



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

AYALA KÁSSIA FELIX DE LIMA

**BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O QUE ESTÁ SENDO
DISCUTIDO?**

**CAMPINA GRANDE-PB
2018**

AYALA KÁSSIA FELIX DE LIMA

**BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O QUE ESTÁ SENDO
DISCUTIDO?**

Trabalho de Conclusão de Curso, de natureza Monografia, apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física Escolar da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de especialista em Educação Física Escolar.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Dóris Nóbrega de Andrade Laurentino

**CAMPINA GRANDE-PB
2018**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

L732 Lima, Ayala Kássia Félix de.
Brincadeiras e jogos na educação infantil [manuscrito] : o que está sendo discutido? / Ayala Kássia Félix de Lima. - 2018.
47 p.
Digitado.
Monografia (Especialização em Educação Física Escolar) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde , 2018.
"Orientação : Profa. Dra. Dóris Nóbrega de Andrade Laurentino , Curso de Especialização em Educação Física Escolar."
1. Educação Infantil. 2. Produção científica. 3. Jogo. 4. Brincadeira. I. Título
21. ed. CDD 372.86

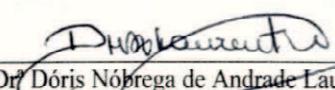
AYALA KÁSSIA FELIX DE LIMA

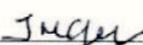
**BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O QUE ESTÁ SENDO
DISCUTIDO?**

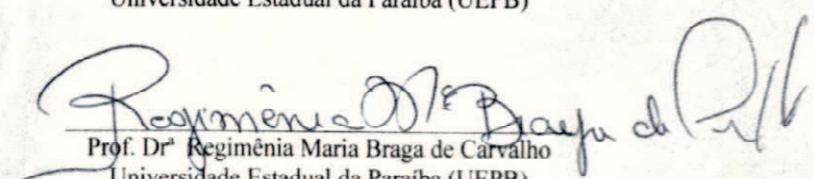
Trabalho de Conclusão de Curso, de natureza Monografia, apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de especialista em Educação Física Escolar.

Aprovada em: 28/09/2018.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Dr^a Dóris Nóbrega de Andrade Laurentino (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Dr^a Jozilma de Medeiros Gonzaga
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Dr^a Regimênia Maria Braga de Carvalho
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Aos meus pais, Manoel Félix e Nelma de Fátima, responsáveis por tudo o que sou, DEDICO. Devo a vocês toda minha caminhada como ser humano e como estudante. Obrigada por serem como são! A eles, o meu amor incondicional, pois são preciosidades em minha vida.

AGRADECIMENTOS

A Deus pela força e eterna companhia de todos os dias;

À minha irmã Cecília, pela inspiração e incentivo para conclusão do curso;

Ao meu cunhando Nilmar, por todo carisma e exemplos de confiança;

Aos meus sobrinhos João Pedro, Emmanoel e Arthur por toda alegria e amor que me transmitem;

Aos meus colegas de turma, por todo companheirismo e profissionalismo o qual conduziram ao longo de todo processo;

A todo o corpo docente do Departamento de Educação Física, que através do conhecimento transmitido, conduziram, contribuíram de forma ímpar para com os meus dias;

À coordenação do curso pela forma comprometida como conduziu a formação;

À minha orientadora Dr^a Dóris Nóbrega de Andrade Laurentino por toda dedicação, paciência e generosidade.

Deus os abençoe!

“Quando vejo uma criança, ela inspira-me dois sentimentos: ternura, pelo que é, e respeito pelo que pode vir a ser.”

Louis Pasteur

RESUMO

O presente estudo é uma revisão sistemática sobre a temática Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil, cujo principal objetivo é identificar e analisar a produção de conhecimento sobre Jogos e Brincadeiras na Educação Escolar no contexto infantil, e, de forma específica, identificar áreas de conhecimento dos estudos pesquisados, objetivos, procedimentos metodológicos utilizados nas pesquisas desenvolvidas na produção, no tocante aos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil; como também, verificar os teóricos mais citados e os principais resultados obtidos. A pesquisa se caracteriza do tipo revisão sistemática, de abordagem qualiquantitativa. Para alcançar os objetivos propostos, recorreu-se aos dados do banco Scielo e Google Acadêmico. Os documentos selecionados foram artigos científicos que tinham como descritores: Jogos e Brincadeiras e Educação Escolar Infantil. Foram identificadas 23 produções do ano de 2014 até o primeiro semestre de 2018. Os teóricos mais utilizados são: Freire, Piaget, Kishimoto e Vygotsky. A análise dos dados indica que é pequeno o número de estudos nessas áreas e que os jogos e brincadeiras possibilitam também o resgate da cultura e da memória lúdica das crianças, de sua família, de sua comunidade e da escola. Ao brincar, a criança enquanto ser em desenvolvimento, tem a possibilidade de aprender tanto dentro quanto fora da escola. Conclui-se que os jogos e brincadeiras como conteúdo da educação infantil escolar deve receber o status de conhecimento promotor de inclusão, de acesso à cultura, da livre expressão corporal, do autoconhecimento e do crescimento do indivíduo dentro e fora da escola.

Palavras-Chave: Jogos e Brincadeiras. Educação Infantil. Produção Científica.

ABSTRACT

The present study is a systematic review on the theme Games and Jokes in Early Childhood Education, whose main objective is to identify and analyze the production of knowledge about Games and Games in School Education in the context of children, and, specifically, to identify areas of knowledge of the researched studies, objectives, methodological procedures used in the researches developed in the production, in relation to Games and Games in Early Childhood Education; as well as to verify the most cited theorists and the main results obtained. The research is characterized as a systematic review, with a qualitative approach. In order to reach the proposed objectives, we used data from Scielo and Google Scholar. The selected documents were scientific articles that had as descriptors: Games and Games and Children's School Education. 23 productions from the year 2014 until the first half of 2018 were identified. The most used theorists are: Freire, Piaget, Kishimoto and Vygotsky. Data analysis indicates that there is a small number of studies in these areas and that games and games also make it possible to rescue the culture and memory of children, their families, their community and the school. When playing, the child while being in development, has the possibility to learn both inside and outside the school. It is concluded that games and games as content of early childhood education should receive the status of knowledge promoting inclusion, access to culture, free body expression, self-knowledge and growth of the individual in and out of school.

Keywords: Games and Jokes. Child Education. Scientific Production.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CNE	Conselho Nacional de Educação
LDB	Lei das Diretrizes e Bases
MEC	Ministério da Educação
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	REVISÃO DA LITERATURA.....	11
2.1	Infância.....	11
2.1.1	A Importância do Brincar na Educação Infantil	15
2.1.2	Brincadeiras e Jogos.....	18
2.1.3	O Papel do Professor de Educação Física no Contexto Infantil.....	20
2.1.4	O Conhecimento de Brincadeiras e Jogos como Possibilidade Sócio-Educativa: do Componente Curricular Educação Física.....	22
3	METODOLOGIA.....	28
4	ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	29
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
	REFERÊNCIAS	43

1 INTRODUÇÃO

Brincar é uma das principais expressões do comportamento infantil. Por meio dos jogos e das brincadeiras, a criança interage com o seu meio físico e social, constrói conhecimentos, internaliza e produz cultura e também cria e afirma o seu modo peculiar de ser e estar no mundo. Devido à sua importância para as crianças, o brincar é considerado eixo central do trabalho pedagógico na Educação Infantil, articulando diferentes linguagens e experiências curriculares nessa primeira etapa da Educação Básica (BRASIL, 2018).

Os jogos e brincadeiras, em um contexto geral, é um conjunto de influências social que soma benefícios intelectuais, morais e físicos. Quando utilizados de forma consciente, crítica e planejada no ambiente escolar, aumentam as diversidades culturais, auxiliam no percurso do desenvolvimento educativo. Como instrumentos de aprendizagem lúdicas, os jogos e brincadeiras caracterizam-se por ser um conteúdo importante no desenvolvimento integral da criança. Ao jogar, a criança aprende e desenvolve seu raciocínio, sua imaginação e sua criatividade, visto que o jogo promove um contexto no qual é possível ensaiar formas de responder perguntas com as quais se depara e, também, construir conhecimentos novos. Ele auxilia ao educando e atua como significativo fator de equilíbrio e domínio de si mesmo. Da mesma forma, tais atividades propiciam que as crianças se comuniquem e contribuam com os demais companheiros, facilitando a tarefa de ampliar o conhecimento que têm do mundo social. Conforme Moreira e Guidetti (2005, p. 221):

(...) o lúdico tem o poder de incentivar tanto o progresso da personalidade integral quanto de cada uma das funções psicológicas, intelectuais e morais do educando. No mundo escolar tudo é novo e desafiador. Nesse ambiente totalmente desconhecido, o lúdico exerce o papel de mediador e facilitador da aprendizagem (...). (MOREIRA e GUIDETTI, 2005).

A função dos jogos e brincadeiras não se limita a sensações e sentimentos vivenciados pela criança, mas eles também são importantes para que a criança estruture seus vínculos sociais, oportunizando a habilidade de sentir-se cidadã, que ultrapassa a experiência individualizada (VYGOTSKY, 2001).

(...) brincadeira é uma experiência coletiva viva da criança e, neste sentido, é um instrumento absolutamente insubstituível de educação de hábitos e habilidades sociais. Ao lançar a criança em novas situações, ao subordiná-la a novas condições, a brincadeira a leva a diversificar infinitamente a coordenação social dos movimentos e lhe ensina flexibilidade, elasticidade e habilidade criadora como nenhum outro campo da educação (VYGOTSKY, 2001, p.122).

Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos dentro e fora da escola e é referente também a conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo.

Independente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de alegria, de sonhos, onde a ficção e o faz de conta se confundem.

O jogo está na formação do pensamento, no descobrimento de si mesmo, na possibilidade de experimentar, na criação e transformação de mundo da realidade da criança. Quando se refere no contexto da educação, sabe-se que são muitos os desafios a serem enfrentados para que esta área possa ser considerada como geradora dos avanços significativos.

O presente estudo é uma revisão sistemática sobre a temática Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil, cujo principal objetivo é identificar e analisar a produção de conhecimento sobre Jogos e Brincadeiras na Educação Escolar no contexto infantil, e, de forma específica, identificar áreas de conhecimento dos estudos pesquisados, objetivos, procedimentos metodológicos utilizados nas pesquisas desenvolvidas na produção, no tocante aos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil; como também, verificar os teóricos mais citados e os principais resultados obtidos.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Infância

As crianças aprendem sobre os meios que as cercam, por isso precisam conhecer e construir: tempo, espaço e causalidade. A construção real inicia no período sensório motor que corresponde a uma etapa do desenvolvimento da criança que vai de zero a dois anos de idade. É um período complexo, pois nele ocorre a organização do desenvolvimento nos aspectos perceptivo, motor intelectual, afetivo e social.

O período sensório-motor é de fundamental importância para o desenvolvimento cognitivo, pois suas realizações formam o embasamento de todos os processos cognitivos do indivíduo. Piaget (1978) distinguiu quatro grandes períodos no desenvolvimento das estruturas cognitivas, intensamente relacionados ao desenvolvimento da afetividade e da

socialização da criança: estágio da inteligência sensório-motora (até, aproximadamente, os 2 anos); estágio da inteligência simbólica ou pré-operatória (2 a 7-8 anos); estágio da inteligência operatória concreta (7-8 a 11-12 anos); e estágio da inteligência formal (a partir, aproximadamente, dos 12 anos).

Segundo Piaget (1978), o desenvolvimento é dividido por estágios sucessivos e realiza um patamar de desequilíbrio para cada fase o que constitui um caminho em forma de degraus para o equilíbrio final do indivíduo, ou seja, os estágios são consequências sucessivas de equilíbrios no processo de desenvolvimento.

Levando em consideração o sistema sensório-motor, o autor destaca que são as primeiras formas de pensamento e expressão; são padrões de comportamento que podem ser aplicados a diferentes objetos em diferentes contextos. A evolução cognitiva da criança nesse período pode ser descrita em seis subestádios nos quais o bebê apresenta desde reflexos impensados até uma capacidade de representar o uso de símbolos. Esses subestádios se estabelecem das bases para a construção das principais categorias do conhecimento que possibilitam ao ser humano organizar a sua experiência na construção do mundo: objeto, espaço, causalidade e tempo.

Segundo Piaget (1976), a brincadeira favorece a autoestima das crianças auxiliando a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa, contribuindo para a interiorização de determinado modelo adulto. Ele defende que o conhecimento decorre de construções sucessivas com constantes renovações, existindo uma relação de interdependência entre o próprio indivíduo, o objeto e o meio em que está inserido, buscando sempre o equilíbrio com esse meio. O ser humano, desde bebê, é ativo em seu crescimento, e dispõe dos seus próprios padrões de desenvolvimento.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1976, p.160).

O jogo representa uma extrema importância no processo do desenvolvimento social, moral, intelectual e cognitivo; que o identificou e adequou a cada fase do desenvolvimento da criança. A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável à prática educativa. Assim, o jogo constitui uma condição para

o desenvolvimento da criança, já que esta quando joga assimila e pode transformar a realidade.

Segundo Vygotsky (1994), a criança utiliza primeiro a fala socializada para interagir com o outro e, só depois é que a usa como instrumento do pensamento. A criança desde que nasce desenvolve-se biologicamente, todavia essa aprendizagem está relacionada com as relações sociais e culturais, ou seja, com o meio ambiente. Assim, partindo desta ideia do autor que considera a aprendizagem fruto de um processo essencialmente social, a educação passou a ser encarada como fundamental para as aprendizagens da criança. Como afirma Fontes (2004, p.17):

Se corretamente organizada, a educação permitirá à criança desenvolver-se intelectualmente, e criará toda uma série de processos de desenvolvimento que seriam impossíveis sem a educação. A educação revela-se, portanto, um aspeto internamente necessário e universal do processo de desenvolvimento da criança, das características históricas do homem, e não das suas características naturais (FONTES, 2004).

Para Vygotsky (1989), o desenvolvimento da infância acontece em três níveis, que são: o nível de desenvolvimento real, o nível de desenvolvimento potencial e a zona de desenvolvimento proximal, que caracterizam-se da seguinte forma:

- **Nível de desenvolvimento real:** são todas as atividades que a criança já consegue fazer sozinha sem necessitar da ajuda de alguém;
- **Nível de desenvolvimento potencial:** é o que a criança consegue fazer só com ajuda. Aqui, o resultado da ação é influenciado por outras pessoas;
- **Zona de desenvolvimento proximal:** é a distância entre os dois níveis, ou seja, entre o nível de desenvolvimento real (o que a criança consegue fazer sozinha) e o nível de desenvolvimento potencial (o que a criança consegue realizar com a ajuda de outras pessoas para resolver problemas). Este nível de desenvolvimento está em constante transformação, pois o que a criança hoje é capaz de fazer com a ajuda de outra, amanhã conseguirá fazer sozinha, transformando depois este nível num nível de desenvolvimento real.

Na brincadeira a criança desenvolve sua inteligência, quando estimulada realiza inúmeras percepções, por diversas interações, interagindo com o meio na construção de ser

social. Assim, pode-se dizer que o meio onde a criança se encontra constitui uma zona de desenvolvimento onde as pessoas que a rodeiam vão ajudando nas suas experiências.

A escola é responsável pela intervenção na zona de desenvolvimento proximal; levando deste modo a um desenvolvimento que de uma forma natural não ocorreria, isto é, a aquisição de saberes científicos. Desde modo, é relevante que o professor use vários caminhos e estratégias para que os seus alunos alcancem os objetivos propostos e atinjam esse nível. O professor como mediador no processo da aprendizagem da criança fica com o papel de facilitar o conhecimento. Para que isto aconteça, deve haver uma interação professor/aluno a fim de que o mediador perceba o que o aluno já sabe e proporcionar-lhe novas aprendizagens. Como pode-se identificar na afirmativa de Almeida (2000, p.63):

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantindo se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000).

É nesse processo que a criança começa a se perceber, e consegue se diferenciar dos objetos, ao mesmo tempo em que assimila a outros, começando a distinguir o real do faz de conta. Desta forma, ela precisa de espaço e condições para criar e recriar, assim como desenvolvimento do seu esquema motor como um todo, como afirma Vygotsky (1984, p. 115).

O desenvolvimento da imaginação da criança associa-se diretamente à aquisição da fala, que facilita a formação de representações sobre objetos e permite à criança imaginar um objeto que ela nunca viu antes. Por outro lado, do mesmo modo que há um desenvolvimento da relação significado/objeto, há desenvolvimento na relação significado/ação, ou seja, a criança aprende a separar-se de uma ação real através de outra ação, desenvolvendo a vontade, a capacidade de fazer escolhas conscientes, assim como operar com as coisas a leva ao pensamento abstrato (VYGOTSKY, 1984).

O homem é membro da espécie humana, e é um ser social e biológico, que integra o processo histórico, ou seja, um ser sócio-histórico que sofre influência do meio cultural. A relação sujeito com o meio não acontece de forma direta, mas através sistemas simbólicos onde a linguagem tem o papel fundamental; uma vez que é o que nos faz comunicar com o outro e o que conduz o indivíduo a generalizar e abstrair o pensamento.

2.1.1 A importância do brincar na educação infantil

É nas brincadeiras que as crianças aprendem. Brincando ela interage e desenvolve linguagens no meio familiar, escolar e social. Não se pode esquecer que quando a criança chega à escola, já trás consigo uma gama de conhecimentos: vivências e experiências adquiridas do meio. E a escola funciona como uma ponte que liga o processo de ensino e aprendizagem. Portanto, é preciso que a escola disponha de espaço físico e de um bom planejamento para execução de atividades que envolvam brincadeiras, procurando uma aprendizagem significativa que atue no desenvolvimento da criança.

Educar é conduzir de um estado a outro, é modificar numa certa direção o que é suscetível de educação (ARANHA, 2006). O ato de brincar é uma forma de aprender ludicamente, pois quando a criança brinca, ela desperta o imaginário, vive o real e aumenta: saúde física, intelectual e emocional. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (Brasil, 1998) estabeleceu a brincadeira como um de seus princípios norteadores, que a define como um direito da criança que garante seu desenvolvimento, sua interação social, além de situá-la na cultura que está inserida.

A educação infantil deve almejar por interações com o outro, respeitar as diversidades, sejam elas sociais, culturais e biológicas para que a criança de forma integrada seja a autora da sua identidade autônoma, e possa despertar todas as habilidades no processo da vida em sociedade. Para tanto, é importante criar situações que visem educar e cuidar, e em forma de brincadeiras sejam planejadas uma forma integral que busca contribuir para seres felizes e saudáveis durante todo o processo de aprendizagem, seja na escola, no meio familiar, ou em seu convívio social. Esse olhar e cuidado versa sobre um professor mediador do processo educativo compreende cada criança de forma singular, que está construindo seu processo de aprimoramento, desenvolvimento e conhecimento de mundo.

A brincadeira carrega em si, um instrumento de construção e evolução da criança, carrega em si a mais ampla capacidade de criar, recriar e transformar a realidade vivenciada de cada criança. A brincadeira possui características que favorecem significações, e atribui compreensão, visão e valores de mundo para a criança em desenvolvimento.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais,

estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis (BRASIL, 1998, p. 23).

Os jogos e brincadeiras estão presentes continuamente, e a utilização como ferramenta pedagógica tem aumentado significativamente. Porém, compreende-se no presente estudo que os jogos e brincadeiras sejam tratados como conteúdos. Mas será que de forma planejada e adequada, ou apenas como passar do tempo e divertimento das horas vagas na escola? A ludicidade é uma ferramenta indispensável que auxilia o processo de desenvolvimento.

A brincadeira deve estar presente na educação infantil, não para ocupar tempo, mas serve para que a criança passe a desenvolver a intelectualidade, a autoconfiança, a exploração, a curiosidade, o raciocínio, a emoção, a psicomotricidade, que vai levá-la a ampliar os seus valores e agrupar-se de um modo sadio com as pessoas. A partir de estudos sobre o brincar, neste contexto, o meio lúdico pode ser visto como um ambiente capaz de acolher a espontaneidade da criança em busca do seu próprio ser, onde ela pode ser criativa, espontânea e sentir-se segura.

No tocante, à ludicidade, apresenta-se Santos (1999, p. 49) “é uma experiência vivenciada que nos dá prazer ao executá-la. Por meio da ludicidade a criança se relaciona com o outro e aprende a ganhar e perder, a respeitar a ordem na fila, a aceitar as frustrações, e a expressar as suas emoções.” Qualquer atividade que cause uma experiência positiva, divertida e prazerosa pode-se chamar de lúdica. Percebe-se a importância de oportunizar ao educando momentos de prazer e de experiências lúdicas, experiências que são capazes de contribuir para o convívio social na escola e na sociedade. De acordo com Alves (1995, p. 42), “O lúdico proporciona alegria nos espaços em que se faz presente, ao mesmo tempo em que possibilita a esperança de liberdade o mundo todo, sugerindo também que há outras possibilidades para a vida humana”.

De acordo com Kishimoto (2002), o jogo é uma atividade lúdica de valor educacional, e quando utilizado no ambiente escolar traz vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, o jogo é o impulso natural da criança funcionando, como um grande motivador, e através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo, o jogo mobiliza esquemas mentais, e estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

Nesse sentido o jogo tem significativo valor no processo de ensino e aprendizagem infantil, e de forma exploratória permite a construção de habilidades. Quando a criança brinca, sejam por jogos de atenção ou coordenação; brincadeiras; simbolismos; e até mesmo o

faz de conta, constitui um percurso didático, que permite ao educador traçar o desenvolvimento infantil: físico, intelectual, criativo, social, entre outros. Desse modo, segundo a LDB (1996, art.29), “A educação infantil, primeira etapa da Educação Básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.”

A educação infantil é considerada como a primeira etapa da Educação Básica, sendo a base fundamental de todo o processo educativo, que de acordo com a BNCC (2018, p. 34) é a primeira separação dos seus familiares e o primeiro contato direto com uma situação de socialização.

Nas últimas décadas, vem se consolidando, na Educação Infantil, a concepção que vincula educar e cuidar, entendendo o cuidado como algo indissociável do processo educativo. Nesse contexto, as creches e pré-escolas, ao acolher as vivências e os conhecimentos construídos pelas crianças no ambiente da família e no contexto de sua comunidade, e articulá-los em suas propostas pedagógicas, têm o objetivo de ampliar o universo de experiências, conhecimentos e habilidades dessas crianças, diversificando e consolidando novas aprendizagens, atuando de maneira complementar à educação familiar – especialmente quando se trata da educação dos bebês e das crianças bem pequenas, que envolve aprendizagens muito próximas aos dois contextos (familiar e escolar), como a socialização, a autonomia e a comunicação (BRASIL, 2018).

Diante disso, brincar acentua o ensino e aprendizagem da criança, isso porque ao brincar ela resgata-se e desperta sua imaginação, sua criatividade, suas habilidades, sendo assim construtora do seu próprio saber. As brincadeiras e os jogos são elementos essenciais no processo de desenvolvimento do ser, e se encontra presente em todas as fases da nossa vida. Carregam em seu contexto experiências culturais que fazem ligação direta com o meio e realidade social.

Nessa direção, e para potencializar as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças, a prática do diálogo e o compartilhamento de responsabilidades entre a instituição de Educação Infantil e a família são essenciais. “Além disso, a instituição precisa conhecer e trabalhar com as culturas plurais, dialogando com a riqueza/diversidade cultural das famílias e da comunidade” (BRASIL, 2018, p. 35).

A criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. É profundamente marcada pelo meio social em que se desenvolve, mas também o marca. A criança tem na família, biológica ou não, um ponto de referência fundamental, apesar da multiplicidade de interações sociais que estabelece com outras instituições sociais (BRASIL, 1998, p. 21).

O corpo fala através de gestos e expressões, e no processo de desenvolvimento e crescimento, as crianças utilizam-se dessa ferramenta e desempenham o papel fundamental de descobrir o que procuram. E é a partir desta construção de conhecimentos que interagem com o meio em que vivem. É importante ressaltar que o conhecimento não é uma cópia, mas um trabalho de criação, significação e ressignificação. E nas brincadeiras de uma forma individual fazem comunicação consigo, com o outro e com o meio que o cerca, assim vai sendo contruído seu papel social.

Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da educação infantil e de seus profissionais. Embora os conhecimentos derivados da psicologia, antropologia, sociologia, medicina etc. possam ser de grande valia para desvelar o universo infantil apontando algumas características comuns de ser das crianças, elas permanecem únicas em suas individualidades e diferenças (BRASIL, 1998).

2.1.2 Brincadeiras e Jogos

A brincadeira é uma prática que possibilita interação e comunicação com outras pessoas. Através da brincadeira a criança se apropria do mundo de forma simples, alegre e descontraída, possibilitando interação e comunicação com outras pessoas. No ato de brincar pode-se perceber a personalidade, a criatividade, a afetividade e a psicomotricidade de cada indivíduo. A brincadeira é, para ela, um espaço de investigação e construção de conhecimento sobre si mesma e sobre o mundo. Neste contexto, o brincar na educação infantil proporciona a criança estabelecer regras constituídas por si e em grupo, contribuindo para a integração do indivíduo na sociedade. Deste modo, a criança estará resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de compreender pontos de vista diferentes, de fazer-se entender e de demonstrar sua opinião em relação aos outros, a si própria e ao mundo, e ainda é nesse ato que podemos diagnosticar e prevenir futuros problemas de aprendizagem infantil.

No ano de 1996 a lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, n 9394/96 foi aprovada, indicando: as propostas pedagógicas da Educação Infantil que deveriam considerar que a criança, centro do planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos que, nas interações, nas relações e práticas cotidianas, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, questiona, e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo Cultura (BRASIL, 2013, p.97).

O jogo está presente no processo de aprendizagem e formação da criança, é utilizado como um meio de recurso didático. O jogo parte do princípio de ser um conector entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Com isso, verifica-se a importância do jogar e brincar, em que a criança irá “modelar” o mundo a sua volta, apropriando-se de experiências, informações, atividades, atitudes e valores.

Os jogos são considerados atividades espontâneas e voluntárias, presentes no cotidiano das crianças, favorecendo assim, o desenvolvimento, não só físico, como também mental, afetivo e o social. Sabe-se que o jogo está presente na escola, seja em forma de didática ou nas horas de lazer. Na Educação Física, o jogo é considerado uma prática corporal de expressividade humana. É importante a escolha de um jogo e dos meios adequados para oferecê-lo à criança, particularmente quando visamos retirar dele o maior proveito educativo. Advém disso à necessidade de transferir à escola as mesmas motivações que a criança encontra para jogar fora desse espaço (PIMENTEL, 2004, p. 57).

Portanto, no contexto da educação física escolar, segundo Marques e Krug (2009) é importante a utilização de uma metodologia adequada para se trabalhar o jogo, pois, o mesmo trata-se de um conteúdo necessário para o crescimento psicomotor, cognitivo e afetivo-social, valorizando sempre as experiências e limitações, e, além disso, permitir uma interação e proporcionar cooperação entre os alunos, objetivando uma busca constante da descoberta e da aprendizagem. O jogo possibilita ao aluno, transformar a realidade na qual se encontram ao mesmo tempo, refletir sobre a prática do jogo no sentido conceitual e atitudinal.

Na concepção de Piaget (1971), o jogo é em geral a assimilação que se sobressai à acomodação, uma vez que o ato da inteligência leva ao equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, sendo a última prorrogada pela imitação. Conforme a criança vai se socializando o jogo vai adquirindo regras ou então a imaginação simbólica se adapta de acordo com as necessidades da realidade. O símbolo de assimilação individual dá às regras coletivas, objetivos ou aos símbolos representativos ou a todos (NEGRINE, 1994).

Barbosa e Botelho (2008), em “Jogos e brincadeiras na educação infantil” afirmam que de acordo com Piaget as manifestações lúdicas acompanham o desenvolvimento da inteligência uma vez que se vinculam aos estágios de desenvolvimento cognitivo. De acordo com a teoria de Piaget (1971) a assimilação e acomodação são levadas ao equilíbrio no ato da inteligência, que ao jogar a criança assimila novas informações bem como as acomodam nas suas estruturas mentais. Para Vygotsky (1994), citado por Kishimoto (1994), o jogo é um elemento de desenvolvimento cuja ação é criada pela criança. Quando as crianças brincam, se colocam em questões e desafios, e na tentativa de compreender os problemas, levantam

hipóteses que lhe são propostos pela realidade. Assim, ao brincarem, vivenciam a possibilidade de transformar e construir uma consciência sobre a realidade que as cercam.

2.1.3 O papel do professor de educação física no contexto infantil

A Educação Física é um meio educativo que contribui para a socialização, autonomia, aprendizagem básica e expressiva, cognitiva, comunicativa e lúdica do movimento. As orientações metodológicas englobam os grupos de conceitos a serem transmitidos dentro do papel do professor e do aluno, além do planejamento metodológico e didático. O papel do professor nos jogos é o de ser animador, flexível, motivador, buscando o interesse do grupo da melhor forma. Assim, o professor deverá estimular o aluno a inventar e criar novos jogos, contribuindo para que todos sejam incluídos nas diversas situações lúdicas (GARÓFANO; CAVEDA, 2005).

A atividade lúdica é tão antiga quanto os jogos, os brinquedos e as brincadeiras. Até mesmo nos tempos da Companhia de Jesus, de Inácio de Loyola, já se compreendia o jogo como exercício auxiliar de ensino, despertando o interesse para se aprender algo novo. Dessa forma, muitos profissionais devem aprender a diferenciar os tipos de jogos, não só como brincadeira, mas, como forma de aprendizado, dando o verdadeiro valor a esta importante ferramenta de ensino (KISHIMOTO, 2002). Contrariando essa afirmação, entende-se que as brincadeiras e jogos são conteúdos da Educação Física.

O lúdico é palavra do latim que significa brincar, e nela se incluem jogos, brinquedos e brincadeiras, bem como o comportamento de quem a pratica, transformando o indivíduo em um ser consciente. A atividade lúdica tem um papel fundamental na formação da criança, podendo ser utilizado como um rico recurso para as práticas pedagógicas (KISHIMOTO, 2002). A atividade lúdica promove momentos prazerosos, assim como aumenta a capacidade de aprendizagem, nos quais as crianças se tornam formadoras autônomas das atividades sugeridas, tendo em vista seu desenvolvimento global: físico, cognitivo e afetivo. Sabe-se que nascemos com um corpo a construir, e as atividades lúdicas são um recurso adequado nesse processo de construção do indivíduo em formação.

É importante destacar que a ludicidade se encontra presente em todas as fases de desenvolvimento do ser humano. Portanto, as atividades lúdicas devem fazer parte no âmbito escolar, como meio formador e transformador do processo de aprendizagem de tal forma que,

proporcionem ao indivíduo satisfação mesmo quando praticadas ocasionalmente, atendendo às necessidades físicas, psíquicas e sociais do indivíduo.

Os jogos e brincadeiras possibilitam também o resgate da cultura e da memória lúdica das crianças, de sua família, de sua comunidade e da escola. Ao brincar, a criança enquanto ser em desenvolvimento, tem a possibilidade de aprender tanto dentro quanto fora da escola. Mas este brincar não deve ser tratado como algo supérfluo, pois é através desta ação que o aluno pode desenvolver suas inúmeras habilidades bem como vivenciar novas possibilidades de conhecimento (KISHIMOTO, 2002). Neste sentido, que estudar sobre o papel sócio-educativo dos jogos e brincadeiras, implica em reconhecer que o lúdico faz parte do desenvolvimento da criança, que segundo Vigotsky (1994) traz marcadamente a presença do imaginário.

Os jogos e brincadeiras quando destacados como conhecimentos ensinados, são construções sócio culturais que vem sendo marcadamente substituídas na vida cotidiana de uma parcela das crianças, devido a sua limitação de espaço, casa e apartamentos, bem como por sua restrição de acesso as ruas por riscos urbanos.

[...] pode ser compreendido como uma forma de estar e agir no mundo que se expressa pela ação corporal e é perpassada por intencionalidades cujos sentidos e significados trazem a marca do contexto sociocultural daqueles que a praticam. Podemos também dizer que em torno deles subjaz uma perspectiva concreta de aprendizagens significativas, em outras palavras, jogar e brincar, numa concepção de educação escolarizada de corte sócio-histórico, são construções orientadas a suprir necessidades subjetivas/objetivas da criança em seu processo de apropriação do mundo cultural e social humano (SILVA, 2005, p.130).

Por meio do jogo a criança se prepara para a vida, transcrevendo a função social como processo de integração. O jogo toma um caráter livre, onde não há cobranças, obrigações, exigências, propósitos e fins. Apenas representa para criança um momento ao qual ela terá liberdade para criar sua realidade. Sendo assim, o jogo passa a ter uma enorme importância para o desenvolvimento de sua personalidade (FONSECA, 2008).

Assim sendo, e considerando o aluno como sujeito ativo na construção do próprio conhecimento a Educação Física poderia, através de um trabalho com jogos e brincadeiras colaborativos e outras atividades, estabelecer uma ponte com outras disciplinas promovendo um trabalho interdisciplinar que aumentaria a eficácia das ações pedagógicas no contexto escolar.

Neste contexto, a atuação do professor ocupa lugar de destaque. O professor se entregará ao desafio de propor novas abordagens para determinados conteúdos

interdisciplinares como forma de complementação, de reforço didático que otimizará a construção do conhecimento pelos próprios alunos através de suas experiências individuais e coletivas.

O bom professor é o que consegue, enquanto fala trazer o aluno até a intimidade do movimento do seu pensamento. Sua aula é assim um desafio e não uma cantiga de ninar”. Assim, os alunos desse professor descrito por Freire ficam cansados do desafio, mas não entediados, estes alunos “*cansam porque acompanham as idas e vindas de seu pensamento, surpreendem suas pausas, suas dúvidas, suas incertezas* (FREIRE, 1996, grifo do autor).

2.1.4 O conhecimento brincadeiras e jogos como possibilidade sócio-educativa: do componente curricular educação física

A trajetória da área de Educação Física na consolidação de sua presença como componente curricular na escola brasileira, nasce juntamente com outras áreas, ainda no século XIX, com a consolidação da instrução primária em meio à ampliação do espaço da educação formal, como nos ajuda a entender os estudos de Bencostta (2005); Soares (1994); Vago (2002).

Ao longo desses anos, inúmeros argumentos foram apresentados à presença da Educação Física na escola, dentre os principais está a sua possibilidade de desenvolver a aptidão física e seu caráter esportivo (BRACHT, 1999). Por muitos anos, a Educação Física teve seu papel subestimado no currículo escolar. Limitava-se à prática de atividades físicas diversas na forma de brincadeiras e prática esportiva de diversas modalidades, sem maiores preocupações com a formação cognitiva, moral e afetiva dos alunos. Hoje sabe-se que a Educação Física vai muito mais além do que a disciplina que educa o corpo, ela transforma o ser em sua totalidade, ou seja, ela não só objetiva o equilíbrio, a saúde do corpo e as práticas que despertam a aptidão física, mas visa uma ação de desenvolvimento pleno de valores morais.

Todavia, já há algum tempo que pesquisadores têm se empenhado em provar que a Educação Física é uma disciplina que pode oferecer oportunidades múltiplas de aprendizagem que vão além da mera prática desportiva, contribuindo significativamente para a formação global dos alunos através de práticas cooperativas que auxiliam na conscientização do seu papel social.

O MEC (Ministério da Educação, 2004 p. 18), através do Conselho Nacional de Educação (CNE) reconhece através da Resolução CNE/CES 7/2004, o amplo campo de abrangência de atuação da Educação Física:

Art. 3º - A Educação Física é uma área de conhecimento e de intervenção acadêmico-profissional que tem como objeto de estudo e de aplicação o movimento humano, com foco nas diferentes formas e modalidades do exercício físico, da ginástica, do jogo, do esporte, da luta/arte marcial, da dança, nas perspectivas da prevenção de problemas de agravo da saúde, promoção, proteção e reabilitação da saúde, da formação cultural, da educação e reeducação motora, do rendimento físico-esportivo, do lazer, da gestão de empreendimentos relacionados às atividades físicas, recreativas e esportivas, além de outros campos que oportunizem ou venham a oportunizar a prática de atividades físicas, recreativas e esportivas. (BRASIL, 2004 p. 1).

De acordo com o Coletivo de Autores (2012), entende-se que a Educação Física é uma área de conhecimento que trata, no interior das escolas, de conhecimentos que foram produzidos sócio-culturalmente e que tem nas práticas corporais sua materialidade, são eles: o jogo, o esporte, a dança, a ginástica, a luta.

Sobre jogar e brincar Silva (2005, p.130) enfatiza, numa primeira aproximação, que

[...] pode ser compreendido como uma forma de estar e agir no mundo que se expressa pela ação corporal e é perpassada por intencionalidades cujos sentidos e significados trazem a marca do contexto sociocultural daqueles que a praticam. Podemos também dizer que em torno deles subjaz uma perspectiva concreta de aprendizagens significativas, em outras palavras, jogar e brincar, numa concepção de educação escolarizada de corte sócio-histórico, são construções orientadas a suprir necessidades subjetivas/objetivas da criança em seu processo de apropriação do mundo cultural e social humano (SILVA, 2005).

Os autores da BNCC (2018) reafirmam as práticas corporais como tema da educação física escolar, entendendo-as como “[...] as práticas corporais devem ser abordadas como fenômeno cultural dinâmico, diversificado, pluridimensional, singular e contraditório.” (BRASIL, 2018, p. 211). Essas práticas que se fundamentam no movimento corporal, possuem organização específica e são produtos da cultura vinculados ao lazer, ao cuidado com o corpo e com a saúde; tais práticas estão centradas na vivência/ experiência como meio para evidenciar os múltiplos sentidos da cultura corporal de movimento, ultrapassando a simples reprodução, a fim de alcançar a leitura e a produção.

As práticas corporais propostas pela nova Base Curricular Comum (BNCC, 2018) propõe que a educação física promove uma série de possibilidades que enriquecem as experiências das crianças, proporcionando um amplo acervo cultural: saberes corporais,

experiências estéticas, emotivas e lúdicas. Neste sentido, divide os conteúdos da educação física em seis temas na sua segunda versão, destacando o primeiro para as brincadeiras e jogos que de acordo com Silva (2007) os jogos devem estar acoplados ao projeto pedagógico, ou seja, o professor deve refletir de onde partir e ainda aonde quer chegar, desenvolvendo os aspectos sociais, afetivos, motores e cognitivos.

Entende-se que os jogos e brincadeiras possibilitam também o resgate da cultura e da memória lúdica das crianças, de sua família, de sua comunidade e da escola, como ressaltou-se anteriormente. Assim é possível reconhecer que os jogos e brincadeiras é uma área de conhecimento que dispõe de acervos que apresentam sua constituição histórica, o que ainda é considerado um número muito pequeno em relação à área, especialmente quando refletido no espaço escolar, de formação no Brasil. Neste percurso, Sabe-se que, os jogos e brincadeiras enquanto conteúdo esteve e está presente na composição curricular dos cursos de Graduação em Educação Física. Sendo assim, pensando nos jogos e brincadeiras como conteúdo de ensino da Educação Física, surge a interrogação: Como vem sendo tratado esse conhecimento pelos professores de Educação Física na sua prática escolar? Para responder a interrogação acima colocada, é preciso que antes se entenda o real conceito de Educação Física. Portanto, sabe-se que no passado a mesma era vista como:

estruturou sobre as bases de conceitos filosóficos dualistas que buscaram, desde tempos remotos, desenvolver a noção de um corpo objetificado, reduzido aos aspectos fisiológicos e mecânicos, privado de sentidos/significados e expressões, cindindo o ser humano no que sempre existiu inteiramente (BARRETO, 2008, p. 109).

Desta forma, o corpo era associado e comparado a uma máquina o que fez com que a educação física não passasse de meros movimentos mecânicos e disciplinadores (BARRETO, 2008). Por muito tempo essa visão de corpo permaneceu forte, mas ao observar o humano como um ser que é dotado de sentimentos, é possível entender que o corpo não é apenas uma simples máquina programada. O que já afirmava Barreto (2008), de que

o corpo é a própria experiência, desta forma, ele é presença, movimento e expressividade. O corpo é além do que se pode sentir e perceber, é a existência que entrelaça a sensibilidade e a racionalidade, e se mostra na criação de formas comunicativas, expressivas e de relação humana (BARRETO, 2008, p. 110).

De acordo com essas concepções é possível relacionar e entender a Educação Física como a educação do humano, que é um ser de um elevado potencial que sente, imagina, pensa e age no mundo (BARRETO, 2008).

“O ensino da Educação Física tem também um sentido lúdico que busca a criatividade humana à adoção de uma postura produtiva e criadora de cultura, tanto no mundo do trabalho como no do lazer” (COLETIVO DE AUTORES, 2012, p. 41) Segundo os PCN's (1998) de que a concepção de educação física está ligada à cultura corporal, tendo esta a função de formar indivíduos plenos e capazes de exercer sua cidadania. Mas afinal o que é cultura corporal? É uma linguagem, um conhecimento universal, patrimônio da humanidade de que igualmente precisa ser transmitido e assimilado pelos alunos na escola. Para o Coletivo de Autores, (2012, p. 50) “A Educação Física é uma prática que, no âmbito escolar, tematizam formas de atividade expressivas corporais, tais como jogo, esporte, dança e ginástica, formas essas que tratam da área de conhecimento que chamamos de cultura corporal”.

Para a Base Nacional Comum (2018), a primeira unidade temática Brincadeiras e Jogos devem explorar atividades que delimitem tempo e espaço, caracterizadas pela criação, recriação de diversos grupos culturais, pelo respeito ao coletivo, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. Destaca-se os jogos e brincadeiras como conhecimento que vinha sido tematizado historicamente pela área de Educação Física, e que conforme as orientações dos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998, p.47), as atividades com jogos podem representar um importante recurso pedagógico, já que:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propicia a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações (BRASIL, 1998).

Além disso, nos PCN's (1988) existe a defesa de que os jogos podem contribuir na formação de atitudes – construção de uma atitude positiva perante os erros, na socialização (decisões tomadas em grupo), enfrentar desafios, desenvolvimento da crítica, da intuição, da criação de estratégias e dos processos psicológicos básicos.

Entende-se que a Educação Física vem obtendo reconhecimento ao longo do seu processo histórico, assim como ainda é uma área de estudo que vem tentando conquistar o seu espaço nas intervenções pedagógicas nas escolas, e no fortalecimento de sua identidade.

Neste sentido, reconhece-se que estudar sobre o papel sócio-educativo dos jogos e brincadeiras, implica em reconhecer que nesta fase estão às crianças tem no seu universo de constituição o lúdico. Fase importante do desenvolvimento humano, que segundo Vigotsky (1994) traz marcadamente a presença do imaginário.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais para a Educação Infantil identificam as brincadeiras e as interações como eixos norteadores da prática pedagógica do professor da Educação Infantil (BRASIL, 2010). Esses eixos também visam garantir uma formação humana integral, orientada para as diferentes dimensões humanas - linguística intelectual.

Para isso, é fundamental que a prática pedagógica seja dotada de conhecimento sobre o corpo, seus possíveis desdobramentos como a inteligência, movimento humano, entre outros fatores que fazem parte do contexto cultural, social e histórico, sejam na Educação ou na Educação Física Escolar. A Educação Infantil pede do professor uma prática dotada de experiências primárias, ou seja, disponibilidade corporal do mesmo para com as crianças.

[...] é preciso que conheçamos as possibilidades de nossos corpos: seus gestos, movimentos, expressões. Para tal, nos processos de formação das profissionais que atuam com as crianças pequenas, faz-se necessário incluir o olhar para nós mesmas, é preciso aprender a conhecer as reações de nossos corpos ao toque, à música, aos odores (SAYÃO, 2002, p. 62).

Os professores "devem não só criar e exprimir uma ideia, mas ainda despertar as experiências que a enraizarão nas outras consciências" (MERLEAU-PONTY, 2004, p. 135), pois o professor em seu papel de mediador não pode se limitar em apenas trazer as suas experiências, mas proporcionar amplas aprendizagens específicas diferenciadas ou direcionadas, mas que leve em consideração o universal como um todo, que considere o que a criança trás consigo em sua bagagem e o que todos sentem ao experimentar as vivências por ele mediadas.

Os movimentos espontâneos que cada criança carrega consigo precisa ser considerado, pois permite toda a sua expressividade de movimento humano, essa liberdade de expressão trás sentidos, estímulos e interação do corpo com o contexto.

Na pedagogia da educação infantil, as crianças e as interações que estabelecem entre si e com os adultos são o ponto de partida para a construção e reconstrução de uma cultura que está viva, é dinâmica, na qual o 'corpo e o movimento', seus sentidos e significados são vistos e vividos como características especificamente humanas (SAYÃO, 2002, p. 65).

Como Sayão (2002) menciona, é fundamental manter tais características na educação infantil, uma vez que precisa desses atendimentos específicos para o seu desenvolvimento, que exige uma forma mais lúdica, livre e criativa. Por isso, é primordial que o professor traga

em sua prática diária estímulos, ambientes, materiais e meios de novos conhecimentos e interações, de tal forma que seja monótona, repetitiva e cansativa.

Através do jogo a criança se prepara para a vida, imitando a função social como processo de integração. O jogo toma um caráter livre, onde não há cobranças, obrigações, exigências, propósitos e fins. Apenas representa para criança um momento ao qual ela terá liberdade para criar sua realidade. Sendo assim, o jogo passa a ter uma enorme importância para o desenvolvimento de sua personalidade (FONSECA, 2008).

Segundo Oliveira (2000) o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1988), assume-se o seguinte papel com a brincadeira:

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. (BRASIL, 1998, p. 27).

Contudo, entender a importância do brincar permite aos professores intervir de forma ajustada, não descaracterizando o prazer que o lúdico proporciona. Logo, utilizar o brincar como meio pedagógico não deve ser separado da ludicidade que o compõe, sob o risco de descaracterizar-se, por fim, a vida escolar já é regida por normas e tempos determinados, por si só já favorece este mesmo método, fazendo do brincar na escola um brincar diferente das outras ocasiões. A inclusão jogos e brincadeiras na prática pedagógica podem desenvolver diferentes atividades que colaboram de forma direta para significativas aprendizagens construtivas das crianças e jovens. Nessa perspectiva, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30, v.01):

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se,

portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas.

Na BNCC (2018), a Educação Infantil é tratada como um processo de formação e aprendizagem, onde as crianças são vistas como ativas e protagonistas desse processo, e também contempla seis direitos de aprendizagem, são eles: conviver, brincar, explorar, participar, expressar-se e conhecer-se. Ela destaca a Educação Física como componente da área de linguagens, e propõe que as crianças participem de diversas práticas de linguagem, ampliando-se de suas capacidades expressivas e corporais. Considera as práticas corporais como objeto de conhecimento, e são elas: brincadeiras e jogos; esportes; ginásticas; danças; lutas e práticas corporais de aventuras. Portanto, sabe-se que de acordo com a BNCC (2018, p.212):

Cada prática corporal propicia ao sujeito o acesso a uma dimensão de conhecimentos e de experiências aos quais ele não teria de outro modo. A vivência da prática é uma forma de gerar um tipo de conhecimento muito particular e insubstituível e, para que ela seja significativa, é preciso problematizar, desnaturalizar e evidenciar a multiplicidade de sentidos e significados que os grupos sociais conferem às diferentes manifestações da cultura corporal de movimento. Logo, as práticas corporais são textos culturais passíveis de leitura e produção (BRASIL, 2018).

Essa forma de entender a Educação Física como componente curricular cujas especificidades são corpo e movimento não é uma vantagem ou desvantagem, é uma característica própria deste componente curricular, que lida com emoções, desejos e sentimentos.

3 METODOLOGIA

O estudo foi do tipo revisão sistemática sobre a temática Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil, cujo principal objetivo foi identificar e analisar a produção de conhecimento sobre Jogos e Brincadeiras na Educação Escolar no contexto infantil, e, de forma específica, identificar áreas de conhecimento dos estudos pesquisados, objetivos, procedimentos metodológicos utilizados nas pesquisas desenvolvidas na produção, no tocante aos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil; como também, verificar os teóricos mais citados e os principais resultados obtidos. A pesquisa se caracteriza do tipo revisão sistemática, de abordagem quali-quantitativa. Para alcançar os objetivos propostos nesta pesquisa foi necessário definir, inicialmente as fontes e os instrumentos de coleta dos dados, em seguida, decidir sobre a análise e sistematização das informações, isto é, previu-se possíveis caminhos, determinamos pontos de partida, procedimentos e estratégias da pesquisa.

No campo da localização dos dados, iniciou-se com o levantamento quantitativo dos artigos sobre jogos e brincadeiras na educação infantil, localizados nas páginas do sistema

GOOGLE ACADEMICO E SCIELO. Neste levantamento, localizou-se sobre o conteúdo jogos e brincadeiras na educação infantil, através de uma busca de artigos com a temática entre os anos de 2014 até 2018. Foi feito um levantamento, análise e sistematização de informações de cada artigo localizado, e através de leitura e fichamento dos mesmos, foram destacados os seguintes itens: títulos, palavras-chave, objetivos, metodologia utilizada, principais resultados e teóricos mais citados. Os artigos localizados e analisados quantitativamente foi calculado o percentual por área de atuação. Sendo 3 em Pedagogia, 1 em Psicologia e 19 em Educação Física. Os teóricos mais utilizados e destacados foram: Freire, Piaget, Kishimoto e Vygotsky. A busca foi realizada por acesso aos títulos, através da identificação dos trabalhos que apresentavam a relação Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil, sendo os dados analisados de forma quantiquantitativamente, os quais todos em forma de quadros.

Numa busca a partir dos descritores Jogos e Brincadeiras e Educação Infantil, foram registrados 67 artigos, no período delimitado entre 2014 e 2018; porém com a leitura apurada do trabalho constatou-se que apenas 23 estudos tinham relação direta com o objetivo de estudo em discussão.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A primeira atividade desenvolvida foi a de identificar artigos, bem como seus campos de conhecimento, sendo identificados 23 artigos no total. Foram reconhecidos por ano; áreas de conhecimento; título; palavras-chave; objetivos; metodologia; teóricos mais citados e principais resultados.

Assim sendo, apresenta-se a seguir dados coletados da pesquisa:

Quadro 1: Produção Científica no Campo dos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil

ESTUDO 1				
ANO	AUTORES	ÁREA DE CONHECIMENTO	TÍTULO	PALAVRAS-CHAVE
2014	Rubia Paula Jacob Niles; Kátia Socha	Pedagogia	A importância das atividades lúdicas na educação infantil	Lúdico. Brincar. Educação
OBJETIVOS		METODOLOGIA	TEÓRICOS	PRINCIPAIS

			MAIS CITADOS	RESULTADOS
Analisar e refletir sobre a importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança.		O trabalho foi de caráter bibliográfico e mostra a importância do lúdico no processo de socialização das crianças, assim como também sua importância no processo de ensino e aprendizagem.	DANTAS (2002); PIAGET (1976); CARVALHO (2005).	O lúdico é uma necessidade humana que proporciona a interação da criança com o ambiente em que vive, sendo considerado como meio de expressão e aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade.
ESTUDO 2				
2014	Juciara Rodrigues Trinca; Patrícia Beatriz de Macedo Vianna	Pedagogia	O lúdico como estratégia de inclusão	Lúdico. Inclusão escolar. Brincar
Verificar, junto à literatura, a importância do lúdico na sala de aula, como o brincar pode auxiliar no processo de inclusão e também identificar jogos e brincadeiras que servissem de instrumento para o processo de inclusão e alfabetização.		A pesquisa foi bibliográfica, e através de análises de artigos, livros e outros materiais, abordou-se algumas considerações acerca do assunto.	VYGOTSKY (2003); FORTUNA (2008); PIAGET (1978); HAETINGER (2009)	Os resultados da pesquisa apontaram para a grande importância do processo lúdico em sala de aula, como promotor de aprendizagens cognitivas, afetivas e sociais, sendo fundamental o professor organizar os tempos e espaços, ocupando o papel de mediador entre a criança e o brincar.
ESTUDO 3				
2014	André da Silva Melo; Wagner dos Santos; Marcus Vinicius Klippel; Amanda de Pianti Rosa; Sebastião Josué Votre	Educação Física	Educação Física na Educação Infantil: Produção de Saberes na Educação Escolar	Educação Física. Educação Infantil. Jogos e Brincadeiras. Práticas de Ensino

<p>Analisar desafios e as possibilidades da intervenção pedagógica de professores de educação física na etapa inicial da educação infantil.</p>	<p>Foram produzidas narrativas durante um ano e meio de inserção no cotidiano de duas escolas, sendo observadas duas aulas semanais de educação física.</p>	<p>CARVALHO (2009); SOUZA (2006); CERTEAU (1994); VYGOTSKY (1991); BARBOSA (2010)</p>	<p>A análise dos dados indica que os desafios da intervenção estão relacionados com as especificidades do comportamento infantil e com as rotinas estabelecidas no colégio pesquisado CMEIs. .</p>	
ESTUDO 4				
<p>2014</p>	<p>Cathia Alves; Ana Rosa Câmara; Camila Geraldin; Ida Carneiro Martins</p>	<p>Educação Física</p>	<p>Políticas públicas de lazer: jogos, brinquedos e brincadeiras de crianças em praças, na cidade de Araras</p>	<p>Jogos e brincadeiras. Lazer. Praças públicas.</p>
<p>Identificar as práticas do jogo, das brincadeiras e do contato com os brinquedos realizadas por crianças como forma de lazer em praças e as ações públicas em torno desses elementos.</p>	<p>Utilizaram-se três tipos de pesquisa: Bibliográfica, documental e de campo. Para a pesquisa bibliográfica foi considerada a ascensão de bibliografias já divulgadas sobre o tema em forma de livros, revistas e etc. Quanto à pesquisa documental foi seguida a técnica de Gil (1999), e para a de campo foram eleitas duas praças públicas do interior de São Paulo.</p>	<p>MARCELINO (2000; 2005; 2006; 2008); KISHIMOTO (1998; 1999); SANTOS (2006); VYGOTSKY (2003; 2009)</p>	<p>O estudo apontou que as praças são utilizadas como equipamento de lazer, pois se trata de um espaço significativo para a população desfrutar vivências lúdicas e uma opção mais segura para vivências dos jogos e das brincadeiras. Foram destacados as seguintes brincadeiras: pipa, futebol, brincadeira de casinha, “reba”, bingo, entre outras. Como também a ausência de políticas públicas, pois os equipamentos das praças encontram-se em estado de abandono e não existe intervenção profissional nas ações.</p>	
ESTUDO 5				
<p>2014</p>	<p>Adriana Garcia Gonçalves</p>	<p>Pedagogia</p>	<p>Utilização de recursos pedagógicos por professores da</p>	<p>Brinquedos. Classificação. Jogos. Educação Infantil. Recursos Pedagógicos</p>

			educação infantil	
Identificar e classificar os recursos pedagógicos mais utilizados pelos professores da Educação Infantil de uma cidade do interior do Estado de São Paulo.		Estudo de caso que teve como amostra professores da educação infantil. O instrumento para coletas de dados foi um questionário aplicado com 145 professores.	BRASIL (1990; 1996; 1998); VYGOTSKY (1994; 2001); KISHIMOTO (1998)	Os jogos e brinquedos possibilitam a construção do real e imaginário, de conteúdos e simbologias próprios do mundo infantil. Desta forma, a atividade lúdica tem um caráter facilitador da aprendizagem, podendo ser utilizada como recurso no processo educacional da criança. Portanto, é imprescindível o conhecimento pelos professores no que se refere à classificação dos brinquedos e jogos, uma vez que cada um possibilita o desenvolvimento de habilidades diferenciadas e diversificadas por parte da criança.
ESTUDO 6				
2014	Vitor Antonio Cerignoni Coelho; Rute Estanislava Tolocka	Educação Física	Interações sociais e características pessoais em jogos de arremessos na educação física	Relações Interpessoais. Jogos e Brinquedos. Desenvolvimento Infantil
Verificar se o meio ambiente produzido em jogos de arremesso propicia condições que favorecem as interações sociais e características pessoais do desenvolvimento infantil.		Trata-se de um estudo exploratório e descritivo de abordagem qualitativa. A amostra foram 25 crianças entre sete e 10anos de idade, durante as aulas de educação física.	BRASIL (1990; 1996; 1998); VYGOTSKY (1994; 2001); KISHIMOTO (1998)	Os jogos e brinquedos possibilitam a construção do real e imaginário, de conteúdos e simbologias próprios do mundo infantil. Desta forma, a atividade lúdica tem um caráter facilitador da aprendizagem, podendo ser utilizada como recurso no processo educacional da criança. Portanto, é imprescindível o conhecimento pelos professores no que se refere à classificação dos brinquedos e jogos, uma vez que cada um possibilita o desenvolvimento de habilidades diferenciadas e diversificadas por parte da

				criança.
ESTUDO 7				
2014	Alessandra Caetano	Educação Física	O jogo nas aulas de educação física e suas implicações no desenvolvimento moral	Educação Física Escolar. Jogo. Desenvolvimento Moral. Conflitos Interpessoais.
Investigar o desenvolvimento do jogo nas aulas de Educação Física.	Estudo qualitativo, a partir de observações de aulas de educação física de turmas do 5º ano em rede municipal	PIAGET (1994); FREIRE (2005); HUIZINGA (1980); VINHA (2000); SILVA (2009)	Considerou-se que mesmo o jogo sendo tratado nas aulas, as oportunidades oferecidas ao desenvolvimento moral dos alunos foram pouco aproveitadas.	
ESTUDO 8				
2014	Heloisa dos Santos Simon; Elenor Kunz	Educação Física	O brincar como diálogo/pergunta e não como resposta à prática pedagógica	Movimento. Criança. Imaginação.
Investigar teoria sobre fundamentos pedagógicos da relação entre o mundo de movimento da criança e a fluidez da imaginação, e como esta relação pode ser transpassada pela prática pedagógica de Educação.	Embora a metodologia não esteja explícita, pela sua estrutura e discussão apresentada, configura-se como estudo bibliográfico.	HUSSERL (2006); BRASIL (2010); SAYÃO (2002); MERLEAU-PONTY (2012); BACHELARD (2001)	São as experiências cheias e vivas que o mundo da imaginação nos possibilita que trazemos para contribuir com uma prática pedagógica em estreita relação com o mundo da vida da criança. Um modo mais amplo e aberto de ver o brincar da criança, com ampliado potencial de liberdade e possibilidades.	
ESTUDO 9				
2014	Rafael Pombo Menezes; Renato Francisco Rodrigues Marques; Myrian Nunomura	Educação Física	Especialização esportiva precoce e o ensino dos jogos coletivos de invasão	Esportes. Especialização. Intervenção Precoce.
Estabelecer uma relação entre diferentes princípios metodológicos de ensino dos jogos coletivos de invasão (JCI) e processos de especialização esportiva precoce (EEP).	Embora a metodologia não esteja explícita, pela sua estrutura e discussão apresentada, configura-se	TAVARES (1996); FREIRE (1994; 2006); MARQUES (2000; 2010); KUNZ (1994); GRECO (1988); BAYER (1994).	O ensino de JCI não influencia diretamente o processo competitivo na iniciação esportiva desde que apresente variedade de métodos e seja pautado em práticas de modalidades	

		como estudo bibliográfico.		diferentes, o que evitaria ações estereotipadas e, assim, não estimularia a EEP.
ESTUDO 10				
2014	Monica Cristina Modesto; Juliana de Alcântara Silveira Rubio	Educação Física	A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento	Ludicidade. Intervenção. Facilitador. Aprendizagem. Conhecimento
Abordar o lúdico como recurso de intervenção para a superação de dificuldades apresentadas pelos sujeitos em processo de aprendizagem; analisar a importância da ludicidade ao desenvolvimento cognitivo e emocional na criança, reconhecendo-a como instrumento importante e facilitador na assimilação de conhecimentos, resolução de conflitos e intervenção em dificuldades escolares.		Embora a metodologia não esteja explícita, pela sua estrutura e discussão apresentada, configura-se como estudo bibliográfico.	KISHIMOTO (2003); GRASSI (2008); VYGOTSKY (1998); PIAGET (1998)	Neste contexto, percebe-se a necessidade de atualização dos professores proporcionando uma ação didática, interdisciplinar facilitadora de vivências lúdico pedagógicas, contemplando, o caráter lúdico do movimento humano como fonte de prazer e alegria, no ambiente escolar e, em especial, no processo de desenvolvimento da construção dos saberes e do conhecimento.
ESTUDO 11				
2014	Marilicia Witzler Antunes Ribeiro Palmieri	Pedagogia	Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil	Jogos. Cooperação. Educação Infantil.
Examinar se a proposta dos jogos cooperativos tem potencial para professores promoverem ou inibirem a cooperação no contexto da educação infantil.		Pesquisa de campo, onde foi feita uma análise em nível microgenético com duas professoras de um centro filantrópico de educação infantil do município de	ALMEIDA (2010); BRANCO (1998; 2001; 2003; 2006) CORREIA (2006; 2007)	A proposta dos jogos cooperativos estimula/incentiva/ Motiva a promoção da cooperação na educação infantil, a qual favorece a participação das crianças em atividades lúdicas de cooperação, visando o alcance de objetivos comuns, o que pode contribuir para que venham a construir valores

		Londrina-PR.		ligados.
ESTUDO 12				
2015	Edvaldo Aparecido Rofatto	Pedagogia	A brincadeira e os jogos: aportes para a construção do conhecimento	Jogos. Brincadeiras. Cognição. Apropriação. Transformação
Conhecer o papel dos jogos na construção de conhecimento pela criança na educação infantil.		Considerou-se inicialmente o significado do jogos no contexto escolar, e, em seguida, foi realizada uma reflexão a cerca da importância do brincar no desenvolvimento infantil, tendo características de estudo bibliográfico.	KISHIMOTO (1994); RABIOGLIO (1995); DIAS (1996); LIMA (1991); VYGOTSKY (1994; 1998); PIAGET (1975); KAMII (1991)	É essencial que educadores iniciem um processo de ação-reflexão-ação sobre as teorias que embasam a sua prática, buscando espaço na escola e em sala de aula, de valorização dos jogos e brincadeiras, como uma das formas mais viáveis para uma educação prazerosa, ativa e de qualidade que contemplem os aspectos intrínsecos da criança.
ESTUDO 13				
2015	José Ricardo Silva; José Milton de Lima	Pedagogia	A brincadeira na educação infantil: implicações teóricas e práticas para a intervenção docente	Educação Infantil. Brincadeira. Teoria histórico-cultural.
Conhecer e intervir sobre a concepção e a prática de uma professora no emprego da brincadeira, em uma instituição de Educação Infantil.		A pesquisa foi de campo, utilizou-se de observações e entrevistas semiestruturadas da prática de uma professora em uma instituição de educação infantil.	BRASIL (1998); LIMA (2008); KISHIMOTO (2002); VYGOTSKI (2008); BORONAT (2001); COELHO (2014); AMARAL (2009); CARVALHO (2006); VANTI (2002); SANT'ANA (2004)	A investigação apontou a presença da brincadeira espontânea e brincadeiras complexas nas propostas da educadora. As intervenções demonstraram a importância da atuação docente na ampliação da cultura lúdica das crianças e na qualidade do brincar. Segundo a educadora, as intervenções contribuíram na mudança de sua concepção em relação à brincadeira, no entanto, ainda apontou empecilhos que dificultam o emprego

				dessa atividade no dia a dia.
ESTUDO 14				
2015	Mônia Coutinho; Mariele Santayana Souza; Luciana Brauner; Nadia Cristina Valentini	Educação Física	A rotina de atividades infantis no ambiente doméstico	Atividades Cotidianas. Atividade Física. Programa Educação pelo Esporte.
Comparar a rotina de atividades infantis no contexto familiar de meninos e meninas.		Pesquisa de campo que teve como amostra 32 crianças (14 meninos e 18 meninas) com idades entre 5 e 7 anos que participavam de um programa de educação pelo esporte. Foi utilizado o questionário de Serrano e Neto (1997) como coleta de dados.	BRONFENBRENNER (1996); GUEDES; GUEDES (1998); MARCELLINO (2006) PIAGET (1993)	Para ambos os sexos, os ambientes familiares são pouco estimuladores, havendo carência de modelos favoráveis ao desenvolvimento do hábito de práticas ativas pelos responsáveis. A participação em programas esportivos que viabilizem práticas motoras diversificadas é essencial para suprir a carência motora vinda dos lares.
ESTUDO 15				
2015	Júlia Inês Melz; Fernando Azeredo Varoto	Educação Física	Atividades recreativas na educação física escolar: importância no desenvolvimento integral das crianças do 1º ciclo do ensino fundamental	Educação Física. Recreação. Desenvolvimento integral. Criança.
Analisar e destacar, por meio de uma revisão bibliográfica, a importância das atividades recreativas nas aulas de Educação Física para o desenvolvimento motor, afetivo e cognitivo de alunos do 1º ciclo do Ensino Fundamental, de 6 a 8 anos.		Embora a metodologia não esteja explícita, pela sua estrutura e discussão apresentada, configura-se como estudo bibliográfico	VYGOTSKY (1989); BRASIL (2000); KISHIMOTO (2002); GONÇALVES (1997); COLETIVO DE AUTORES (1992); GARCIA (2007); KISHIMOTO (2002); PIAGET (1982)	Diante da leitura realizada, pode-se indicar que, proporcionar atividades lúdicas e de recreação, durante as aulas de Educação Física, já não representa apenas uma opção pedagógica, mas sim uma necessidade para propiciar aprendizagem e o desenvolvimento integral da criança. A recreação

		o.		propicia a interação do ser no meio social, melhora a relação interpessoal e afetiva, aumenta a capacidade intelectual e cognitiva, promove o desenvolvimento motor, proporciona a formação da cidadania e a busca da autonomia do aluno. Constrói um desenvolvimento pleno e integral.
ESTUDO 16				
2015	Karina Jesus; Fabrícia Oliveira; Elisabete Freire; Luiz Neto	Educação Física	Jogo e Educação Física Escolar em Quatro Propostas Curriculares Públicas	Currículo, Conteúdo, Recurso Pedagógico.
Identificar como o jogo é apresentado no currículo da Educação Física.	Pesquisa descritiva de abordagem qualitativa, caracterizada como análise documental. Foram selecionadas quatro propostas curriculares para o ensino da educação física, adotadas por secretarias de educação de município ou do estado brasileiro.	DARIDO (2001; 2003); FREIRE (1997); BRASIL (1997); KISHIMOTO (2007)	Verificou-se que o jogo está presente em todas as propostas analisadas, aparecendo tanto entre os conteúdos quanto entre os recursos pedagógicos. Percebeu-se que há grande divergência quanto ao conceito de jogo e sua aplicação em ambiente escolar.	
ESTUDO 17				
2015	Lívia Carvalho de Assis; André da Silva Mello; Amarílio Ferreira Neto; Wagner dos Santos & Omar Schneider	Educação Física	Jogo e protagonismo da criança na educação Infantil	Jogo. Educação Física. Educação infantil. Protagonismo

<p>Analisar os usos e as apropriações que as crianças fazem do jogo em um Centro de Educação Infantil de Vitória/ES/Brasil, para compreender o protagonismo que elas estabelecem nas relações com essa manifestação cultural.</p>	<p>Utilizou-se de estudos do cotidiano como pressuposto teórico metodológico. Os dados foram produzidos por meio de narrativas e observações participantes, durante quatro meses em um centro de educação infantil de Vitória/ES/Brasil.</p>	<p>CERTEAU (1994); SARMENTO (2013); VYGOTSKY (1994); FREIRE (2002); BRASIL (1998);</p>	<p>As análises revelam que o jogo é vivenciado pelas crianças em situações espontâneas e, sobretudo, nas aulas de Educação Física.</p>	
ESTUDO 18				
2015	Luiz Gustavo Bonatto Rufino; Gisele Maria Schwartz	Educação Física	O conteúdo dos jogos nas aulas de educação física: relações, tensões e perspectivas para a formação de professores.	Educação Física Escolar. Formação de Professores. Cultura Corporal. Jogos. Conteúdos
<p>Compreender os jogos como conteúdos pertencentes à esfera da cultura corporal, buscando ampliar as perspectivas relacionadas ao seu ensino e suas relações com a formação docente.</p>	<p>Embora a metodologia não esteja explícita, pela sua estrutura e discussão apresentada, configura-se como estudo bibliográfico.</p>	<p>HUIZINGA (1992); KUNZ (1994); FREIRE (2005); BENJAMIN (1984); SOARES (1992); BRASIL (1998);</p>	<p>Constatou-se que, por mais que essas manifestações estejam presentes na escola, para se tornar conteúdos adequadamente desenvolvidos nas aulas de Educação Física é necessário que elas apresentem fundamentações pedagógicas relacionadas à adequação às expectativas de diferentes faixas etárias, objetivos precisos e intensidades apropriadas, sem, contudo, descaracterizá-las em suas especificidades.</p>	
ESTUDO 19				
2016	Débora Jaqueline Farias Fabiani; Alcides José Scaglia; José Júlio	Pedagogia	O jogo de faz de conta e o ensino da luta para crianças: criando ambientes de aprendizagem	Artes Marciais. Aprendizagem. Criança. Imaginação.

	Gavião de Almeida			
	Discutir sobre os processos de ensino, vivência e aprendizagem da Luta para crianças por meio do jogo.	Estudo dissertativo e propositivo sobre processo de ensino, vivência e aprendizagem da luta para crianças por meio do jogo.	VIGOTSKI (1991; 2001; 2003; 2007; 2009); FREIRE (2003); GOMES (2008; 2014;2015); NASCIMENTO (2014; 2015)	A aprendizagem é um processo de interdependência entre os pares e o ambiente que os circunda e, assim, a criança, ao se apropriar e ressignificar a Luta por meio do jogo, irá imaginar, imitar, criar e encontrar nos pares uma possibilidade de parceria na busca pelo conhecimento, na superação de limites, na exploração de novas formas de se expressar e de compreender as manifestações culturais.
ESTUDO 20				
2016	José Francisco Chicon; Leilane Lauer Huber; Thais Rodrigues Mardegan Albiás; Maria das Graças Carvalho Silva de Sá; Adriana Estevão	Educação Física	Educação física e inclusão: a mediação pedagógica do professor na brinquedoteca	Educação Física Infantil. Mediação. Inclusão. Brinquedoteca.
	Descrever e analisar a ação mediadora dos professores de Educação Física no processo de interação de alunos com e sem deficiência na brinquedoteca.	A pesquisa foi qualitativa do tipo de estudo de caso. A amostra foram de quinze crianças não deficientes e cinco com deficiência.	VYGOTSKY (1991); OLIVEIRA (1993); KISHIMOTO (1998); CHICON (2005); LEONTIEV (1994)	O olhar sensível e a ação mediadora do professor têm papel fundamental para provocar avanços no aprendizado e desenvolvimento da criança, o que não ocorreria espontaneamente.
ESTUDO 21				
2016	Aguinaldo Cesar Surdi; Jose Pereira de Melo; Elenor Kunz	Educação Física	O brincar e o se movimentar nas aulas de educação física infantil: realidades e possibilidades.	Jogos e brinquedos. Movimento. Criança. Educação infantil.

Investigar como acontece o brincar e o se movimentar de crianças nas aulas de Educação Física no ensino infantil.	Análise investigatória, durante quatro meses em duas turmas de educação física infantil de duas escolas da rede municipal da cidade de Capinzal/SC.	MACHADO (2010); MARQUES (2012); SARAIVA-KUNZ (1994); STAVISKI, SURDI, E KUNZ (2013)	As escolas estudadas ainda possuem um forte direcionamento para o rendimento. Valorizam os resultados das ações, sejam eles nas atividades psicomotoras, na dança, nas brincadeiras e, principalmente, nos jogos desportivos. Sendo assim, priorizam o movimento corporal dentro da sua funcionalidade e utilidade e esquecem as pessoas que se movimentam.	
ESTUDO 22				
2017	Monique Godoy Gomes de Moraes; João Carlos Pereira de Moraes	Educação Física	Concepções de docentes de educação física sobre a contribuição dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento de crianças na educação infantil	Ludicidade. Educação Infantil. Educação Física. Professores
Investigar as concepções dos docentes dessa área, que atuam na Educação Infantil, bem como as atividades lúdicas por eles empregadas, os métodos utilizados e os resultados obtidos.	Pesquisa de campo realizada com professores de uma rede municipal de ensino. Foram utilizados questionários que com cinco perguntas dissertativas	CUNHA (1994); ALMEIDA (2006); BRASIL (1998); KISHIMOTO (1994)	Conclui-se que a criança, quando brinca, não está apenas limitada a uma prática de lazer, ela também está vivenciando, experimentando e, se tiver a devida direção, poderá também aprender. No que depende dos docentes, essa realidade certamente tende a ganhar espaço nos próximos anos e em outros estudos sobre seus aspectos normativos e descritivos.	
ESTUDO 23				
2017	Raquel Firmino Magalhães Barbosa; Rodrigo Lema Del Rio Martins; André da Silva Mello	Educação Física	Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano na educação infantil	Educação Infantil. Educação Física. Brincadeiras.

Compreender as brincadeiras lúdico-agressivas no contexto da Educação Infantil	Pesquisa etnográfica de análise qualitativa com observação participante de crianças de três, quatro e cinco anos de idade de um centro municipal, localizado na cidade de Vitória.	BRASIL (2016); FREIRE (2005); CORSARO (2011); CERTEAU (1994); BARBOSA (2011)	Evidenciou-se a necessidade de abrir espaço no cotidiano infantil para as diferentes maneiras de brincar, sugerindo uma leitura positiva sobre as brincadeiras lúdico-agressivas, como um elemento socializador, autoral e de manifestação da expressividade infantil que se faz presente na cultura de pares das crianças.
--	--	--	---

Fonte: Elaboração própria

Identificou-se um maior número de produções na área de conhecimento em Educação Física. O ano de 2014 somou (10) produções; seguido de 2015 com (7) produções; 2016 (4) produções e 2017 (2) produções. Não foi localizada nenhuma produção no ano de 2018 até o levantamento dos dados da pesquisa. Como é possível verificar nos dados acima mencionados, observou-se que o número de produções na área de conhecimento Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil Escolar foram encontrados mais na região Sudeste, destacando-se o estado de São Paulo. O estudo também aponta para o decréscimo ao passar de cada ano. Isso é mais preocupante quando analisamos a região Nordeste, e isoladamente o estado da Paraíba, quando nenhum estudo sobre a temática foi localizado.

Analisando através de leituras e fichamentos as produções dos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil Escolar, identificou-se um maior número na área de Educação Física, destacando-se assim, para o desenvolvimento da prática pedagógica do professor, assim como ênfase dada a importância da ludicidade.

Verificou-se que a maioria teve como metodologia utilizada a bibliográfica, seguida da pesquisa de campo e os seus teóricos mais citados foram Freire, Piaget, Kishimoto e Vygotsky.

No que diz respeito aos principais resultados, foi possível verificar que o lúdico é uma necessidade humana que interage com a criança, com o meio e proporciona aprendizagem significativa para o desenvolvimento do ser. Assim sendo, é fundamental que o professor como mediador e facilitador desse processo de aprendizagem, utilize-se da ludicidade e dos jogos e brincadeiras em sua prática pedagógica. É essencial que educadores conheçam o papel dos Jogos e Brincadeiras na construção do conhecimento pela criança na Educação Infantil, que busquem em sua prática um processo significativo de ação e reflexão, que usem da

valorização da ludicidade, propiciando assim, aprendizagem e desenvolvimento integral da criança.

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade. Sendo sujeito do processo pedagógico, despertando-se o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista.

A escola de educação infantil é um lugar privilegiado para a ocorrência de jogos e brincadeiras características da infância, na medida em que as crianças passam a maior parte de seu tempo dentro das instituições de ensino, o ato de brincar deve ser valorizado e estimulado educadores.

O ato de brincar é inerente à infância e é a forma que a criança possui para incorporar as relações sociais e a cultura do meio em que esta inserida. Dessa forma, a partir dessa possibilidade de proposta, podemos considerar que é fundamental haver uma organização curricular que compreenda os jogos de maneira didática e sistematizada durante o processo educativo nos diferentes ciclos de escolarização.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que apesar do número significativo de estudos encontrados em Educação Física e nas demais áreas de educação, ainda é muito pequeno o número de estudos. Sabe-se que os jogos e brincadeiras como conteúdo da educação infantil escolar deve receber o status de conhecimento promotor de inclusão, de acesso à cultura, da livre expressão corporal, do autoconhecimento e do crescimento do indivíduo dentro e fora da escola.

As crianças devem ser vistas como construtoras do seu conhecimento, pois o contato com o meio começa pelas trocas, modificações e experimentações por elas vivenciadas, exercitando assim, a mente e a socialização. O papel do educador é essencial nesse período de construção, no tocante a ludicidade, cabe pois a ele adequar medidas de intervenção, de maneira a permitir certa independência à criança, assim como observar os resultados obtidos e direcionar ações de cunho pedagógico.

As produções foram localizadas e passaram por uma análise das problemáticas abordadas e da sua contribuição para a formação na área de Educação Física e os indicativos apontaram que as produções sobre Jogos e Brincadeiras na Educação Física Infantil Escolar em sua maioria são oriundas de programas de Educação Física e tratando de temáticas referentes ao trato com o conhecimento Jogos e Brincadeiras nos espaços educativos e de

formação, o que demonstra que a área vem buscando novas possibilidades de qualificar sua atuação no trato com este conhecimento.

Todavia, o que percebeu-se que, mesmo diagnosticando a ampliação dos estudos sobre Jogos e Brincadeiras como instrumento educativo nas escolas e na área de Educação Física, mesmo encontrando registros de produções acadêmicas voltadas para análises sobre Jogos e Brincadeiras na Educação Física Infantil, ainda há um déficit de produção científica, pois os dados apontam, contudo, pode-se acreditar que talvez haja uma vasta produção na área, porém, sem a sua publicação acadêmica-científica.

O acervo encontrado na busca feita no sistema Google Acadêmico e Scielo não soma sequer cinco dezenas de produções. Consideramos 23 artigos localizados, estando 5 dos em ambos sistemas, um número pequeno que denota o déficit da produção do conhecimento científico em Educação Física sobre esta temática.

A formação acadêmica dos profissionais de Educação Física deve ser mais enfática no tocante ao incentivo à produção do conhecimento científico com relação ao conteúdo jogos e brincadeiras, visto que é imprescindível para que a valorização desse tema na Educação Básica ocorra de maneira adequada por parte do profissional de Educação Física que atua na escola como mediador desse componente curricular. As IES e seus professores devem preparar seus alunos - futuros professores de Educação Física nas escolas de base para um enfoque adequado dos conteúdos a serem ensinados nas aulas de Educação Física escolar, para que ela [os jogos e brincadeiras] seja mais do que meros movimentos e imitações de atividades nas horas de lazer, pois a criança quando brinca não se limita só para o lazer como o todo, mas está vivenciando, modificando, experimentando e aprendendo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.

ALVES, C.; CÂMARA, A.; GERALDIN, C.; MARTINS, I. **Políticas públicas de lazer: jogos, brinquedos e brincadeiras de crianças em praças, na cidade de Araras**. Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

ALVES, Rubem. **Histórias de quem gosta de ensinar**. São Paulo: Ars Poética, 1995.

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **Filosofia da Educação**. 3º Ed. Ver. Ampl. – São Paulo: Moderna 2006.

ASSIS, L.; MELLO, A.; NETO, A.; WAGNER dos Santosiv & OMAR Schneider. **Jogo e protagonismo da criança na educação Infantil**. Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

BNCC

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>

BRASIL. Ministério da Educação. **Referencial curricular nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC, 2001.

_____. BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei 9.394 de dezembro de 1996. Brasília: MEC / SEF, 1996.

_____. Ministério da Educação – Secretaria de Educação Fundamental - **PCNs Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BARBOSA, R.; MARTINS, R.; MELLO, A. **Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano na educação infantil**. Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

BARBOSA, S. L.; BOTELHO, H. S. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. São Paulo: Lavras, 2008.

BARRETO, D. **Dança...ensino, sentidos e possibilidades na escola**. 3ª Ed. Campinas: Autores Associados, 2008. São Paulo: Campinas, 2008.

CAETANO, A. **O jogo nas aulas de educação física e suas implicações no desenvolvimento moral.** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

COELHO, V.; TOLOCKA, R. **Interações sociais e características pessoais em jogos de arremessos na educação física.** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

CHICON, J.; HUBER, L.; ALBIÁS, T.; SÁ, M.; ESTEVÃO, A. **Educação física e inclusão: a mediação pedagógica do professor na brinquedoteca.** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

FABIANI, D.; SCAGLIA, A.; ALMEIDA, J. **O jogo de faz de conta e o ensino da luta para crianças: criando ambientes de aprendizagem.** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

FONTES, Alice e Freixo, Ondina (2004) **Vygotsky e a Aprendizagem Cooperativa.** Coleção Biblioteca Educador. Editora: Livros Horizonte.

GONÇALVES, A. **Utilização de recursos pedagógicos por professores da educação infantil.** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

GUIDETTI, Josieli e MOREIRA, Ariane. Lúdico: alfabetizar brincando. In: ANTUNES, Helenise S. **Trajatória Docente: o encontro da teoria com a prática.** Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, Departamento de Metodologia do Ensino, 2005.

JESUS, K.; OLIVEIRA, F.; FREIRE, E.; NETO, L. **Jogo e Educação Física Escolar em Quatro Propostas Curriculares Públicas.** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

KISHIMOTO, T. (1994). **O Jogo e a Educação Infantil**, S. Paulo: Thomson Pioneira.

_____. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez, 2002.

MARQUES, Marta N.; KRUG, Hugo, N. **O jogo como conteúdo da Educação Física Escolar.** 2009.

MELZ, J.; VAROTO, F. **Atividades recreativas na educação física escolar: importância no desenvolvimento integral das crianças do 1º ciclo do ensino fundamental.** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

MELO, A.; SANTOS, W.; KLIPPEL, M.; Rosa, A.; VOTRE, S. **Educação Física na Educação Infantil: Produção de Saberes na Educação Escolar.** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

MENEZES, R.; MARQUES, R.; NUNOMURA, M. **Especialização esportiva precoce e o ensino dos jogos coletivos de invasão.** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

MODESTO, M.; Rubio, J. **A Importância da ludicidade na construção do conhecimento.** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

MORAIS, M.; MORAES, J. **Concepções de docentes de educação física sobre a contribuição dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento de crianças na educação infantil.** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

NEGRINE, Airton. **Concepção do jogo em Piaget. In: _____ Aprendizagem & Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogo.** Porto Alegre: Prodil, 1994, p. 32-45.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PALMIERI, M. **Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil.** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

PAULA, R.; NILES J.; SOCHA K. **A importância das atividades lúdicas na educação infantil.** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia.** 3. ed. (Trad. D. A. Lindoso e R. M. R. Silva). Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1976.

_____. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho.** Rio de Janeiro: Zandar, 1978.

PIMENTEL, Alessandra. **Jogo e desenvolvimento profissional: análise de uma proposta de formação continuada de professores.** São Paulo, 2004.

ROFATTO, E. **A brincadeira e os jogos: aportes para a construção do conhecimento.** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

RUFINO, L.; SCHWARTZ, G. **O conteúdo dos jogos nas aulas de educação física: relações, tensões e perspectivas para a formação de professores.** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

SILVA, Antônia Pereira. **A importância dos jogos / brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de educação física.** São Luís, 2007.

SILVA, J.; LIMA, J. **A brincadeira na educação infantil: implicações teóricas e práticas para a intervenção docente.** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

SIMON, H.; Kunz, E. **O brincar como diálogo/pergunta e não como resposta à prática pedagógica.** Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

SOARES, C. *et al.* **Metodologia do ensino de educação física**. 2ª Ed. São Paulo: Cortez, 2012.

SURDI, A.; Melo, J.; KUNZ, E. **O brincar e o se movimentar nas aulas de educação física infantil: realidades e possibilidades**. Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

TRINCA, J.; VIANNA, P. **O lúdico como estratégia de inclusão**. Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

_____. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **Pensamento e linguagem**. Trad. M. Resende, Lisboa, Antídoto, 1979. A formação social da mente. Trad. José Cipolla Neto et alii. São Paulo, Livraria Martins Fontes, 1984.