursos financeiros para confeccionar os jogos que utiliza ou sobre a forma de aquisição**, as professoras mencionaram que:

Sim, Os recursos são da própria instituição, mas quando não tem, eu compro alguns e tem umas parcerias que me ajuda, eu escolho todo ano uma madrinha da turma, aí quando falta alguma coisa, hoje mesmo teve uma simulação de espaço social trabalhando os números de 1 a 15 trabalhando com dinheiro, fizemos um comércio lá, e como não tínhamos muitos brinquedos, pedimos para os pais que somos nossos também, e para amigas e amigos de fora que me ajuda com o trabalho lá da CMEI (MARIA, 2023)

Sim, na maioria das vezes a instituição fornece os materiais que são necessários para confecções, ou às vezes quando falta eu passo para coordenação que eles solicitam para secretaria de educação. (ANA, 2023)

Às vezes a escola não fornece todo material necessário, então às vezes a gente compra com nosso dinheiro, mas procuro sempre usar materiais recicláveis.” (RUTE, 2023)

Com a utilização desses materiais de baixo custo, contemplando requisitos que são solicitados pela BNCC, se torna mais cansativo para o professor elaborar os jogos, pois exige mais concentração e tempo na elaboração.

Diante do que foi relatado, podemos perceber a necessidade de mais investimento na área da educação, para que assim os professores possam desenvolver o seu trabalho de forma satisfatória, pois muitas vezes utilizam seu próprio dinheiro na busca de proporcionar o melhor para seus alunos.

Ao questionarmos sobre quais recursos elas têm disponíveis para implementação dos jogos como parte do processo de aprendizagem, as professoras destacaram que:

Os recursos que temos disponíveis lá, é o alfabeto móvel, jogo da memória, garrafas pet que faz vários jogos, cordas, bambolês, material dourado, emborrachado, jogos confeccionados com E.V.A e TNT.” (MARIA, 2023)

Os recursos como folha chamex, papelão, fita crepe, pincel, aquele papel contact, xerox que são tiradas na própria instituição, entre outros. (ANA, 2023)

E.V.A, Caixa de papelão, isopor, garrafa pet, quebra cabeça entre outros. (RUTE, 2023)

Devido à dificuldade de acesso a materiais pedagógicos, as professoras utilizam metodologias que envolvem didáticas de baixo custo utilizando na maioria das vezes reciclados que são reutilizados, que levam mais tempo para produção, pois, por exemplo, ao usar o papelão é preciso colorir ou até mesmo colar material colorido em cima para que fique mais atrativo.

Nesse sentido, observamos que, mesmo com todos esses obstáculos presentes, as professoras não medem esforços para que os jogos sejam trabalhados com as crianças de forma que proporcionem o ensino e aprendizagem de maneira satisfatória. Ao questionarmos quantos turnos trabalham e como utilizam seu tempo na elaboração do seu planejamento e na confecção dos jogos, as professoras responderam:

Eu trabalho em dois turnos, em duas escolas, e meu planejamento eu faço em casa e trabalho em parceria com as professoras do Pré II, a gente divide os trabalhos o que é trabalhado pela manhã é trabalhado á tarde, dividimos os trabalhos e confeccionamos juntas, assim fica mais fácil, diminuiu recurso financeiro, porque o mesmo jogo é trabalhado em várias turmas do Pré II é do nível deles, e a gente pode guardar né, plastifica, faz tudo certinho que dá para utilizar no próximo ano. (MARIA, 2023)

Ao analisar a resposta de Maria, nota-se que, apesar da sobrecarga de trabalho em duas escolas, ela procura não se limitar ao método tradicional, e faz parceria com as demais professoras sempre para que facilite o trabalho delas e ocorra como almejam para os seus discentes, porque possui outras pessoas que trabalham apenas em uma escola e têm mais tempo para elaboração. Assim, entram em consenso e compartilham os jogos feitos.

A elaboração do planejamento é de 4h, onde a confecção dos jogos é feita dentro dessas horas, pois é uma hora destinada às atividades e utilizo para produção. Trabalho no turno vespertino e pela manhã foco no planejamento. (ANA, 2023)
Os jogos são confeccionados no dia do planejamento, trabalho em um turno no matutino. (RUTE, 2023)

Dessa forma, vale ressaltar que a parceria no ambiente de trabalho pode contribuir para o desenvolvimento profissional e pessoal, pois o professor, ao ver seus alunos com aprendizado elevado, deve sentir que está fazendo seu trabalho organizado e sabe-se que os colegas fazem parte desse mérito por apoiar sempre uns aos outros.

Ao encaminharmos para a finalização da entrevista, perguntamos às professoras sobre as contribuições que acreditam que os jogos trazem para o desenvolvimento das crianças e elas responderam o seguinte:

O lúdico e os jogos devem ser vistas como ferramenta contributiva para o melhor desenvolvimento da criança, e não ser visto como algo fora do contexto estacional, ou seja, colocar um jogo sem a intencionalidade, então não vai ter nenhum tipo de avanço na aprendizagem, sendo assim todo jogo a contribuição tem que ser de acordo com o que você deseja chegar com a criança. Por Exemplo de acordo com Piaget a educação e a ludicidade devem unir-se para que haja uma concretização do aprendizado escolar, o educador precisa estar sempre observando as habilidade desenvolvidas por elas, e as quais devem ser vistas, estimuladas na sala de aula, então não é só escolher qualquer jogo, tem que ter um objetivo, uma

intencionalidade, ele tem que saber onde quero chegar e geralmente quando faço um jogo na educação infantil eu não faço um jogo uma vez só, aplicar uma única vez, se o professor não tiver esse preparo para trabalhar com jogo a primeira vez que ele faz com a turma aquele jogo ele fica desestimulado, por que não dá certo na primeira vez só se a turma tiver bem mais madura, e aí não dá certo, dar choro, dar birra, então é preciso repetir esse jogo uma duas três vezes até eles pegarem e depois eles vão descobrindo a questão de regras de respeitar de olhar o erro e ver que tem que observar mais, naquele outro eu perdi por isso, estava olhando para outro lado e não prestei atenção. Essa reflexão é importante, essa intencionalidade no jogo. (MARIA, 2023)

A partir das respostas das professoras entrevistadas, podemos perceber a relevância de aplicar o jogo várias vezes na mesma turma. O docente precisa ter essa dinâmica, pois, ao fazer isso, os alunos irão observando o que levou a perder e prestar mais atenção, até porque, como mencionado por Maria, sempre de primeira é possível que tenha frustrações com o jogo, nem por isso pode deixar de aplicar, mas sim aplicar várias vezes até que chegue ao resultado esperado.

Portanto, podemos dizer que, para aplicar o jogo, é preciso que tenhamos uma intencionalidade, vejamos qual objetivo, necessidade que cada aluno possui para que consigamos atingir os objetivos almejados. Afinal, não é qualquer jogo que desenvolverá as habilidades que um jogo bem planejado irá, pois quando o jogo estiver [...] “distante de uma cuidadosa e planejada programação, é tão ineficaz quanto um único momento de exercício aeróbico para quem pretende ganhar maior mobilidade física” (ANTUNES, 2006, p.37)

Dessa forma podemos dizer que:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (KISHIMOTO, 1995 p.59)

Ao questionarmos se jogo é um elemento estimulador da aprendizagem e se permite a construção do intelecto de forma prazerosa, disseram:

Eu acho que os jogos fazem com que as crianças brinquem de maneira espontânea, adquire conhecimento de maneira lúdica, rindo com aquela aprendizagem, sendo um momento prazeroso não só para os alunos, mas também para mim como professora pois vejo os alunos desenvolvendo, interagindo, comunicando consigo mesmo através da ludicidade. (ANA, 2023)

“Os jogos podem promover o aprendizado através da diversão e do envolvimento ativo, o que pode tornar o processo de ensino mais cativante e eficaz “ (RUTE, 2023)

Sendo assim, podemos afirmar que [...]”o jogo é fruto da relação entre a criança e o adulto, mais precisamente, da influência educativa que os adultos exercem na relação com a criança” (MARCOLINO; BARROS; MELLO, 2014, p.99). Como observamos, o professor possui um papel fundamental na vida da criança, pois ela precisa de uma influência educativa, uma orientação e, dessa forma, ele precisa ser cuidadoso, pois a criança reproduz todas as ações humanas.

Vale ressaltar que as professoras trouxeram pontos muito relevantes das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança como visto anteriormente. Podemos perceber que a Maria trouxe elementos mais complexos no que diz respeito às contribuições que o jogo traz para os discentes, haja vista que notamos muita segurança na fala, tranquilidade e confiança, nos mostrando que desempenha seu trabalho da melhor forma possível. Não afirmamos que as demais não fizeram o mesmo, mas mostraram nervosismo por causa da gravação. Em sua consideração final, ressaltou uma citação das autoras Marianna Moreno de que crescer é se desenvolver e de Olivia Wendel na qual afirma que nós não paramos de brincar porque envelhecemos, mas envelhecemos porque paramos de brincar.

5 CONSIDERAÇÕES

Por meio dos estudos dessa pesquisa foi possível compreender como ocorre a utilização dos jogos e a ludicidade dentro do ambiente escolar e notamos que o educador passa por diversos desafios. No tempo em que vivemos, o ser professor precisa estar sempre em inovação e se reinventar todos os dias para conseguir atender às demandas da sociedade, reflexos esses presentes no Centro Municipal de Educação Infantil Irmã Lucília.

Em observância ao segundo objetivo da pesquisa, foi possível apresentar reflexões sobre a importância dos jogos na prática do professor, percebendo então que o jogo precisa estar presente na educação infantil, pois a criança começa a desenvolver seu raciocínio lógico, cognitivo, e pode ampliar seu conhecimento sobre si próprio e do ambiente em que vive, ou seja, é uma preparação para o contato social. O jogo possibilita ensinar algumas regras que servirão até a vida adulta, como a importância do saber ganhar e perder discutido em uma das respostas dos professores.

Também foi identificado que as professoras trabalham com os jogos dentro da sala de aula, deixando que o aprendizado ocorra de maneira prazerosa, por meio das habilidades propostas da Base Nacional Comum Curricular. Os docentes fazem uma análise, observando as dificuldades maiores da turma e elaboram as atividades lúdicas de acordo com o contexto da sua sala de aula, buscando sempre uma melhoria para que as crianças aprendam de maneira descontraída e prazerosa.

Também consideramos que os professores ainda passam por diversos desafios quando se trata da implementação de atividades lúdicas, como falta de material pedagógico para elaboração, e a dificuldade de ensinar a criança que no jogo alguém tem que perder, pois não tem possibilidades de todos ganharem ao mesmo tempo. Mas notamos que sempre buscam soluções e não desistem de trabalhar o jogo até porque sabem que as contribuições são bem maiores que os desafios. Quando não há material, buscam trabalhar com materiais recicláveis e quando se trata de ensinar que o importante é participar, as professoras buscam introduzir na rotina as regras que existem nos jogos. Outro ponto que é de suma importância é a reaplicação do mesmo jogo várias vezes, pois mostra à criança onde que ela errou, o 'que fazer para melhorar e, assim por diante, trazendo reflexão sobre os possíveis erros, com possibilidade de acerto no próximo jogo.

Ainda vale ressaltar que existe uma sintonia do trabalho em equipe. É de suma importância essa troca de material feita com a outra professora, porque, além de facilitar, possibilita que se tenha um trabalho a menos, ganho de tempo e menos recurso gasto.

Dessa forma, o professor precisa ser “pé no chão” para que consiga vencer todos esses obstáculos mencionados e outros que não foram, pois o trabalho docente é uma luta árdua, que enfrenta todos os dias em sala de aula, diante disso, cabe. Eventualmente um dos pontos negativos observados nas entrevistas foi a resistência dos professores em participar da pesquisa, talvez seja por medo de dizer algo que talvez comprometa a escola ou até mesmo receio em ter sua fala gravada. Porém acreditamos que quanto mais expostos os desafios, principalmente os que vêm de um sistema, a chance é maior de ser resolvida.

Diante desses estudos, acreditamos que essa pesquisa possa ser uma forma de enaltecer o trabalho docente e contribuir com os resultados positivos em relação à educação e para a sociedade, de maneira a ressaltar os desafios presentes ao trabalhar o jogo dentro da sala de aula. Ademais, buscamos que os leitores compreendam os desafios existentes que às vezes são causados pelo governo, pois nós somos apenas “peixes pequenos” à mercê de um sistema, buscando sempre libertar da opressão. Diante disso, vale ressaltar que o poder público também é responsável por alguns desafios que o educador perpassa, esses desafios tendem a ser visto como negligência e da omissão do poder público. e quando o mesmo por motivo ou outro não arca com as responsabilidades, acaba reverberando na trajetória profissional.

Ao não garantir condições de trabalho justas, infraestrutura mínima e formação continuada de qualidade, o Estado contribui para a desprofissionalização da docência e para o enfraquecimento da escola pública. É dever do poder público assegurar a valorização dos professores, e sua falha nesse compromisso é a principal causa da precarização que atinge a categoria e compromete o direito à educação de milhões de estudantes. Portanto é papel das políticas públicas educacionais assegurarem o direito universal a uma educação de qualidade a fim de promover o desenvolvimento social.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos: os jogos e a aprendizagem**(v. 4). Petrópolis/RJ: Vozes, 2006, v.8, 70p .

BRASIL. SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL. CONGRESSO NACIONAL.

Ato das disposições constitucionais transitórias. Disponível em:

<https://legis.senado.leg.br/norma/604119/publicacao/16434816#:~:text=no%20Di%C3%A1rio%20Oficial.-,ATO%20DAS%20DISPOSI%C3%87%C3%95ES%20CONSTITUCIONAIS%20TRANSIT%C3%93RIAS,-Art.%201%C2%BA>. Acesso em : 05 de dezembro de 2023.

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

BRASIL. Resolução CNE/CEB 5/2009. Diário Oficial da União, Brasília, 18 de dezembro de 2009, Seção 1, p. 18 .

CLEMENTE, Monique Inácio. **A ludicidade na Educação Infantil: Desafios e possibilidades para a prática docente**. 2021. Monografia (Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia) Universidade Federal do Amazonas, Instituto de Natureza e Cultura, 2021. Disponível em: https://riu.ufam.edu.br/bitstream/prefix/6128/6/TCC_MoniqueClemente.pdf. Acesso em : 05 de dezembro de 2023.

CÓRIA-SABINI, M. A. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Campinas: Papirus, 2004.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. 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, 2004. Disponível em: https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1311627172.pdf. Acesso em : 05 de dezembro de 2023.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17a. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GODOY, Arilda. Schmidt. Introdução à Pesquisa Qualitativa e suas Possibilidades. **Revista de Administração de Empresas**. São Paulo, v.35, n. 2, p. 57-63, Mar./Abr. 1995. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rae/a/wf9CgwXVjpLFVgpwNkCgnnC/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em : 05 de dezembro de 2023.

JOIA, Adelaide. O lugar lúdico na Educação Infantil. In: Cursos MEC, **Curso Formação BNCC**, MEC, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=s0UJHU57kyE>. Acesso em : 05 de dezembro de 2023. 1 vídeo (5min 29 seg). Transmitido em 8 de mar, de 2019.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Pro-Posições**, Campinas, SP, v. 6, n. 2, p. 46–63, 1995. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8644269>. Acesso em: 05 de dezembro de 2023.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. E.D. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: E.P.U., 1986.

MARCOLINO, Suzana; BARROS, Flavia Cristina Oliveira Murbach; MELLO, Suelly Amaral. A teoria do jogo de Elkonin e a educação infantil. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, v.18, n.1, p. 97-104, Jan./Abr., 2014

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Rio de Janeiro, RJ:Vozes, 2009.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIMENTA, Selma Garrido: **O Estágio na formação de Professores: unidade entre teoria e prática?** **Cad. Pesq.**, São Paulo, n.94, p.58-73, ago. 1995 .

POPULAÇÃO de Arraias (TO) é de 10.287 pessoas, aponta o Censo do IBGE. **G1 Tocantins**, Rio de Janeiro, 28 de junho de 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/to/tocantins/noticia/2023/06/28/populacao-de-araias-to-e-de-10-287-pessoas-aponta-o-censo-do-ibge.ghtml>. Acesso em : 25 de setembro de 2023.

PRADA, Luís Eduardo Alvarada **Formação participativa de docentes em serviço**. São Paulo: Cabral Ed. Universitária, 1997.

PREFEITURA MUNICIPAL DE ARRAIAS. **História**. Disponível em: <https://araias.to.gov.br/historia-do-municipio/>. Acesso em: 05 de novembro de 2023.

PREFEITURA MUNICIPAL DE ARRAIAS. Secretaria de Educação. Projeto Político Pedagógico: **Centro Municipal de Educação Infantil Irmã Lucília**. Arraias, 2023.

SACRISTÁN, José Germano. **Saberes e incertezas sobre o Currículo**- São Paulo- 2013

TARDIF, Maurice, LESSARD, Claude. **O trabalho do Docente: elementos para a teoria da docência como profissão de interações humanas**. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 2005.

TODOS pela educação. **Educação já Municípios**: Arraias. Disponível em: <https://todospelaeducacao.org.br/iniciativa-educacao-ja/educacao-ja-agenda-para-municipios/>. Acesso em : 05 de dezembro de 2023.

VENCO, Selma. Uberização do trabalho: um fenômeno de tipo novo entre os docentes de São Paulo, Brasil? **Cadernos de Saúde Pública**. Rio de Janeiro, v.35, Sup 1, 2019.Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csp/a/NkTJp5HZgJQVjhY36kT5rpN/?lang=pt>. Acesso em : 05 de dezembro de 2023.

YIN, Robert, K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 2.ed. -Porto Alegre : Bookman, 2001.

ANEXOS

ANEXO A - Fotos fornecidas pelas professoras



APÊNDICES

APÊNDICE A - Roteiro de entrevista

Identificação

Nome : _____

Formação inicial: _____

Especialização: _____

Situação: Efetivo () Contratado ()

Anos de profissão: _____

1. Você professora da Creche ou Educação Infantil considera importante a utilização dos jogos? Justifique.
2. Consegue relacionar os jogos com determinados conteúdos propostos? Quais tipos de jogos são aplicados na sua turma?
3. Quais desafios você enfrenta ao incorporar os jogos na sala de aula? Comente.
4. Como selecionar os jogos para que de fato estimulem a aprendizagem?
5. Você professora cria seus próprios jogos para serem trabalhados com as crianças?
6. Você tem acesso a recursos financeiros para confeccionar os jogos que utiliza? Ou como são adquiridos?
7. Quais recursos que você tem disponíveis para implementar jogos como parte do processo de aprendizagem.
8. Como você utiliza seu tempo na elaboração do seu planejamento e na confecção dos jogos? Trabalha em quantos turnos?
9. Comente sobre as contribuições que acredita que os jogos trazem para o desenvolvimento das crianças?
10. Palavra aberta.

APÊNDICE B - Cessão de direitos



CESSÃO DE DIREITOS SOBRE DEPOIMENTO ORAL

Pelo presente documento _____, eu, _____, brasileiro(a), _____ (estado civil), _____ (função), residente e domiciliada à Rua _____, n. _____, Bairro, cidade _____, declaro ceder a pesquisadora brasileira **Marizeth Soares de Melo**, residente em Arraias/TO plena propriedade e os direitos autorais de utilização do depoimento de caráter histórico e documental que prestei a ele no dia de _____ de _____ 2023, em um total aproximado de _____ horas de gravação. O referido pesquisador fica constantemente autorizado a utilizar, divulgar e publicar, para fins culturais e científicos, o mencionado depoimento, no todo ou em parte, editado ou não, bem como permitir a terceiros o acesso a ele para fins idênticos.

_____ de agosto de 2023

Assinatura