

# JOGO E EDUCAÇÃO INFANTIL: UM ESTUDO SOBRE OS TCCS DO CURSO DE PEDAGOGIA/UEM – (2010 A 2016)

Ana Paula da Silva<sup>1</sup>

Geiva Carolina Calsa<sup>2</sup>

## Resumo

O presente artigo apresenta os resultados de uma pesquisa que buscou investigar os TCCs produzidos entre os anos de 2010 e 2016 sobre jogos e Educação Infantil postados no acervo de monografias e artigos do curso de pedagogia/UEM. Para isso, foi realizada uma pesquisa documental com análise de Trabalhos de Conclusão de Curso (TCCs) presentes no sítio oficial desses trabalhos e postados entre os anos de 2010 e 2016. Da leitura e análise do total dos TCCs encontrados selecionamos os que abordavam os temas jogo e Educação Infantil restando 19 trabalhos. Como referencial teórico utilizamos estudos sociológicos sobre o jogo e da psicologia do desenvolvimento infantil com ênfase nas vertentes piagetiana e histórico-cultural. Concluímos que a maior parte dos TCCs apresentados reforçam as conclusões de pesquisas anteriores e da literatura especializada. Os TCCs apresentados pelas formandas mostram a relevância dos jogos para o desenvolvimento infantil enfatizando a pertinência de seu uso nas instituições escolares. Reforçam ainda o quanto os jogos são favoráveis ao desenvolvimento da motricidade, do intelecto, da linguagem, das interações sociais, da imaginação, da normatividade e disciplina por parte das crianças. Tais conclusões levam os TCCs a sugerir a prática dos jogos na Educação Infantil como conteúdos relevantes para o currículo escolar. Os TCCs demonstram também o quanto o uso adequado dos jogos na Educação Infantil deve constituir o currículo dos cursos de formação de pedagogos e pedagogas de forma a desfazer as distorções de sua utilização no meio escolar. Nosso estudo revela que jogar está presente na vida de cada ser humano em todas as faixas etárias e suas fases iniciais na infância dependem de um olhar atento e acolhedor por parte dos adultos cuidadores e educadores.

**Palavras-chave:** Educação. Jogo. Educação Infantil. Pesquisa documental.

## Abstract

The present article presents the results of a research that sought to investigate the TCCs produced between the years of 2010 and 2016 on games and Early Childhood Education, which were published in the collection of monographs and articles of the pedagogy / UEM course. *For this, a documentary research with analysis of works of conclusion of course (TCCs) present in the official site of these works and posted between 2010 and 2016. Reading and analysis of total TCCs found select the that addressed themes game and early childhood education 19 remaining works. As theoretical framework we use sociological studies about the game and the psychology of child development with emphasis on according to piagetian and historical-cultural aspects. We conclude that most Cbts presented reinforce the conclusions of previous research and specialized literature. The Cbts presented by the students shows the importance of the games to the child development emphasizing the relevance of your use in educational institutions. Strengthen still how the games are favorable to the development of motor skills, intellect, language, social interactions, of imagination, of rules and discipline on the part of children. These conclusions lead the TCCs suggesting the practice use of games in early childhood education as relevant content to the*

---

<sup>1</sup> Discente do Curso de Pedagogia/UEM.

<sup>2</sup> Professora do Departamento de Teoria e Prática da Educação e do Programa de Pós-Graduação em Educação. Líder do Grupo de Pesquisa em Psicopedagogia, Aprendizagem e Cultura/UEM-CNPq.

*curriculum. The TCCs also demonstrates how the proper use of games in early Childhood Education should constitute the curriculum of the training courses of pedagogues in order to undo the distortions of their use in the school environment. Our study reveals that play is present in the life of every human being in all age groups and their early stages in childhood depend on a caring and attentive look on the part of adult caregivers and educators.*

**Keywords:** Education. Game. Early Child education. Documentary research.

## 1. INTRODUÇÃO

Nessas primeiras décadas do século XXI os jogos virtuais como os eletrônicos, os videogames, os de celular, os jogos da empresa *Estrela RPG, MOBA, MULTIPLAYER*, por exemplo, estão cada vez mais presentes na vida de crianças, jovens e adultos. Como descrevem Abreu *et al.* (2008) nos últimos anos vem ocorrendo grande avanço tecnológico em que a *web* e os jogos eletrônicos tornaram-se mais acessíveis à população de diferentes condições socioeconômicas ampliando sua difusão e influência. Por essa razão os jogos virtuais e os videogames vêm conquistando grande importância nos momentos de lazer, descanso e entretenimento. Estudos de Abreu *et al.* (2008) mostram o quanto os jogos eletrônicos também estão auxiliando o processo de ensino-aprendizagem escolar por meio do desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e formas novas de socialização, contudo, sua difusão também vem causando preocupação com a possibilidade de se tornar uma nova forma de adicção de crianças a adultos, cuja consequência é o isolamento social e o desligamento de outros tipos de atividades como a escolar, por exemplo.

Embora presentes atualmente em certos grupos sociais como sendo jogos corporais, os de tabuleiro e os jogos de faz de conta, por exemplo, são considerados como jogos corporais também brincadeiras como as de roda, pega-pega, esconde-esconde ou de jogos de mesa como dominó, quebra-cabeça e jogo da memória. Jogos de papéis ou faz de conta envolvem brincadeiras de casinha, escola, escritório, bombeiro, polícia-ladrão e tantos outros que desenvolvem a imitação e a criação. Os de tabuleiro são inúmeros como xadrez, dama, entre tantos outros e a relevância desses jogos tradicionais para o desenvolvimento infantil é reconhecida pela literatura especializada tanto da área educacional como a da psicologia e da medicina.

Definir o que é um jogo parece não ser tarefa fácil, apesar de sua importância. Segundo estudos como os de Kishimoto (1994) existem diversas conotações possíveis, mas é certo, porém, que o jogo está presente na história humana e faz parte de seu desenvolvimento social, cultural e individual.

De acordo com Caillois (1990), os instrumentos, símbolos, rituais religiosos e ações militares são objeto de imitação das crianças das diversas situações e papéis sociais que presenciam em sua comunidade. Para o autor, o jogo é uma atividade paralela e independente à realidade vivida pelo indivíduo.

Já Brenelli (1996) destaca que as crianças aprendem brincando com os instrumentos, processos e papéis sociais o que evidencia sua importância na educação familiar e escolar. Desde o século XIX com o desenvolvimento da vertente pedagógica da Escola Nova os jogos tornaram-se uma forma privilegiada de ensinar e aprender a dinâmica da vida. Educadores como Dewey, Decroly, Claparède e Montessori concluíram que o jogo é fundamental para o desenvolvimento físico, intelectual e social da criança.

No decorrer do século XX e no início do século XXI os jogos ainda são de presença importante na instituição escolar, mas tendem a se tornar meros coadjuvantes do ensino de conteúdos escolares. Estudos recentes como os de Faeti (2013), Melo (2012) e Nascimento *et al.* (2014) reforçam essas impressões constatando o crescimento dessa tendência de uso dos jogos na instituição escolar. Esses estudos insistem na inadequação do uso do jogo em sala de aula como mero instrumento de ensino de conteúdos escolares que não sejam o próprio jogo como já mostravam estudos anteriores como os de Kishimoto (1994). Neste trabalho a autora mostra que na antiguidade o jogo era visto como algo inútil, associado a algo não sério e somente após o século XVIII passou a ser considerada uma atividade educativa. As conclusões reforçam a concepção de que os jogos promovem o desenvolvimento do raciocínio lógico, da afetividade, assim como a socialização e capacidade de trabalhar em grupo. Nesta perspectiva, jogar deixa de ser apenas um instrumento para ensinar um conteúdo escolar e passa a ser ele mesmo um conteúdo escolar relevante por conta de suas características peculiares e condições para desenvolvimento do ser humano, intelectual e social.

De acordo com Faeti (2013), o jogo se constitui um ambiente divertido no qual as crianças têm a liberdade para desenvolver simultaneamente a cooperação e a

competitividade essenciais para a vida em sociedade. No jogo também desenvolvem representações de si próprio e do outro com quem estão jogando. A autora ainda destaca que durante um jogo os participantes devem respeitar as regras, visto que seu intuito é o de estabelecer a igualdade de condições entre os jogadores. O descumprimento das regras de um jogo representa seu fim e as regras definem o que pode ou não ser feito durante sua execução.

Para Macedo (2005) o jogo permite compreender a forma como a criança pensa visto que por meio dele é possível ter acesso ao seu processo de pensar. As informações obtidas por meio do jogo são extremamente úteis para organizar intervenções pedagógicas adequadas, pois, ainda de acordo com o autor, ao jogar a criança usa habilidades de todas as ordens para buscar solucionar os problemas que vão surgindo durante as jogadas, enfim, são habilidades intelectuais, afetivas e sociais que lhes permitem vencer e conviver com os outros. Afirmarões estas são compartilhadas por Brenelli e Agli (2007) que acreditam que o jogo é um fator fundamental para a educação infantil, visto que possibilita o desenvolvimento da afetividade, da cognição, da coordenação motora e da socialização da criança.

Em uma de suas obras sobre o jogo no ambiente escolar, Macedo (2009, p. 50) afirma ainda que o sujeito, ao jogar, desenvolve suas capacidades de observação. Além disso, aprende a planejar sua ação e tomar decisões, mas para que essas condutas sejam desenvolvidas durante o jogo, Melo (2012) ressalta que é necessário do docente domínio de suas regras, bem como dos elementos intelectuais, afetivos e sociais que podem ser desenvolvidos em sua realização.

A atividade de jogar é algo recente para a criança do mundo ocidental e somente no século XIX, de acordo com Fernandes e Tomás (2014), a criança deixou de exercer o trabalho produtivo e passou a ter o direito de estudar e brincar apenas mais adiante. Somente no transcorrer do século XX que esse direito foi reconhecido internacionalmente por meio da Declaração dos Direitos da Criança, a qual alega que o direito à educação e à brincadeira são direitos a serem garantidos e viabilizados materialmente pela sociedade e autoridades de cada nação. Mais recentemente, no Brasil, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), aprovado em 1990, por sua vez, também destaca o direito da criança de brincar em seu artigo 16, inciso IV, “brincar, praticar esportes e divertir-se” (BRASIL, 2009b, p. 21).

Entretanto, apesar das garantias legais e das vantagens apontadas por pesquisadores e educadores para o uso de jogos nas escolas, vários estudos mostram desconforto por parte dos educadores infantis em seu uso espontâneo e não direcionado a conteúdos escolares. Por conta dessas constatações, bem como nossa experiência como educadores infantis, fazemos o seguinte questionamento: Como o tema jogo e Educação Infantil é discutido nos (TCCs) do curso de pedagogia? Para responder a essa questão investigamos os TCCs produzidos entre os anos de 2010 e 2016 sobre jogo na Educação Infantil e postados no sítio do curso de Pedagogia/UEM.

Para que esse objetivo fosse alcançado, desenvolvemos uma pesquisa qualitativa de caráter documental envolvendo a análise dos Trabalhos de Conclusão de Curso (TCCs) presentes no sítio oficial dos trabalhos de conclusão do curso de Pedagogia/UEM. Neste sítio encontramos o total de 635 TCCs publicados entre os anos de 2010 e 2016, período em que se iniciaram as postagens neste local até o momento de redação deste projeto de pesquisa. Como referencial teórico de nosso estudos optamos por duas abordagens: a primeira sociológica com ênfase nos estudos de Huizinga (2010) e Caillois (1990); e a segunda da psicologia do desenvolvimento com ênfase nas vertentes piagetiana e histórico-cultural.

Para a exposição de nosso estudo, no tópico seguinte apresentamos as representações do uso do jogo na educação infantil conforme abordagens teóricas utilizadas nos TCCs; no tópico posterior apresentamos os procedimentos da pesquisa; e, por último, os resultados de nossa análise sobre os TCCs do curso de Pedagogia defendidos entre 2010 e 2016.

## **2. JOGOS, CRIANÇA E EDUCAÇÃO INFANTIL**

Embora sejam autores de diferentes pontos de vista, encontramos em Huizinga (2010) e Caillois (1990), uma conclusão comum de jogo em que este é considerado o elemento constituinte da cultura humana, isso porque por seu intermédio o ser humano cria realidades paralelas nas quais pode conviver, exercitar e experimentar virtualmente com situações, funções sociais e problemas que podem ser posteriormente vividos no cotidiano. Os jogos, portanto, expressam duas realidades humanas complementares: a do mundo real das instituições e o mundo

paralelo dessas mesmas instituições vividas como jogos convencionados por um grupo. Este último tipo de jogo tem uma existência autônoma à realidade, uma vez que ao participar de um jogo o indivíduo tem consciência de que se trata de uma realidade paralela cujas consequências não são reais. Trata-se de uma atividade socialmente designada como o espaço do lúdico e do riso, da competição e da cooperação, pois, para ambos, os jogos estão presentes desde tempos imemoriais na vida humana por meio de várias atividades como a vivência de papéis sociais, competição no trabalho, experiências com drogas lícitas e ilícitas e experimentação de situações de perigo.

Para Huizinga (2010), a história dos jogos remete aos povos primitivos cujos jogos eram organizados em diferentes festas e rituais como bodas, provas físicas e ritos de passagem dos jovens para a vida adulta. Desses faziam parte poesias, hinos e odes cujos sentidos expressavam o “jogo sagrado do culto, jogo festivo da corte amorosa, o jogo marcial da competição, o jogo combativo da emulação da troca e da invectiva, o jogo ligeiro do humor e da prontidão” (HUIZINGA, 2010, p. 143).

Apoiando-nos no autor, podemos dizer que o jogo é executado, diferente da vida cotidiana, em um certo limite de tempo, em um determinado espaço e com consequências previsíveis para os participantes. O que é incerto no jogo é o desempenho de cada participante nas jogadas, suas interrelações e o vencedor, se o houver, assim, o jogo pode ser vivenciado de forma material ou imaginária e se organiza conforme as regras estabelecidas pelos participantes, fundamentais para definir o que cada um pode ou não fazer durante sua execução.

Huizinga (2010) destaca também que a ocorrência do jogo depende da existência de um parceiro ou mais, o que remete à solidariedade e cooperação a ele inerente. A competição e a cooperação também são fundamentais no jogo, pois levam o jogador a manter a atenção, a aplicação, a coragem, bem como o cumprimento das regras e a tentativa de levar em conta o pensamento e ação do outro para organizar suas jogadas. Como atividade que depende da interação do indivíduo consigo mesmo e com o outro, o jogo envolve diferentes sentimentos e emoções como tensão, equilíbrio, compensação, união, solução e desunião. Exemplo disso é a tensão causada pela incerteza e acaso como nos jogos de

quebra-cabeça, tiro ao alvo, paciência e charada, cuja diversão ou sofrimento é garantida por essa vibração entre os participantes.

O jogo também é visto como uma atividade voluntária, já que quem joga decide se quer ou não participar, o que o torna diferente das instituições sociais em que o jogar faz parte intrínseca do viver em sociedade. Para muitos, contudo, a atividade do jogar especificamente lúdico é considerada inútil e não produtiva do ponto de vista material e, portanto, desnecessária. É diferente, portanto, do trabalho que, embora envolva jogo, é considerado produtivo e necessário (FAETI, 2013).

Essas características dos jogos nos remete aos estudos de Macedo (2009), para quem estes caracterizam-se como práticas que envolvem trocas intelectuais, corporais e emocionais entre os indivíduos, visto que depende de seu envolvimento integral de todas essas áreas na atividade. Entre as condições intelectuais o autor destaca que para tornar-se um jogador satisfatório em geral os participantes precisam desenvolver a observação, concentração, levantamento de hipóteses, tomada de decisões para saber o momento certo de intervir e ganhar o jogo. No decorrer do jogo:

[...] o pensamento que reflete, faz inferências, classifica, ordena, toma decisões, teoriza ou contempla simultaneamente o próprio jogo e seu oponente deve se articular com um corpo que olha, escuta, age, sente e consente a cada momento da partida (MACEDO, 2009, p. 50).

Com base nas características dos jogos, Caillois (1990) os divide em quatro categorias denominadas em latim como *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. *Agôn* tem como característica a competição em que os adversários se enfrentam em busca de um vencedor, ou seja, aquele que tem maiores qualidades (rapidez, resistência, habilidade, vigor e memória), exigindo disciplina e perseverança. *Agôn* está presente desde cedo na vida das crianças, quando desejam, por exemplo, saber quem tem mais resistência a cocegas, deixar de respirar, entre outras disputas consigo mesma ou com o outro.

*Alea* pode ser considerado o oposto de *agôn*, pois neste caso o vencedor depende da sorte como nos jogos de roleta, dados, cara ou coroa, bacará e loteria. O jogador não precisa demonstrar suas habilidades como força, inteligência e resistência, visto que depende da sorte e do acaso e precisa apenas apostar,

permitindo assim, que os jogadores disputem de igual para igual. *Mimicry* são definidos os jogos que envolvem mimetismo e imitação como os jogos de faz de conta. Esses jogos estão presentes nas brincadeiras infantis desde muito cedo quando imitam os adultos. *Ilinx* são caracterizados como jogos que envolvem sensações de vertigem e perda da percepção e da consciência. “Trata-se de atingir uma espécie de espasmo, de transe ou de estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão” (CAILLOIS, 1990, p.43) como os jogos de girar o mais rápido que conseguir.

Também para Brougère (1998) a cultura lúdica faz parte da constituição da sociedade e estão presentes em todas as suas atividades convertidas em ações cotidianas, nas quais não são percebidas como tal, pois desde a infância a ludicidade se desenvolve por meio do contato da criança com os adultos. Ou seja, como entre outros aspectos do desenvolvimento humano, o jogo depende da interação da criança com o outro – adultos e crianças –, pois, faz parte de seu desenvolvimento simbólico. Dentre as diferentes abordagens da psicologia do desenvolvimento que assumem esse posicionamento destacam-se as denominadas teorias interacionistas.

A seguir serão apresentadas representações do uso do jogo conforme duas vertentes teóricas de perspectiva interacionista– piagetiana e histórico-cultural – para as quais o desenvolvimento infantil relaciona-se diretamente às possibilidades de jogo da criança.

## 2.1 JOGOS E PERSPECTIVA INTERACIONISTA

De acordo com os estudos revisados, tais como Cailois (1990), Huizinga (2010), Faeti (2013) as características dos jogos e sua função para o desenvolvimento da humanidade o tornam parte fundamental do desenvolvimento da criança em diferentes áreas, sendo essencial, portanto, na Educação Infantil, visto que, o ser humano passa pelo desenvolvimento de habilidades e saberes presentes nos jogos e que permanecem como parte constituinte da identidade dos indivíduos ao longo de sua vida.

Para a perspectiva teórica piagetiana, dessas habilidades e saberes desenvolvidos no jogo fazem parte, por exemplo, o conhecimento do corpo e seu

movimento, a simbolização e as diferentes formas de linguagem, a imaginação e construção de conceitos, assim como a criação e vivência de regras.

Durante a infância os primeiros tipos de jogos manifestados pelos indivíduos podem ser localizados nas atividades de bebês nos jogos denominados jogos de exercício. Conforme Macedo (1995) e Brenelli (1996), para a teoria piagetiana o jogo de exercício é pautado na repetição, ou seja, em sequencias motoras que o bebê repete por prazer e que aos poucos podem se constituir hábitos. No primeiro ano de vida a repetição é valiosa para a aprendizagem e consolidação dos movimentos do corpo da criança, bem como de suas expressões e gestos. Mais tarde, por volta dos dois anos e meio, outra forma de jogo começa a se desenvolver ao mesmo tempo que a linguagem: o jogo simbólico. Este tipo de jogo caracteriza-se pela representação de uma coisa ou uma ação que a criança viu, mas não está mais presente e por meio da representação de gestos a criança reapresenta isso que encontra ausente, evoluindo aos poucos para o faz de conta, que podem ser fingir que é a mãe, a filha, o pai, o cachorrinho, uma árvore, um carro, ou ainda, transformar qualquer objeto em outro conforme sua imaginação. Para Macedo (1995) o jogo simbólico permite ao ser humano fantasiar, imaginar e inventar.

Os jogos de regras são herdados dos tipos de jogos anteriores e privilegia as regras combinadas entre os jogadores. Nessa espécie de jogo só se podem jogar na posição da jogada do adversário necessários um para o outro e marcando o início da socialização da criança. Faeti (2013) assinala que os jogos de regras realizados em equipes possibilitam às crianças jogar em conjunto e em competição e cooperação, ou seja, as crianças se enxergam como indivíduos com as mesmas condições de ganhar ou perder o jogo. Para alcançar o objetivo do jogo, que é a vitória, é preciso que todos da equipe sejam participativos, ativos, dialoguem, planejem e sejam unidos para vencer o jogo de melhor forma possível, assim, as regras são uma construção da sociedade que regula todas as ações dos seres humanos. A autora enfatiza que:

[...] pela observância e cumprimento das regras que a criança se insere no mundo social que passa a exigir-lhe novas formas de interação em direção ao respeito pelo outro, pois a regra é sempre vivida em coletividade (FAETI, 2013, p. 53).

Essas diferentes formas de jogo constroem as formas de ser, pensar e agir das crianças e continuam a fazer parte da vida dos indivíduos em suas ações cotidianas como hábitos, regras, atitudes para consigo mesmo e com o outro. Como assinalam Macedo, Petty e Passos (1997) os jogos de exercícios, por exemplo, se repetem a cada vez que os indivíduos repetem uma informação, um movimento ou uma ideia para memorizá-los. Já o jogo de faz de conta volta se manifestar a cada vez que o indivíduo representa um papel social nos grupos nos quais convive. Os jogos de regras estão presentes em todas as normas que são cumpridas pelos indivíduos em sua atuação profissional, na vida familiar, nas relações amorosas e de amizade, entre tantas outras situações. Os autores lembram que, por essa razão, pode-se afirmar que na infância os jogos permitem ao indivíduo inserir-se na cultura da sociedade em que vivem. Em outras palavras, tornaram-se pertencentes a grupos e instituições de acordo com suas regras, hábitos e papéis.

Essas considerações nos remetem às conclusões de Faeti (2013) e Macedo (1995) de que cabe aos educadores conhecer o jogo como um momento do desenvolvimento intelectual, emocional e corporal das crianças. Neste intuito, há muito o que as escolas podem fazer para contribuir para este processo de formação da identidade de seus estudantes. No mesmo sentido, Ortiz (2005) lembra que, apesar de ainda ser considerado uma atividade de lazer por parte de vários educadores e familiares, o jogo é uma atividade séria e essencial para a formação dos indivíduos. Não se trata de um mero passatempo, é sim um conteúdo essencial para o desenvolvimento integral da criança.

Outras pesquisas vão na mesma direção, como as de Carvalho e Pereira (2003) para os quais o discurso pedagógico precisa incluir o brincar como uma atividade fundamental para o desenvolvimento da criança e criar espaços para tanto. Eles também denunciam o quanto ainda permanece o equívoco de que o jogo tem apenas a função escolar de mediar a aprendizagem de outros conteúdos escolares considerados mais relevantes como português e matemática. Diferentemente de outros conteúdos escolares, contudo, os jogos não tem objetivos práticos e úteis e o sujeito escolhe se quer ou não realizá-lo. Exige, portanto, liberdade de escolha para participação e para que o jogador se sinta à vontade para jogar. Desta perspectiva, os denominados brinquedos educativos não são considerados jogos e sim material

pedagógico, uma vez que seus objetivos são estritos e voltados para o conteúdo escolar que se quer ensinar.

Carvalho e Pereira (2003) explicam que o brincar se dá em outra esfera da mente humana que não é a da aprendizagem e do ensino objetivamente definidos. Para eles, brincar implica fantasiar e viver uma vida diferente daquela de sua realidade imediata e cotidiana, seja qual for o tipo de jogo – exercício, simbólico ou de regras. O jogar oportuniza aos indivíduos, assim, viver situações perigosas, difíceis, conflituosas, competitivas e cooperativas ou de qualquer outro tipo sem nenhuma consequência real em suas vidas.

Tais considerações também são compartilhadas pela teoria Histórico-Cultural para a qual, segundo Marcolino, Barros e Mello (2014), o jogo infantil é compreendido como produto das relações entre o meio e a criança. É na medida em que a criança joga com o outro que ela vai aprendendo a conviver em sociedade. Os autores mencionam que os temas encontrados nos jogos estão presentes na vida em sociedade, tal como, brincar de casinha, médico, escola, pois é por meio das representações desses diferentes papéis que as crianças apresentam seus conhecimentos a respeito da vida cotidiana e, desse modo, os autores nos apresentam que por meio das brincadeiras a criança aprende diversas formas de convivência entre os indivíduos.

Dessa maneira, podemos dizer que o jogo possibilita às crianças a representação de variados papéis de si mesmo de seu meio. Para Elkonin e Vygotsky (1991), um dos estudiosos dessa vertente teórica, historicamente, por meio do jogo infantil, os indivíduos passaram a representar ludicamente a sociedade, suas condições e conflitos. Nos jogos as crianças desenvolvem a imaginação ao viver situações virtuais e não-reais que as preparam para as relações humanas e cotidianas. Além disso, aprendem a seguir regras e normas sociais. Na idade pré-escolar, por meio das brincadeiras simbólicas, a criança pode expressar e vivenciar a realização de seus desejos e necessidades.

Posicionamento similar aos apresentados nos estudos revisados também são encontrados na legislação que norteia a Educação Infantil. Em âmbito nacional as diretrizes para este nível de ensino afirmam-se que “É dever do Estado garantir a oferta de Educação Infantil pública, gratuita e de qualidade, sem requisito de seleção” (BRASIL, 2009a, p.18). Em um dos artigos da Resolução do Conselho

Nacional de Educação é previsto que a criança é um sujeito de direito à educação de qualidade e de acordo com suas condições e necessidades. De acordo com esse documento a proposta pedagógica das instituições escolares infantis devem garantir às crianças o direito de brincar, entre outros aspectos, indicando sua relevância para o desenvolvimento infantil:

Art. 8º A proposta pedagógica das instituições de Educação Infantil deve ter como objetivo garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, assim como o direito à proteção, à saúde, à liberdade, à confiança, ao respeito, à dignidade, à brincadeira, à convivência e à interação com outras crianças. (BRASIL, 2009a, p. 18)

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), por sua vez, também destaca o direito da criança de brincar em seu artigo 16, inciso IV, “brincar, praticar esportes e divertir-se” (BRASIL, 2009b, p. 21). Contudo, apesar dos resultados de pesquisas, estudos e legislação, algumas escolas ainda não valorizam ou oferecem oportunidades e tempo de jogar e brincar em benefício da criança. Em várias instituições o jogo ainda permanece como meio para a aprendizagem de conteúdos escolares ou um passatempo sem valor pedagógico para as crianças.

Tendo em vista as considerações elencadas até aqui sobre o uso do jogo na instituição escolar a seguir apresentamos o percurso metodológico de nossa pesquisa sobre a presença deste tema nos TCCs no curso de Pedagogia/UEM.

### **3. PROCEDIMENTOS DA PESQUISA**

Para realizar nosso estudo, optamos por contemplar a totalidade dos trabalhos de conclusão de curso de Pedagogia/UEM a partir da data em que se iniciou sua postagem no sítio referido, ou seja, o ano de 2010<sup>3</sup>. Encontramos o total de 635 trabalhos postados entre os anos de 2010 e 2016 dos quais selecionamos os que apresentam os dois temas de nossa pesquisa: jogos e educação infantil. Para isso, utilizamos as palavras-chave: brincar, jogo, brincadeira, lúdico, ludicidade e, posteriormente, educação infantil. Desse total dos trabalhos encontrados realizamos

---

<sup>3</sup> Realizamos a busca dos TCCs do curso de Pedagogia/UEM no seguinte sítio da web: <http://www.dfe.uem.br/TCC/trabalhos.html>. Acesso em: 31 jul.2017.

a seleção para o nosso estudo em quatro etapas de descarte dos que não atendiam o tema de nossa pesquisa, para isso seguimos o método adaptado utilizado por Nascimento e Calsa (2017) em estudo anterior.

Em um primeiro momento, realizamos o descarte dos trabalhos encontrados no sítio oficial dos TCCs por meio da leitura de todos os títulos procurando identificar a presença das palavras-chave indicadas. Dessa seleção inicial restaram 46 TCCs. Em um segundo momento, desses 46 estudos descartamos os que não apresentavam os resumos ou os trabalhos integrais postados no sítio oficial restando então 39 TCCs. Em um terceiro momento, realizamos o descarte de trabalhos a partir da leitura de seus resumos restando 19 TCCs. Por último, após a leitura integral desses estudos, identificamos seu direcionamento ou não para a educação infantil. Dessa leitura foram mantidos o total de 19 TCCs que abordavam simultaneamente as temáticas de jogos e educação infantil.

#### **4 O QUE NOS DIZEM OS TCCs SOBRE O USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL?**

Os estudos selecionados a partir dos procedimentos da pesquisa foram agrupados em dois conjuntos: um conjunto de estudos empíricos – Greicy Mariana Crivelari (2010); Larissa Kühl Izidoro Pereira (2011); Vanessa Cristina Ferreira Dos Santos (2012); Maria Ligia Trabuco Bassan (2014) – e estudos teóricos – Érica Letícia de Aquino Guedes (2010); Carla Cainã Mesti Soares(2011); Suely Aparecida Gabiatti Celini (2011); Deyse Fernandes Da Silva (2012); Franciely Joice Medeiros (2013); Patrícia Grandizoli Victor (2015-2016); Daniane Salustiano de Lucena (2016); Gisele Fabiane Berto (2013); Bárbara Emiliana Caetano Casagrande (2014); Jucilene Dos Santos de Souza (2015-2016); Raisal Barbara Foltran (2015); Anna Caroline Müller (2016); Sabrina De Jesus Cardozo Kawamoto (2017); Kelen Rosana Teixeira Da Silva (2013); Bruna França Volsi (2014). Posteriormente, os estudos empíricos foram agrupados conforme os sujeitos participantes da pesquisa enquanto os estudos teóricos de acordo com o tipo de documentos analisados.

Dos quatro estudos empíricos selecionados um apresentou como sujeitos de sua pesquisa pais de crianças da educação infantil, duas investigaram docentes atuantes e em formação e uma foi realizada com uma criança surda da educação

infantil. Dos quinze estudos denominados como teóricos doze realizam estudos bibliográficos, um TCC analisa documentos oficiais que abordam a educação infantil e dois analisam histórias em quadrinhos trabalhadas em salas de aula.

O conjunto de TCCs que realizaram pesquisa bibliográfica (Quadro 1) concluem que a brincadeira influencia o desenvolvimento infantil em diferentes áreas, em particular, a intelectual e a imaginação, como também auxiliam no ensino e aprendizagem de conteúdos pedagógicos da educação infantil. Dois desses trabalhos destacam-se por abordarem relações possíveis entre brincadeira e literatura infantil e entre brincadeira e o uso da tecnologia de informação e comunicação (TIC) na educação infantil. Cinco estudos definem a teoria Histórico-Cultural como referencial teórico selecionado para a elaboração dos TCCs. Os demais usam vários autores e referenciais teóricos sem uma delimitação precisa.

#### QUADRO 1: TCCs QUE REALIZAM PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

Ano	Autor/a	Título
2011	SUELY APARECIDA GABIATTI CELINI	A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL
2012	DEYSE FERNANDES DA SILVA	COMPREENDENDO ESPECIFICIDADES, CONSTRUINDO PRÁTICAS E ENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NO BRINCAR
2013	GISELE FABIANE BERTO	CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE AOS PROCESSOS DE ALFABETIZAÇÃO, LETRAMENTO E ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL
2014	BÁRBARA EMILIANA CAETANO CASAGRANDE	A CRIANÇA E O BRINCAR: DESAFIOS NA TRANSIÇÃO DA EDUCAÇÃO INFANTIL PARA O ENSINO FUNDAMENTAL
2015 <sup>4</sup> 2016	JUCILENE DOS SANTOS DE SOUSA	O PAPEL DO JOGO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DA EDUCAÇÃO INFANTIL
2015 2016	PATRICIA GRANDIZOLI VICTOR	O BRINCAR NA PERSPECTIVA HISTÓRICO-CULTURAL: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES
2015	RAISA BARBARA FOLTRAN	O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DA EDUCAÇÃO INFANTIL: PRIMEIRAS REFLEXÕES COM BASE NA TEORIA DE PIAGET E VYGOTSKY
2016	ANNA CAROLINE MÜLLER	O LIVRO COMO BRINQUEDO: CRIANÇAS, LIVROS E BRINCADEIRAS. PROPOSTAS DE ATIVIDADES COM CRIANÇAS DE 0 Á 3 ANOS EM CENTROS DE EDUCAÇÃO INFANTIL
2016	DANIANE SALUSTIANO DE LUCENA	DAS ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS PEDAGÓGICAS ÀS CONTRIBUIÇÕES DA TEORIA HISTÓRICO-CULTURAL: PARA SE PENSAR A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL
2016	SABRINA DE JESUS CARDOZO	O USO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL E NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: O LÚDICO E O PEDAGÓGICO EM QUESTÃO

<sup>4</sup> O TCC de Jucilene dos Santos de Sousa apresenta duas datas na tabela porque no trabalho está 2016, porém está publicado em 2015 no site. O trabalho de Patrícia Grandizoli Victor está publicado em 2015 e no trabalho a data apresentada é 2016.

	KAWAMOTO	
2013	KELEN ROSANA TEIXEIRA DA SILVA	ELEMENTOS LÚDICOS E SUAS INFLUENCIAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL
2014	BRUNA FRANÇA VOLSI	AS CONTRIBUIÇÕES DE MAKARENKO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL: ESTUDOS INICIAIS SOBRE O JOGO NA INFÂNCIA

O trabalho de Suely Aparecida Gabiatti Celini (2011) *A brincadeira na educação infantil* teve como objetivo refletir sobre a relevância da brincadeira no desenvolvimento da criança e a respeito da possibilidade de ela ser aplicada como um recurso que auxilie durante as atividades pedagógicas desenvolvidas no espaço educativo infantil e, para isso, realizou uma pesquisa bibliográfica. Nesse trabalho concluiu-se que o brincar é um fator muito importante no desenvolvimento da aprendizagem da criança, pois a brincadeira deve ser repensada de forma que possa promover práticas proveitosas para o desenvolvimento da criança, a fim de, possibilitar o desenvolvimento de outras habilidades tais como: capacidade de criar, sonhar, fantasiar, e construir, isso por meio de sua imaginação e imitação.

O trabalho de Deyse Fernandes da Silva (2012) cujo título *Compreendendo especificidades, construindo práticas e envolvimento da criança no brincar* teve como objetivos discutir sobre o brincar na educação infantil, assim como também, compreender as atividades pedagógicas voltadas para o lúdico em específico o brincar, bem como, pensar a forma que os professores enxergam o brincar e também sobre as várias possibilidades que as atividades pedagógicas fundamentadas nas atividades lúdicas podem intervir no processo de desenvolvimento da aprendizagem da criança e, para isso, foi realizada uma revisão bibliográfica. O resultado dessa pesquisa mostra que o brincar faz parte da atividade lúdica, sendo considerada uma atividade basicamente infantil, no qual se mistura atitudes da vida real com a do mundo imaginário, em que possibilita a criança um novo olhar da realidade em sua volta. Ela conclui também que um bom professor consegue relacionar a teoria à prática no desenvolvimento de seu trabalho, até mesmo na tarefa, incluindo a contagem.

O trabalho de Gisele Fabiane Berto (2013) intitulado *Contribuições da ludicidade aos processos de alfabetização, letramento e ensino-aprendizagem na educação infantil* investigou quais foram as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento da criança no processo de alfabetização, letramento e do ensino-aprendizagem no espaço educativo infantil. A pesquisa se caracteriza como

qualitativa e de caráter bibliográfico, para isso foi realizada uma revisão de literatura orientada pelos pressupostos da teoria histórico-cultural. Como resultado dessa pesquisa percebeu-se que o professor exerce um papel de grande importância na instituição escolar, visto que ele é o mediador do conhecimento e facilita as relações com os alunos. O professor também é o responsável por intervir e possibilitar a criança o seu desenvolvimento integral nos exercícios lúdicos, visto que a brincadeira é considerada uma das linguagens mais significativas na vida das crianças pelo fato de estimular habilidades cognitivas, afetivas e sociais.

O trabalho de Bárbara Emiliania Caetano Casagrande (2014) *A criança e o brincar: desafios na transição da educação infantil para o ensino fundamental* teve como objetivo analisar a importância do brincar no desenvolvimento da criança e os desafios enfrentados no processo de transição do ensino infantil para o ensino fundamental e, para isso, foi realizada uma pesquisa qualitativa de caráter bibliográfica. Os resultados demonstraram que por meio da brincadeira a criança desenvolve outras habilidades, tais como atenção, percepção, imaginação e também ajuda a melhorar a sua comunicação oral e de pensamento. Concluiu-se ainda que além de ajudar no desenvolvimento, a brincadeira pode também ser utilizada como uma estratégia do professor para ensinar determinado conteúdo pedagógico dentro do âmbito escolar, assim como, tornar as atividades mais significativas e prazerosas.

A pesquisa de Jucilene dos Santos de Sousa (2015-2016) intitulado *O papel do jogo no desenvolvimento da criança da educação infantil* teve como objetivo compreender a função do jogo no desenvolvimento da criança da educação infantil, e, para isso, foi realizada uma pesquisa de caráter qualitativo e de cunho bibliográfico. Concluiu-se que a formação do professor é extremamente importante para atuar na educação infantil, visto que o professor deve ter conhecimentos teóricos e práticos a respeito da importância dos jogos estarem presentes na sala de aula juntamente com o conteúdo pedagógico, até porque as atividades de jogos e brincadeiras tem grande significado para o processo de aprendizagem da criança.

O trabalho de Patrícia Grandizoli Victor (2015-2016) intitulado *O brincar na perspectiva histórico-cultural: algumas considerações* teve como objetivo compreender a concepção e a importância da brincadeira na construção da identidade da criança de acordo com a teoria histórico-cultural e para obter o objetivo principal, foi utilizada a metodologia bibliográfica. Nesse trabalho concluiu-

se que o brincar contribui para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, proporciona relações sociais e coloca em prática a capacidade intelectual da criança, condicionando a aprendizagem da criança e realizando as necessidades infantis, no brincar a mediação do professor é essencial, uma vez que ele deve propiciar as crianças atividades lúdicas.

O trabalho de Raisia Barbara Foltran (2015) *O brincar e o desenvolvimento da criança da educação infantil: primeiras reflexões com base na teoria de Piaget e Vygotsky* teve como objetivos ressaltar a importância do brincar no processo de desenvolvimento da criança de 2 a 7 anos e discutir as formas do brincar da criança com essa idade, assim como também, apresentar as características do processo de desenvolvimento cognitivo/afetivo e atividades que podem ser desenvolvidas com as crianças nesta etapa. Como metodologia de pesquisa tratou-se de uma pesquisa bibliográfica e constatou-se que a criança precisa de um espaço que proporcione viver e aprender de forma prazerosa, considerando que o brincar no âmbito educativo é a melhor forma para ajudar no seu desenvolvimento.

O trabalho de Anna Caroline Müller (2016), *O livro como brinquedo: crianças, livros e brincadeiras. Propostas de atividades com crianças de 0 a 3 anos em centros de educação infantil* buscou compreender a contribuição do uso de livros-brinquedo no dia a dia das creches. Sua pesquisa bibliográfica resultou em um guia para realização de atividades com as crianças da educação infantil por parte das professoras. Concluiu-se nessa pesquisa que a escolha de livros para serem utilizados em creches deve ser pensada pelo educador em aspectos como, por exemplo, adequação da idade, como também, no preparo de atividades pedagógicas que incluam o livro selecionado e refletir sobre outras técnicas para fazer a contagem de histórias de forma que prenda a atenção dos alunos, sempre devendo criar, inovar e transformar um livro em um objeto valioso para que todas as crianças possam utilizar, proporcionando diversão e conhecimento para a vida.

O trabalho de conclusão de curso de Daniane Salustiano de Lucena (2016) intitulado *Das orientações didáticas pedagógicas às contribuições da teoria histórico-cultural: para se pensar a ludicidade na educação infantil* investigou a relevância do brincar no desenvolvimento da criança na educação infantil. Se constituiu uma pesquisa de cunho bibliográfico, com caráter documental no qual estudou a prática pedagógica do professor diante a criança pequena. A autora constatou que a

brincadeira é fundamental no desenvolvimento infantil, em função disso é essencial aprendermos sobre os estágios do desenvolvimento da criança que se encontra nos textos dos autores Vigotski (2007) e Leontiev (1988), para então entendermos a função que a brincadeira exerce no processo de desenvolvimento da criança. Ao brincar a criança experimenta, cria, recria, sente e supera vários obstáculos, isto é, o brincar inclui a afetividade entre o professor, aluno e outros colegas que estão brincando. Ainda defende que o trabalho desenvolvido com diferentes linguagens tem grande sentido e significado na vida da criança.

O trabalho de Sabrina de Jesus Cardozo Kawamoto (2016) *O uso da tecnologia na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental: o lúdico e o pedagógico em questão* teve como objetivo compreender a importância de introduzir as tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no processo de ensino e aprendizagem da educação infantil por meio de jogos. O estudo bibliográfico concluiu que as novas tecnologias servem de incentivo à aprendizagem infantil.

O trabalho de Kelen Rosana Teixeira da Silva (2013) intitulado *Elementos lúdicos e suas influências no desenvolvimento infantil* teve como objetivo a discussão e análise das influências e dos princípios lúdicos no desenvolvimento infantil, a partir do entendimento que a ludicidade é um exercício que faz parte da formação da história e da cultura da criança. Para a realização dessa pesquisa a metodologia desenvolvida foi uma pesquisa bibliográfica e como resultado se deu que é necessário ainda o trabalho desenvolvido na educação infantil ser voltado para ludicidade e dos professores adquirirem uma formação em que incentive a mudar a maneira de entender o lúdico, visto que na educação infantil deve se ter um entendimento de lúdico como recreação e não como possibilidade pedagógica. Na educação infantil as brincadeiras vêm sendo substituídas pelo conteúdo pedagógico, pois os professores tem a preocupação em preparar as crianças para o ensino fundamental, privilegiando apenas o desenvolvimento cognitivo.

O trabalho de Bruna França Volsi (2014) denominado *As contribuições de Makarenko para educação infantil: estudos iniciais sobre o jogo na infância* teve como objetivo apresentar a obra *Conferências de Educação Infantil* e em especial a conferência o jogo do pedagogo russo Anton Semiónovitch Makarenko (1888-1939). Para isso foi feita uma pesquisa bibliográfica em que foram discutidos sobre as oito Conferências sobre Educação Infantil, especificadamente a quarta conferência.

Concluiu que Makarenko buscou o desenvolvimento da coletividade e da disciplina por meio do uso dos jogos na escola. Sua obra ajuda a pensar em outros meios para desenvolver o trabalho pedagógico na atualidade, visto que é possível utilizar o jogo para ir além das brincadeiras de forma que contribua no desenvolvimento da criança.

Desse grupo ainda faz parte o estudo de Franciely Joice Medeiros que analisou documentos oficiais a partir do referencial adotado pela pesquisadora (Quadro 2). *O brincar nos documentos oficiais do ministério da educação para a educação infantil: análise de aspectos relevantes para o desenvolvimento da criança* buscou refletir sobre o valor das brincadeiras e das atividades lúdicas nas práticas pedagógicas e sua relevância para o desenvolvimento infantil, com a finalidade de propiciar conhecimento aos professores da educação infantil a respeito da possibilidade de inserir e valorizar o lúdico em sua prática.

#### **QUADRO 2: TCCs QUE REALIZARAM PESQUISA SOBRE DOCUMENTOS OFICIAIS DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

<b>Ano</b>	<b>Autor/a</b>	<b>Título</b>
2013	FRANCIELY JOICE MEDEIROS	O BRINCAR NOS DOCUMENTOS OFICIAIS DO MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL: ANÁLISE DE ASPECTOS RELEVANTES PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Com base em sua análise concluiu que para os documentos oficiais do Ministério da Educação (MEC) as atividades lúdicas são consideradas espaços em que as crianças podem experimentar o mundo e aprender uma compreensão particular sobre si e outras pessoas, tanto em relação aos seus sentimentos como seus conhecimentos.

Por último, desse primeiro conjunto de TCCs dois analisaram artefatos culturais acessíveis às crianças da educação infantil como as Histórias em Quadrinhos (Quadro 3).

#### **QUADRO 3: TCCs QUE REALIZARAM PESQUISA SOBRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

<b>Ano</b>	<b>Autor/a</b>	<b>Título</b>
2010	ÉRICA LETÍCIA DE AQUINO GUEDES	BRINCADEIRAS REPRESENTADAS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
2011	CARLA CAINÃ	BRINCADEIRAS REPRESENTADAS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:

	MESTI SOARES	ANALISANDO SUAS CONTRIBUIÇÕES AO DESENVOLVIMENTO INFANTIL
--	--------------	---

O trabalho de conclusão de curso de Érica Letícia de Aquino Guedes (2010) intitulado *Brincadeiras representadas nas histórias em quadrinhos* teve como objetivo identificar a participação de sugestões nos Referenciais Curricular Nacional voltada para a Educação Infantil do Ministério da Educação de 1998, assim como entender que existem diversos tipos de brincadeiras. Para a realização dessa pesquisa a metodologia desenvolvida foi uma análise de 20 gibis, no qual se verificou que onze destes apresentaram brincadeiras entre os personagens da história nas quais o mundo é apreendido de acordo com o papel que lhe é proposto. Constatou que a representação social da infância está passando por várias mudanças pelo fato da tecnologia estar modificando o mundo e as brincadeiras das crianças.

O trabalho de Carla Cainã Mesti Soares (2011) intitulado *Brincadeiras representadas nas histórias em quadrinhos: analisando suas contribuições ao desenvolvimento infantil* teve como objetivo desenvolver o estudo de conceitos de jogos e brincadeiras e também refletir a respeito das narrativas de histórias em quadrinhos da turma da Mônica, com intuito de identificar as maneiras de organização das histórias que correspondem às vivências lúdicas dos personagens. Para esse estudo foram realizadas investigações bibliográficas da literatura sobre a temática, além de análises a partir de pesquisadores sobre o assunto e dos referenciais Curriculares Nacionais para Educação Infantil (BRASIL, 1998). Ainda nesse trabalho foram analisadas as seguintes Histórias em Quadrinhos: Chico Bento em: *O Cavalinho*, Cebolinha e Mônica em: *Saúde Perfeita*, Zé Lelé em: *Na Gangorra*, Chico Bento em: *Corrida de Cavalo*, e Cascão e Cebolinha em: *É Brincadeira*. Como resultados dessa pesquisa ela constatou que o tema deve ser abordado por diversos prismas, até mesmo em histórias em quadrinhos.

Ao analisar os TCCs apresentados nesse primeiro grupo (Quadros 1, 2 e 3) constatamos a predominância da concepção de que o uso do jogo na Educação Infantil é favorável ao desenvolvimento da criança: a área intelectual, a linguagem e a socialização. Essas representações do jogo são convergentes com as tendências teóricas piagetiana e histórico-cultural. Para ambas a vivencia do jogo é fundamental para o desenvolvimento infantil, uma vez que por meio do jogo aprendem a dominar

e transformar o meio social no qual estão inseridos. Tais conclusões vêm sendo confirmadas em inúmeras pesquisas científicas.

Contudo, apesar dessas conclusões, alguns dos TCCs compreendem o jogo como um recurso pedagógico útil para o ensino e a aprendizagem de conteúdos escolares na contramão das pesquisas mais recentes sobre jogo, desenvolvimento e infância. Entre essas pesquisas podemos citar as de Kishimoto (1994) para quem essa representação do jogo infantil esvazia esta atividade de suas qualidades intrínsecas como a cooperação, a competição, a simbolização e a socialização, entre outras.

Também encontramos apoio a essas críticas nos estudos de Huizinga (2010) e Caillois (1990) na medida em que ao usar o jogo como um recurso pedagógico é lhe retirar seu caráter cultural constituído e constituinte do desenvolvimento humano. Nesse ponto de vista, jogar significa ser introduzido no mundo da cultura de seu grupo social. É, portanto, por meio do jogo que cada criança vai se tornando um integrante de sua comunidade ao imitar seus movimentos, comportamentos, diferentes formas de linguagem, valores e normas. Os diferentes tipos de jogos permitem à criança reproduzir a cultura de seu grupo, bem como transformá-la, criando novas formas de pensar, sentir e agir.

Do segundo grupo de estudos fazem parte quatro pesquisas empíricas realizadas com a participação de diferentes sujeitos: uma pesquisa com pais, duas pesquisa com docentes atuantes e em formação e uma realizada com criança da educação infantil com necessidades especiais (Quadro 4).

#### **QUADRO 4: TCCs QUE REALIZARAM PESQUISA DE CARÁTER EMPÍRICO**

<b>Ano</b>	<b>Autor/a</b>	<b>Título</b>
2010	GREICY MARIANA CRIVELARI	REPRESENTAÇÕES DOS PAIS SOBRE O USO DA BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL
2011	LARISSA KÜHL IZIDORO PEREIRA	A INFLUÊNCIA DA BRINCADEIRA NA FORMAÇÃO DE GÊNERO: FORMAÇÃO COM PROFESSORAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL
2014	MARIA LIGIA TRABUCO BASSAN	FORMAÇÃO ACADÊMICA DO CURSO DE PEDAGOGIA: CORPO, GÊNERO, SEXUALIDADE E BRINCADEIRAS INFANTIS
2012	VANESSA CRISTINA FERREIRA DOS SANTOS	O PAPEL DO BRINCAR NA INCLUSÃO DE ALUNOS SURDOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O trabalho de conclusão de curso de Greicy Mariana Crivelari (2010) intitulado *Representações dos pais sobre o uso da brincadeira na educação infantil* teve como objetivo investigar sobre as representações dos familiares a respeito do tempo despendido em brincadeiras e jogos pela escola infantil de seus filhos. Para tanto, realizou entrevistas com 20 pais de alunos da educação infantil que são alunos entre três e cinco anos. Constatou que a brincadeira é muito importante para o desenvolvimento da criança pequena, visto que a atividade lúdica provoca um excelente desenvolvimento e curiosidade na criança, além de causar mais prazer pra quem orienta e para quem aprende, pois o lúdico é essencial na vida das crianças menores, porque elas se divertem e ao mesmo tempo desenvolvem outras habilidades tais como: coordenação motora, criatividade, disciplina, inteligência, ritmo, socialização e também tem como função o aperfeiçoamento do pedagógico e o seu emocional.

O trabalho de conclusão de curso de Larissa KÜhl Izidoro Pereira (2011) intitulado *A influência da brincadeira na formação de gênero: formação com professoras da educação infantil* analisou a influência dos brinquedos na construção de gênero da criança, a fim de compreender a influência da intervenção do educador durante as brincadeiras, como também entender que é possível desconstruir a divisão de gênero no período da brincadeira. A pesquisa foi embasada em uma revisão bibliográfica, no qual foram coletados materiais no período da pesquisa e também realizadas entrevistas com oito educadores/a da área da Educação Infantil, sendo feitas em uma escola particular e outra privada. Concluiu-se que a escola influencia na formação da identidade de gênero da criança, apresentando as formas de comportamento, de agir, por meio das brincadeiras e brinquedos utilizados e que interferem na construção de seu imaginário sociocultural. Sugere que cabe também ao educador repensar suas práticas pedagógicas no âmbito infantil, como também refletir e analisar sobre gênero na educação, afim de desconstruir significados para que não se repita em seus comportamentos.

O trabalho de Maria Ligia Trabuco Bassan (2014) intitulado *Formação acadêmica do curso de pedagogia: corpo, gênero, sexualidade e brincadeiras infantis* teve como objetivo investigar a formação dos/as acadêmicos/as, do curso de Pedagogia - UEM, das turmas de 1º e 4º ano, no que diz respeito aos assuntos de corpo, gênero e sexualidade relacionadas às brincadeiras da educação infantil.

Foram aplicados questionários aos acadêmicos/as do curso de Pedagogia/UEM do 1º e 4º ano e concluiu-se que em sua maioria os acadêmicos afirmaram não ter conhecimentos sobre as temáticas corpo, gênero e sexualidade para se sentirem capazes de abordá-los em sala de aula. Por essa razão a autora sugere que a formação docente reveja sua abordagem desses temas no que se refere ao respeito à diversidade e a construção de igualdade.

O trabalho de Vanessa Cristina Ferreira dos Santos (2012) intitulado *O papel do brincar na inclusão de alunos surdos na educação infantil* investigou a maneira como se dá o brincar da criança surda em uma escola regular pelo processo de inclusão da escola. Para atingir esse objetivo foi feita uma observação de uma criança surda de 5 anos de idade do sexo feminino em uma sala comum da educação infantil. O estudo considerou que a criança surda na fase de aprendizagem da língua de sinais é capaz de construir situações imaginárias advindas de suas brincadeiras do faz de conta. Assim, concluiu-se que as políticas educacionais implementadas não foram suficientes para sua inclusão, pois apresentou pouco contato com as outras crianças ouvintes, dificultando sua socialização e comunicação, concluindo também que a brincadeira de faz de conta é fundamental para o desenvolvimento intelectual, simbólico e social da criança surda.

Neste grupo de TCCs duas pesquisas realizaram estudos sobre gênero e brincadeiras na educação infantil. Esses trabalhos concluíram que essas atividades influenciam a formação da identidade de gênero das crianças ao reproduzir os modos de agir convencionais a cada um dos gêneros. Tais condutas são mantidas pelos docentes que oferecem brinquedos e jogos convencionalmente dirigidos a meninos e meninas não questionando-os ou problematizando-os. Percebemos que as conclusões dessas pesquisas são convergentes com os estudos apresentados em nossa fundamentação teórica. Tanto de uma visão sociológica como psicológica essas pesquisas mostram o quanto os jogos são fundamentais para a aprendizagem da cultura do grupo social em que estão inseridas, reproduzindo-as. Além disso, esses TCCs mostram o quanto o uso dessa atividade na escola não tem sido utilizado em seu potencial criador e transformador de costumes, valores e ideias como apontado por Huizinga (2010) e Caillois (1990).

Inferimos que resultados similares foram encontrados em uma pesquisa sobre as representações de pais sobre o uso de jogos na escola. A autora do TCC, Greicy

Mariana Crivelari, concluiu nesta pesquisa que, de acordo com a opinião dos pais, o jogo é fundamental para o desenvolvimento da criança pequena quanto a diversas habilidades motoras e intelectuais, assim como a curiosidade e criatividade. Do mesmo modo que os docentes, a opinião dos pais parece favorecer o caráter reprodutor do jogo, ou seja, as condições que os jogos oferecem às crianças para aprender a lidar com mundo social e cultural existente e menos quanto ao seu potencial transformador dessas condições.

A relevância da atuação do docente para encaminhar o uso de jogos em uma direção ou outra na escola é reforçada pelo estudo que investigou a inserção de uma criança surda no ensino regular e a potencialidade dos jogos para tanto. O estudo concluiu que a participação do adulto neste processo define o quanto crianças com necessidades especiais podem ser integradas no grupo. A vivência de jogos não pareceu ser suficiente para isso, exigindo uma intervenção mais efetiva do docente na interação entre o grupo de crianças, até mesmo porque a criança observada como tantas outras em condições similares apresentou dificuldades de socialização e comunicação com os colegas.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao final do presente artigo concluímos que a maior parte dos TCCs apresentados pelo curso de Pedagogia/UEM entre os anos de 2010 e 2016 que abordam o jogo na Educação Infantil em seu conjunto reforçam as conclusões de pesquisas anteriores e da literatura especializada. Os TCCs apresentados pelas formandas mostram a relevância dos jogos para o desenvolvimento infantil enfatizando a pertinência de seu uso nas instituições escolares. Reforçam ainda o quanto os jogos são favoráveis ao desenvolvimento da motricidade, do intelecto, da linguagem, das interações sociais, da imaginação, da normatividade e disciplina por parte das crianças. Tais conclusões levam os TCCs a sugerir o uso intensivo dos jogos na Educação Infantil como conteúdos relevantes para o currículo escolar.

Neste sentido, as conclusões dos TCCs confirmam a inadequação do uso dos jogos na Educação Infantil como meios de ensino para outros conteúdos ou entretenimento e passatempo para as crianças. Demonstram também o quanto o

uso adequado dos jogos na Educação Infantil deve constituir o currículo dos cursos de formação de pedagogos e pedagogas e de sua utilização no meio escolar.

Ressaltamos ainda a importância do presente estudo para nossa formação pessoal e profissional que oportunizou refletir sobre a participação dos jogos na constituição da identidade dos indivíduos em seu desenvolvimento pleno e integral. Antes de desenvolver esta pesquisa, nossa visão do jogo era simplista e reduzida a uma atividade de lazer e divertimento, entretanto, atualmente, após a elaboração desta pesquisa, avançamos na compreensão do jogo como uma atividade essencial para o desenvolvimento do humano em cada indivíduo. Nesse sentido, compreendemos que jogar está presente na vida de cada ser humano e em todas as faixas etárias, sendo que, na fase infantil, dependem de um olhar atento e acolhedor por parte dos adultos cuidadores e educadores. Além de proporcionar diversão, prazer, emoção, crescimento pessoal, também proporciona diversos conhecimentos, uma vez que por meio dele aprendemos várias formas de conviver em sociedade.

## 6. REFERÊNCIAS

ABREU, Cristiano Nabuco de; KARAM, Rafael Gomes; GÓES, Dora Sampaio; SPRITZER, Daniel Tornaim. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Revista Brasileira de Psiquiatria**, São Paulo, v. 30, n. 2, p. 156-167, jun. 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução nº 05, de 17 de Dezembro de 2009**. Resolução CNE/CEB 5/2009. Diário Oficial da União, Brasília, DF: MEC, 2009a.

BRASIL. Estatuto da criança e do adolescente. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. 7. ed. Brasília, DF: Câmara dos Deputados; Subsecretaria de Edições Técnicas, 2009b.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar**: a construção de noções lógicas e aritméticas. Campinas, SP: Papirus, 1996.

BRENELLI, Rosely; AGLI, Betania. O jogo "descubra o animal": um recurso no diagnóstico psicopedagógico. **Psicologia em Estudo**, Maringá, PR, v. 12, n. 3, set./dez. 2007.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**. São Paulo, v. 24, n. 2, jul./dez. 1998.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CARVALHO, Ana Maria A.; PEREIRA, Maria Amélia P. Brincar, é preciso. In: CARVALHO, Ana M. A. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca: brincadeiras de todos os tempos**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003. p. 119 - 125.

FAETI, Pâmela V. **ENSAIO SOBRE A COEXISTÊNCIA ENTRE COMPETIÇÃO E COOPERAÇÃO NOS JOGOS DE REGRAS E SUA REPERCUSSÃO NA INSTITUIÇÃO ESCOLAR**. 2013. 131 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Maringá. Maringá: UEM, 2013.

FERNANDES, Natália; TOMÁS, Catarina. **BRINCAR, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: modos de ser crianças nos países de língua oficial portuguesa**. Maringá, PR: Eduem, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 12, n. 22, p. 105-128, jan. 1994.

MACEDO, Lino De. O jogo e a sua importância na escola. **Cadernos de Pesquisa**. São Paulo, n. 93, p. 5-10, maio 1995.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Quatro cores, senha e dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.

MACEDO, Lino de. **Ensaios pedagógicos: Como construir uma escola para todos?** Porto Alegre: Artmed, 2005.

MACEDO, Lino De. Teoria da equilibrção e jogo. In: MACEDO, Lino De. (Org.). **Jogos, psicologia e educação teoria e pesquisas**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2009. p. 45-66.

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

MELO, Késia Mara dos Santos Melo. **TOMADA DE CONSCIÊNCIA DAS ESTRATÉGIAS DO JOGO SUDOKU POR PARTE DE DOCENTES DO ENSINO FUNDAMENTAL**. 2012. 125 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Maringá. Maringá: UEM, 2012.

NASCIMENTO, M. C.; CALSA, G. C.; FAETI, Pamela Vicentini; GALLO, Ivonilce Rigolin . O LIG-4 NO ATENDIMENTO PSICOPEDAGÓGICO: RELATO DE UM CASO. **Psicopedagogia On Line**, p. 1-12, 2014.

NASCIMENTO, M.C; CALSA, G.C. Velhice e juventude: revisão da produção acadêmica brasileira acerca de suas representações sociais (2005-2015). **Educação & Formação**, Fortaleza, v.2, n.5, p. 131-146, maio-ago. 2017.

ORTIZ, Jesús Paredes. Aproximação teórica à realidade do jogo. In: MURCIA, Juan Antonio Moreno (Coord.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005. p. 9 - 28.

VYGOTSKY, L. S. **A FORMAÇÃO SOCIAL DA MENTE**. 4. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1991.