

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE CIÊNCIAS INTEGRADAS DO PONTAL
CURSO DE PEDAGOGIA

IZABELA RIBEIRO DE LIMA SILVA

JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: Diálogos, concepções e políticas para o
Ensino Fundamental de Ituiutaba-MG

Ituiutaba-MG

2018

IZABELA RIBEIRO DE LIMA SILVA

**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: Diálogos, concepções e políticas para o
Ensino Fundamental de Ituiutaba-MG**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à
Faculdade de Ciências Integradas do Pontal –
Universidade Federal de Uberlândia – como parte
dos requisitos necessários para a obtenção do Grau
de licenciatura em Pedagogia.

Profa. Orientadora: Dra. Fernanda Duarte Araújo
Silva

Ituiutaba-MG

2018

IZABELA RIBEIRO DE LIMA SILVA

**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: Diálogos, concepções e políticas para o
Ensino Fundamental de Ituiutaba-MG**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à
Faculdade de Ciências Integradas do Pontal –
Universidade Federal de Uberlândia – como parte
dos requisitos necessários para a obtenção do Grau
de licenciatura em Pedagogia.

Profª. Orientadora: Dra. Fernanda Duarte Araújo
Silva.

Banca de Avaliação:

Dra. Fernanda Duarte Araújo Silva (FACIP/ UFU)
Orientadora

Prof. Dr. Cláudio Gonçalves Prado (FACIP/ UFU)
Membro 1

Profª. Dra. Vilma Aparecida de Souza
Membro 2

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela vida, pela saúde e por ter me dado paciência, determinação, resistência e humildade para chegar até aqui.

Ao meu esposo pelo grande apoio, incentivo e presença constante; aos meus filhos; pais; irmãos; meus familiares.

Agradeço aos meus irmãos e sobrinhos, por compreenderem os momentos de ausência.

Aos amigos e amigas, pelo incentivo e pelo apoio constante.

A todo o corpo docente da Pedagogia, pelos conhecimentos. Em especial ao professor Dr. Cláudio e professora Dra. Vilma por aceitarem participar da Banca de Defesa desse trabalho.

À escola onde realizou-se a pesquisa. Agradeço por ter me recebido com tanto carinho, em especial a Maria das Graças, Silvana, Fernanda, Andreia e Anuska, que me acolheram me dando todo o suporte necessário para que a pesquisa fosse realizada.

Agradeço a minha querida orientadora Fernanda Duarte, minha amiga, meu exemplo de profissional, de humildade. Que me acolheu dentro da Universidade, sendo muito mais que uma simples professora, por fazer parte da minha vida, por ter tido tanto carinho e dedicação a esse trabalho.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigada.

RESUMO

O presente artigo apresenta dados de uma pesquisa realizada no curso de Pedagogia da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Campus do Pontal, entre os anos de 2017 e 2018. A partir dos estudos realizados nas disciplinas de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras e das práticas vivenciadas durante o Estágio Supervisionado podemos afirmar que os espaços do brincar são cada vez mais escassos nos contextos do Ensino Fundamental, sendo, portanto, pertinente realizar mais pesquisas sobre o tema. Abordou-se então nesse estudo questões referentes ao brincar no Ensino Fundamental, analisando as concepções de professores(as) de uma escola municipal da cidade de Ituiutaba-MG, tendo como opção teórica a vertente da Teoria Histórico Cultural, que tem como um dos seus principais representantes, o autor Lev Vygotsky. Optou-se por tratar sobre o tema, levando em consideração o fato de que por meio dos estágios supervisionados identificamos que algumas instituições desenvolvem na sala de aula a metodologia tradicional, a qual considera a ideia de que a aquisição do conhecimento acontece através da repetição de exercícios, tornando o conhecimento cristalizado. Portanto, é importante que o(a) docente pense em outras possibilidades de trabalho. Assim busca-se destacar neste estudo, a importância dos jogos e brincadeiras no cotidiano escolar, no processo de ensino-aprendizagem. Na realização do estudo utilizou-se da pesquisa de natureza qualitativa e da pesquisa bibliográfica, com enfoque específico na importância do brincar no Ensino Fundamental. Como instrumento para coleta de dados, utilizamos do questionário. Em linhas gerais, identificamos por meio dessa pesquisa a importância das brincadeiras no Ensino Fundamental, pois por meio do brincar as crianças são estimuladas e desenvolvem as habilidades e capacidades básicas para o bom aprendizado. Esperamos que de alguma forma esse trabalho contribua com os estudos na área e que o brincar possa ser pensando também para as crianças que estudam no Ensino Fundamental, enquanto possibilidade de desenvolvimento integral dos sujeitos.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar. Ensino Fundamental. Aprendizado.

Introdução

O presente artigo apresenta dados de uma pesquisa realizada no curso de Pedagogia da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Campus do Pontal, entre os anos de 2017 e 2018. A partir dos estudos realizados nas disciplinas de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras e das práticas vivenciadas durante o Estágio Supervisionado podemos afirmar que os espaços do brincar são cada vez mais escassos nos contextos do Ensino Fundamental, sendo, portanto, pertinente realizar mais pesquisas sobre o tema.

Considerando o pressuposto de que o brincar deve ser reconhecido como atividade colaboradora do desenvolvimento das potencialidades infantis, a pesquisa tem como foco de investigação do brincar no Ensino Fundamental, tendo como opção teórica a vertente da teoria histórico cultural, que tem como um dos seus principais representantes, o autor Lev Vygotsky.

Objetivou-se de um modo geral analisar as concepções dos(as) professores(as) sobre o brincar nos primeiros anos do Ensino Fundamental que compreende o período do 1º. ao 5º. Ano. E especificamente objetivou-se por meio das respostas desses quesitos, analisar alguns aspectos de suas práticas pedagógicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental; investigar como o brincar insere-se no planejamento das atividades nos anos iniciais do Ensino Fundamental e analisar as possibilidades e as dificuldades dos(as) professores(as) para oportunizar espaços para o brincar.

Justifica-se a pesquisa, visto que, por meio do estágio supervisionado identificamos que algumas instituições desenvolvem na sala de aula a metodologia tradicional, a qual considera a ideia de que a aquisição do conhecimento acontece através da repetição de exercícios, tornando o conhecimento cristalizado. Portanto, é importante que o professor pense em novas possibilidades de trabalho. Assim busca-se destacar neste estudo, a importância dos jogos e brincadeiras no cotidiano escolar para a formação integral das crianças do Ensino Fundamental.

Comprovar a utilização do lúdico em sala de aula é uma situação privilegiada de aprendizagem onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, sendo este motivo importante para a escolha do tema. É brincando que a criança aprende com toda riqueza do aprender fazendo, espontaneamente e sem pressão ou medo de errar.

Considera-se importante pesquisar o tema, pois nas situações lúdicas a criança tem contato direto com a cultura, incorporando-a a si própria e enriquecendo seu aprendizado.

Salientamos ainda, que o brincar possui características que permitem a liberdade de se expressar e atuar, criando, recriando e aprendendo.

Considerando esse cenário, algumas questões nortearam a presente proposta de investigação, delineando o problema de pesquisa: Quais as concepções de professores(as) que atuam nos anos iniciais do Ensino Fundamental da cidade de Ituiutaba-MG sobre o brincar? Como é a organização da rotina nos primeiros anos do Ensino Fundamental em relação à dimensão do brincar? Quais são as possíveis potencialidades e dificuldades para contemplar o brincar no planejamento pedagógico nos primeiros anos do Ensino Fundamental?

Para atingir os objetivos propostos utilizou-se da pesquisa de natureza qualitativa e da pesquisa bibliográfica, com enfoque específico na importância do brincar no Ensino Fundamental. Enquanto instrumento de pesquisa, utilizou-se do questionário estruturado, aplicado à professores (as) de uma escola municipal da cidade de Ituiutaba/MG. A escola foi escolhida por ser uma das instituições que desenvolvemos o estágio supervisionado do curso de Pedagogia.

Para melhor organização deste texto está organizado da seguinte forma: uma introdução, na qual apresentamos a problemática e justificativa da pesquisa, em seguida apresentamos aspectos teóricos sobre o brincar, a partir da Teoria Histórico Cultural em seguida expomos a análise tecida a partir dos dados construídos na pesquisa e por fim as considerações finais. A seguir, apresentamos então reflexões teóricas sobre o brincar a partir de estudos da área.

1 UMA REFLEXÃO SOBRE O BRINCAR NA PERSPECTIVA DE ALGUNS ESTUDOS TEÓRICOS

Encontramos na atualidade uma diversidade de estudos sobre o brincar e sua importância na formação das crianças. Nossa opção teórica é pela vertente da teoria histórico cultural, que tem como um dos seus principais representantes o autor Lev Vygotsky.

Vygotsky (1998) enfatiza em suas pesquisas o papel do ambiente social no desenvolvimento e na aprendizagem. De acordo com o seu pensamento, a aprendizagem é produto da ação dos adultos que fazem a mediação no processo de aprendizagem das crianças. Neste processo de mediação, o adulto usa ferramentas culturais, tais como a linguagem, a música, os jogos e outros meios. É um processo de internalização, no qual a criança domina e se apropria dos instrumentos culturais como os conceitos, as ideias, a linguagem, as competências e todas as outras possíveis aprendizagens.

Durante o desenvolvimento, uma criança passa por diferentes etapas, e em cada uma delas, diferentes aspectos caracterizam suas relações com o mundo físico e social. São diferentes formas de pensar e agir que se sucedem. Neste processo, as mudanças que vão se produzindo não ocorrem de forma brusca são períodos contínuos que vão se sucedendo.

É importante deixar claro que neste estudo os jogos, brinquedos e brincadeiras serão abordados enquanto sinônimos, conforme destaca os estudos realizados na perspectiva da Teoria Histórico-Cultural. A seguir apresentamos alguns estudos sobre sua importância na formação integral das crianças.

1.1 Conceito de jogos, brinquedos e brincadeiras

A capacidade de brincar possibilita à criança, um espaço de decifração de “enigma” que a rodeia. A brincadeira é, para ela, um momento de investigação e construção de conhecimento sobre si mesma e sobre o mundo.

Do ponto de vista do desenvolvimento, o brincar é fundamental, pois promove o desenvolvimento, sendo esta uma característica fundamental, pois possibilita a criança a aprender consigo mesma e com objetos e pessoas envolvidas nas brincadeiras, no limite de suas possibilidades e de seu repertório (MACEDO, et al, 2005, p.14).

Dessa forma, percebemos que o brincar envolve diversos aspectos que são interligados. O processo de socialização da criança, isto é, a progressiva capacidade de conhecer e conviver com o espaço social que a cerca, suas regras e padrões de comportamento, inicia-se no momento em que a criança nasce.

Assim, tanto na Educação Infantil quanto no Ensino Fundamental, o brincar também se faz presente e necessário e a essa forma pode entender, por toda vida do sujeito.

Segundo Leontiev (2001, p. 89) o brincar é fundamental para o desenvolvimento das crianças, trata-se de da sua atividade principal.

As brincadeiras, para as crianças, constituem atividades primárias que trazem grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual e social. Como benefício físico, o brincar satisfaz as necessidades de crescimento e de desenvolvimento da criança. Os jogos devem ser a base fundamental dos exercícios físicos trabalhados com as crianças durante o período escolar. Sobre a relação entre o brinquedo e a cultura, Brougère (2008) destaca:

As brincadeiras são antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação (BROUGÈRE, 2008, p. 62).

Na brincadeira a criança encontra um espaço fértil para lidar, por meio da representação dramática, não apenas com a realidade social, mas também, e principalmente, com sua individualidade física e intelectual. Quanto mais informações receber, mais estímulos receberá cognitivamente (ALMEIDA, 1990, p. 32).

Sobre o significado do jogo, Freire (2005) alerta que não se deve buscá-lo na caracterização de suas partes, mas no contexto em que ocorre. Pensando nesse sentido, pode-se afirmar que o jogo é elemento cultural e um de seus papéis é caracterizar determinado povo ou região etc. Dependendo da forma que ocorre, podem ser reveladas as demais características globais próprias a ele e dos indivíduos que o praticam. É no ambiente do jogo que precisamos penetrar para buscar compreendê-lo.

Lima (2008, p.19) destaca que “o jogo concebido como atividade da natureza histórica e social incorpora diferentes aspectos da cultura: conhecimentos, valores e atitudes [...]”. Entenda-se como cultura de um determinado lugar, as características que dizem respeito aos aspectos sociais, religiosos, e relacionados à cultura corporal de movimento, entre outros.

Ao interpretar o posicionamento de Brougère (1993) sobre o jogo, Lima (2008) conclui que o mesmo “não existe por si mesmo, mas ele é uma interpretação humana e provisória de determinadas situações e atitudes como tal” (LIMA, 2008, p. 20).

Brougère (1993) *apud* Lima (2008, p. 44) considera que o jogo “é uma elaboração da linguagem usada como recurso para se expressar, levantar hipóteses e interpretar determinadas situações e objetos”. Kishimoto (2008) salienta que a oralidade/linguagem é quem perpetua culturalmente por meio dos jogos.

Celante (1998) *apud* Freire (2005) considera o jogo como um impulso primário, assim, não é necessário que haja condições adequadas para a sua manifestação, basta apenas que as pessoas queiram e sintam necessidade de jogar.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2007, p. 33).

De acordo com Kishimoto (2008), os critérios para caracterização do jogo são: a não-lateralidade (onde um novo sentido substitui o atual); o efeito positivo (caracterizado pelo prazer e alegria provocados pelo jogo); a flexibilidade (aceitação do novo e busca pelas novas alternativas de ação para eventual situação-problema); finalidade em si mesmo (a criança não visa a ação, mas apenas o processo, não interessando os resultados).

Os jogos educativos não constituem senão que uma das múltiplas formas que podem tomar o material do jogo, mas que tem por meta dominante a de fornecer à criança objetivos susceptíveis de favorecer a iniciação a certos conhecimentos e também permitir repetições frequentes em relação à retenção e às capacidades intelectuais da criança (KISHIMOTO, 2007, p. 113).

Segundo Froebel (1987, *apud*, KISHIMOTO, 2008) os jogos infantis possuem, ainda, características como: o simbolismo (apesar de ser uma evasão da vida real, no jogo a criança representa realidades e atitudes observadas no meio social), a significação (permite relacionar e expressar experiências), é uma atividade (a criança faz coisas) voluntária ou intrinsecamente determinada (parte do desejo ou vontade própria), é regrado (regras explícitas ou implícitas), e episódico (sua finalidade é desenvolvida espontaneamente).

É possível observar a semelhança das características definidas pelos autores estudados. Em síntese, para este estudo, podemos dizer que os jogos são atividades livres, que possuem tempo e espaço definidos, assim como as regras, seu fim se encerra em si mesmo, possui caráter não-sério, pois é contrário às atividades obrigatórias, promovem prazer e são dotados de sentimentos de quem joga.

Sobre o caráter lúdico do jogo, Vygotsky (2000) destaca que o mesmo permite à criança compreender com flexibilidade, os signos e suas relações. O jogo é um espaço de vivência e compreensão de mundo pelas crianças. Nesse sentido, podemos afirmar que a sua vivência implica uma série de trocas e infinitas aprendizagens para a criança.

Elegendo a aprendizagem como processo principal do desenvolvimento humano enfoca-se Vygotsky (1993, p. 81) que afirma:

A zona de desenvolvimento proximal é o encontro do individual com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como resultante da sua inserção em atividades socialmente compartilhadas com outros. Atividades interdisciplinares que permitem a troca e a parceria. Ser parceiro é sê-lo por inteiro. Nesse sentido, o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e as trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a vida formativa do indivíduo.

De acordo com Vygotsky (1993) é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Segundo o autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Vygotsky (2000) faz uma análise sobre o jogo e sua relação com a apropriação da linguagem escrita:

[...] assim como o trabalho manual e domínio do desenho são, para Montessori, exercícios preparatórios para o desenvolvimento da habilidade da escrita, também o jogo e o desenho deveriam ser um estágio preparatório para o desenvolvimento da linguagem escrita nas crianças. (BAPTISTA, 2009, p. 19).

Assim para Vygotsky (2000) o desenvolvimento da escrita nas crianças deve ser ensinado naturalmente, descobrem essas habilidades mediante situações de brincadeiras nas quais sentem a necessidade de expressão e comunicação.

A seguir apresentamos um pouco dos estudos que abordam a “História do Jogo” nos contextos sociais.

1.2 A História do Jogo

Na antiguidade existiram jogos de construir e demolir, ou seja, os que envolviam bonecos, os de rolar aros, pular obstáculos e cordas; aqueles que reproduzem situações de trabalho realizadas por adultos, as cirandas, os jogos de esconder.

Durante a Idade Média, o jogo era concebido pelo conjunto da sociedade como “atividade de grande relevância cultural, pois envolvia e promovia uma intensa comunicação e interação social entre todos os membros da comunidade, sem distinção de classe, gênero ou idade” (LIMA, 2008, p. 14).

Segundo Lima (2008), a partir do século XVI o jogo sofre intensa “divulgação, criação e utilização” (p.14), passando a ser incorporado no planejamento educacional das escolas jesuítas, fundadas por Ignácio de Loyola, que preconizavam a importância do jogo para a formação dos seus alunos. A partir de então, o jogo passa a ser visto como veículo para o ensino-aprendizado de conteúdos que compreendem as diversas áreas do conhecimento e ainda como um “recurso adequado para o desenvolvimento das potencialidades inatas da criança” (p.14).

Nos séculos XVIII e XIX, fatores como o Romantismo e a mudança da representação da criança “reforçaram a valorização do jogo como atividade indispensável na educação infantil” (LIMA, 2008, p.14). Até que, no final no século XIX, o jogo se torna objeto de investigação das Ciências de forma que inúmeros estudos são realizados sobre o mesmo com o intuito de descobrir as suas implicações para o desenvolvimento do indivíduo.

Em contrapartida, durante e após a Revolução Industrial no século XVIII, o jogo sofreu forte influência negativa. Era visto como uma perda de tempo/dinheiro dentro de uma sociedade, agora, extremamente capitalista e que visava apenas o trabalho e a produção. O jogo livre e lúdico para o prazer é substituído pelo jogo utilitário, como a preparação para o trabalho e o ganho financeiro e também para a valorização e crescimento da mão-de-obra (LIMA, 2008, p. 15-16).

Desse modo, o jogo passa a ser desvalorizado e as relações e vínculos sociais acabam por se estreitar. Pois que, anteriormente a esta situação de jogo-trabalho, o próprio jogo correspondia ao valor básico da unidade por permitir a inter-relação entre os participantes e também pelo fato de que possuía a facilidade de arrebatar pessoas de todas as idades e condições sociais (LIMA, 2008).

A sociedade pós-industrial criou novas condições e divisões de trabalho e poder, onde as pessoas não deveriam não gastar tanto tempo com o trabalho e poder, mas sim que esse tempo estivesse dividido entre trabalho, estudo e livre, e assim o jogo foi recuperando, gradativamente, a sua importância (LIMA, 2008).

A criança sempre brinca, desde as épocas mais antigas, brincar parece ter sido de fato, a atividade principal da criança. Nos murais, desenhos, esculturas e pinturas onde as diferentes gerações deixam registrados aspectos da vida cotidiana, pode-se observar a presença dos jogos, das brincadeiras e dos brinquedos como representados sua condição de criança.

Assim, podemos constatar que no decorrer dos séculos, o jogo sofreu várias modificações de compreensão, forma e utilização.

Nesse sentido, entendemos que o jogo pode ser compreendido, utilizado, recriado de diferentes maneiras, partindo de que ainda não há um conceito, científico ou exclusivamente social, definitivo e estabelecido sobre o mesmo. Tudo vai depender do contexto onde ele ocorre e, principalmente, dos sujeitos que jogam, pois, cada grupo possui experiências que, embora tenham partido da vivência e interação com o meio, se apresentam de forma singular para cada indivíduo.

1.3 O brincar segundo Lev Vygotsky: alguns diálogos

Vygotsky (1998) aborda em suas obras questões referentes a ação do brincar. Para ele é praticamente impossível a uma criança com menos de três anos envolver-se em uma situação imaginária, porque ao passar do concreto para o abstrato não há continuidade, mas uma descontinuidade: “Ninguém jamais encontrou uma criança muito pequena, com menos de três anos de idade, que quisesse fazer alguma coisa dali a alguns dias, no futuro” (VYGOTSKY, 1998 p. 106).

De acordo com Vygotsky (1998) quando a criança começa a falar as palavras são percebidas como uma propriedade antes que como um símbolo do objeto.

Linguagem e jogo simbólico são expressões de um sistema mediato no qual, eventos internos, imagens ou palavras, servem para orientar e dirigir o comportamento. Jogo simbólico é um mecanismo comportamental que possibilita a transição de coisas como objetos de ação para coisa, como objetos de pensamento. Nesse sentido enfatiza Moyles (2006, p. 97) que “a oferta do brincar precisa ser diferente, de acordo com a idade e o estágio da criança, e, ser continuamente expandida para aquelas crianças que estão progredindo rapidamente”.

Vygotsky (1998, p. 36) afirma que: “a apropriação da linguagem na criança se dá por meio do pensamento interagindo com o outro, pois ao nascer ela é mergulhada em um mundo de signos e significações sociais que serão incorporadas”.

Entende-se, portanto, que é neste meio de trocas, por meio da linguagem, que a criança partilha os significados das palavras, e constrói sua cultura e identidade infantil.

A função dos brinquedos, na obtenção de melhor equilíbrio emocional de crianças, foi percebida e utilizada na área educacional, pois atividades físicas e recreativas influenciam positivamente vários outros aspectos afetivo-sociais das crianças.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras oferecem um mecanismo alternativo de aprendizagem e ganham popularidade nas escolas. Eles devem ser usados adequadamente pelos professores como um poderoso motivador para o início do processo de aprendizagem, estimulando as relações cognitivas como o desenvolvimento da inteligência as relações afetivas, verbais, psicomotoras e sociais (FALKEMBACH, 2004, p. 28).

Importante também descrever que é na brincadeira que ocorre uma reação ativa, crítica e criativa dos educandos com o conhecimento. Estes despertam o interesse e permitem atividades que podem ser individuais ou em grupo fazendo com que a criança expresse as emoções, aprenda conceitos e interaja com o mundo social.

O brinquedo, como atividade agradável, não pode ser confundido com um jogo de sentido de “partidas competições”, que podem significar obrigação, treinamento, atividade difícil, fanatismo, ansiedade, etc.

Toda vez que a competitividade ou a agressividade superam os demais atributos jogo-brinquedo, esta passa a ser jogo-vício ou jogo-obrigação. O jogo-brinquedo é, em essência, de natureza criativa. A maioria dos escritores e artistas criativos apresenta uma atitude bem-humorada e lúdica diante da vida.

Os jogos educacionais, de fato, estimulam o desenvolvimento cognitivo auxiliando na criação de estratégias para a solução de problemas. O aluno demonstra pouco a pouco uma perspectiva bastante individual de atingir o objetivo proposto e isso implica em ganhos cognitivos que ocorrem de forma gradativa (FALKEMBACH, 2004, p. 31).

Para a criança, a brincadeira é a melhor maneira de se comunicar, um meio para perguntar, um instrumento que ela tem para se relacionar com outras crianças. Brincando, as crianças aprendem muito sobre o mundo que as rodeia e tem a oportunidade de procurar melhor forma de se integrar a esse mundo que já encontraram pronto ao nascer (FALKEMBACH, 2004, p. 31).

O comportamento do brincar é uma maneira útil de a criança adquirir habilidades desenvolvimentais – sociais, intelectuais, criativas e físicas. Em primeiro lugar, grande parte do brincar é social. O brincar sociodramático e o brincar turbulento necessariamente envolvem coordenação de atividades entre um ou mais parceiros. Essas formas do brincar constituem um modo primário de interação social (MOYLES, 2007, p. 26).

Na brincadeira, a criança encontra um espaço fértil para lidar, através da representação dramática, não apenas com a realidade social, mas também, e principalmente, com sua individualidade física, intelectual. Quanto mais informações receber, mais registros ocorrerão em seu cérebro. A respeito Moyles (2007, p. 27) esclarece que “o brincar possibilita benefícios intelectuais, favorece habilidades da linguagem e de desempenho de papéis, incentiva o desenvolvimento cognitivo e a formação de conceitos”.

Bettelheim (1996 *apud* KISHIMOTO 2008, p. 64) explica que “por meio das fantasias imaginativas e das brincadeiras baseadas nelas, as crianças podem começar a compensar as pressões que sofrem na realidade do cotidiano”.

Freud observou uma criança que sofria a ansiedade da separação da mãe. A criança brincava com uma colher presa a um barbante. Ela atirava a colher e puxava-a de volta rapidamente. No jogo, a criança foi capaz de controlar ambos os fenômenos: perda e recuperação. Quando se está aberto para tais simbolismos, pode-se reconhecer e apreciar o brincar das crianças. Elas não podem fazer nada contra seus raptos. Não podem evitar que os adultos se envolvam em conflitos armados, nem que membros de uma gangue espanquem suas mães. Mas quando brincam, elas podem ter o controle que lhes falta da realidade (GARBARINO, 1992, *apud*, KISHIMOTO, 2008, p. 64).

O processo que vai da dependência mais absoluta à vivência independente e autônoma da própria identidade individual e social, caminha da diferenciação e confusão entre ela e os outros para a consciência de sua existência singular como um indivíduo entre outros indivíduos cujo ponto de vista são necessário considerar. A criança é o principal agente construtor de seu conhecimento de mundo e de sua própria identidade. As circunstâncias do meio em que vive, somando às condições de seu pensamento em cada uma das etapas pelas quais vai passando, faz de cada criança um ser inteiramente original. “O brinquedo aparece como um pedaço de cultura, colocado ao alcance da criança. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e representação, a agir e a imaginar” (KISHIMOTO, 2008, p.78).

Como benefício social, a criança, por meio do lúdico representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar; através dos jogos simbólicos se explica o real e o eu. Kishimoto (2008), para exemplificar o assunto destaca: “Alimentar e vestir bonecas com as quais se identifica funciona como uma prova de que sua mãe a ama e isso diminui o medo de ser abandonada e de ficar ao desamparo, sem lar e sem mãe” (p. 69).

Diante o exposto, apresenta-se na sequência a respeito da função dos jogos, brinquedos e brincadeiras para o desenvolvimento de crianças no Ensino Fundamental.

1.4 Função dos jogos brinquedos e brincadeiras para o desenvolvimento de crianças no Ensino Fundamental

O desenvolvimento de uma criança não se produz de forma linear. Durante sua evolução, a criança experimenta avanços e retrocessos vivendo seu desenvolvimento de modo particular. Nesse sentido, o brincar pode auxiliar no desenvolvimento das crianças. Sobre o assunto utiliza-se como autor de base Moyles (2006) que aborda de forma clara e objetiva sobre a importância e função dos jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento de crianças na escola.

Por meio de uma brincadeira, podemos compreender como que a criança percebe o mundo. Vale destacar que nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades, assim o que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas.

Conforme Macedo (2005, p. 13), “todas as crianças brincam, se não estão cansadas, doentes ou impedidas”. Assim, o brincar além de ser um aprendizado para a criança é também envolvente, interessante e informativo, fazendo com que a criança não tenha apenas o prazer de brincar, mas que se desenvolva cognitivamente.

Entre os teóricos mais relevantes que subsidiam esta perspectiva encontram os expoentes da psicologia genética como Wallon, Piaget, Vygotsky, Bruner e outros que mostram a importância do jogo para o desenvolvimento infantil ao propiciar a descontração da criança, a aquisição de regras, a expressão do imaginário e a apropriação do conhecimento (KISHIMOTO, 1998, p. 24).

Descreve Moyles (2006, p. 33) que há materiais e jogos para conceitos numéricos, relações espaciais, representação, classificação, seriação e tempo. “As crianças aprendem esses conceitos por meio da ativa exploração e experimentação, depois refletem sobre eles por meio de discussões com adultos e com outras crianças”.

Quando as crianças brincam, acreditam que realmente são esta ou aquela coisa; embora não percam inteiramente o sentido da realidade, transportam-se para o mundo povoado por objetos animais, cheios de intenções, um mundo onde tudo é possível. Nesse mundo, elas podem relacionar os dois aspectos de sua vida: o funcionamento de seu corpo e a vivência das suas ideias. Esclarece Kamii e D Veries (2009, p. 49) que muitas das vezes

pais e diretores de escola, muitas vezes, se opoem a jogos de grupo e a outros tipos de jogos em sala de aula. Há pais que reclamam: “Por que deveria mandar meu filho para escola se tudo o que faz lá é brincar? Esses frequentemente ficam mais satisfeitos quando seus filhos voltam com lições para casa como prova de trabalho e aprendizagem.

Assim, a oportunidade de interagir com outras crianças, sejam em casa com os irmãos, seja em brincadeiras no grupo comunitário ou durante atividades em espaço de aprendizagem, pré-escolas, esportes, entre outros, contribui com o processo de construção da identidade. Para Kishimoto (1994)

A criança, ao repetir a brincadeira no contato interativo com os adultos, descobre regras, ou seja, a sequência de ações que compõem a modalidade

de brincar. Além disso, as brincadeiras interativas contribuem para o desenvolvimento cognitivo e, ao mesmo tempo, a aprendizagem das falas (p. 58).

Para Froebel (2002, p. 96), a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto expressão e participação social às crianças. Ele afirma que a escola deve considerar a criança como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Sendo assim, o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover a facilitar a educação da criança. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto expressão e à socialização seria então por meio do lúdico.

Faz-se necessário destacar que segundo a LDB, Lei nº. 9394/96, o Ensino Fundamental possui os seguintes objetivos:

Art. 32 - I – o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo; II – a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade; III – o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidade e a formação de atitudes e valores; IV – o fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e de tolerância recíproca em que se assenta a vida social. (BRASIL, Lei 9394/96, 1996).

Anteriormente, o Ensino Fundamental tinha duração de 08 (oito) anos, porém, com a promulgação da Lei nº. 11. 274, em 06 de fevereiro de 2006, tornou-se obrigatório o ensino de 09 (nove) anos de Ensino Fundamental para as escolas de Educação Básica em todo o território nacional. Os Estados, municípios e Distrito Federal, tiveram até o ano de 2010 para se adequar à mudança.

Com a ampliação no Ensino Fundamental de 08 (oito) para 09 (nove) anos, a Lei passou a vigorar da seguinte forma: “O Ensino Fundamental obrigatório, com duração de 09 (nove) anos, gratuito na rede pública, iniciando-se aos 06 (seis) anos de idade, terá por objetivo a formação básica do cidadão [...]. (BRASIL, 2006)”. O Ensino Fundamental deve ser organizado da seguinte forma:

No entanto, não se trata de transferir para as crianças de seis anos os conteúdos e atividades da tradicional primeira série, mas de conceber uma nova estrutura de organização dos conteúdos em um Ensino Fundamental de nove anos, considerando o perfil de seus alunos. O objetivo de um maior número de anos de ensino obrigatório é assegurar, a todas as crianças, um

tempo mais longo de convívio escolar, maiores oportunidades de aprender e, com isso, uma aprendizagem mais ampla. (BRASIL, 2004, p. 17).

Pode-se observar que os objetivos da ampliação de 08 (oito) para 09 (nove) anos do Ensino Fundamental são, segundo do MEC: oferecer maiores oportunidades de aprendizagem no período de escolarização obrigatória e assegurar que, ingressando mais cedo no sistema de ensino, as crianças prossigam nos estudos, alcançando maior nível de escolaridade.

Observa-se ainda que o acesso de crianças de 06 (seis) anos de idade não significa que os conteúdos devam ser antecipados, mas que deve haver uma adequação no currículo e na estrutura escola como um todo, considerando o perfil do aluno, para que suas necessidades sejam atendidas.

O Ministério da Educação (MEC), através da LDBN Lei nº. 9394/96, recomenda a utilização de danças, jogos, contos e brincadeiras espontâneas nas metodologias de ensino para essa faixa etária, respeitando sempre as características das crianças.

Identificamos por meio dos estágios supervisionados que em alguns casos o que aconteceu foi que as crianças tiveram que passar da Educação Infantil, etapa que muitas vezes valoriza-se o brincar, para o Ensino Fundamental, em que a preocupação são com as diferentes áreas do conhecimento, em especial a Língua Portuguesa (alfabetização) e Matemática.

Acredita-se que as escolas de Ensino Fundamental devem equilibrar a preocupação com o aprendizado dos conteúdos e ao mesmo tempo devem preservar a infância dos pequenos. Desse modo, os objetivos para esta etapa de ensino deve ser contemplar as necessidades básicas das crianças e respeitar suas essências.

Consideramos que o jogo traz imensos benefícios para o desenvolvimento infantil. Nas situações de jogo a criança tem contato direto com a cultura, incorporando-a a si própria e enriquecendo seu aprendizado. Salientamos ainda, que o jogo possui características que permitem a liberdade de quem joga em se expressar e atuar no mesmo, criando, recriando e aprendendo novas formas de jogar.

A seguir, passa-se à análise dos dados construídos em uma escola municipal da cidade de Ituiutaba-MG.

2 A Metodologia proposta na pesquisa

Para a concretização deste trabalho, realizamos uma pesquisa de natureza qualitativa e de pesquisa bibliográfica, com enfoque específico no Ensino Fundamental. Enquanto instrumento de pesquisa, utilizou-se de um questionário estruturado, aplicado a professoras de uma escola municipal, com o intuito de compreender quais são as concepções do(a) professor(a) do Ensino Fundamental sobre o brincar na instituição pesquisada.

Nesse sentido, apresentamos a seguir a realidade mapeada por meio dessa pesquisa, a partir da metodologia abordada e dos estudos teóricos tecidos no trabalho.

A pesquisa foi realizada na cidade de Ituiutaba, localizada no interior de Minas Gerais, em uma escola da rede municipal de ensino que atende crianças da Educação Infantil e Ensino Fundamental (1º. ao 5º. Ano). A escola funciona em dois turnos, matutino e vespertino. A escola conta com 17 salas de aula que atende 426 (quatrocentos e vinte e seis) alunos no turno matutino e 434 (quatrocentos e trinta e quatro) alunos no vespertino.

A aplicação foi realizada pelo diretor da escola a pedido da pesquisadora. Os questionários foram deixados na escola com o Diretor para que entregassem as professoras do Ensino Fundamental. A pesquisadora voltou a escola para recolhê-los e apenas 10 (dez) professores se dispuseram a responder. A seguir apresentamos as análises tecidas a partir da pesquisa.

2.1 Dialogando sobre os dados construídos na pesquisa

A partir dos dados obtidos na pesquisa, organizamos um quadro para identificar o perfil dos sujeitos pesquisados.

Participantes	Idade	Formação	Tempo de atuação no Ensino Fundamental
P1	42	Pedagogia/pós-graduação	22 anos
P2	42	Pedagogia/letras	10 anos
P3	40	Pós-graduação	16 anos
P4	45	Magistério e Pós-graduação em gestão, inspeção, supervisão e orientação	24 anos
P5	40	Superior completo	15 anos
P6	49	Superior e especialização	30 anos
P7	49	Pedagogia	29 anos
P8	48	Pós-graduação – psicopedagogia	15 anos
P9	37	Pedagogia	14 anos
P10	51	Pedagogia	16 anos

Quadro 1 – Construído pela pesquisadora a partir dos dados obtidos na pesquisa, 2018.

Dentre os sujeitos participantes da pesquisa, todas são do sexo feminino, na faixa etária está entre 37 a 51 anos de idade, sendo que todos possuem formação no Ensino Superior. Sobre a pós-graduação apenas quatro professoras possuem essa formação. Quanto ao tempo de atuação este é variável, estando entre 10 e 30 anos.

Os sujeitos da pesquisa foram dez professoras do Ensino Fundamental (1º. ao 5º. ano). Por serem todas do sexo feminino, optamos por utilizar a partir de agora na escrita, apenas o termo “professoras”.

Questionamos às professoras se participaram de algum curso ou formação que contemplasse a importância do brincar e identificamos que a maioria delas participaram. Sete professoras responderam já terem participado de algum curso ou formação que contemplasse a importância do brincar, ao passo que apenas três participantes (P2, P4, P5) responderam não terem participado de nenhuma formação nesta área.

É preciso pensar na formação docente não apenas como efeito ideológico, político e metodológico, mas como um acontecimento, definindo a partir dos processos e movimentos de formação empreendidos pelos próprios sujeitos, ações de formação tecidas e tramadas pelos fios da experiência e pelas múltiplas conexões da memória e da narração.

Na realidade, quando a professora entra em uma sala de aula, estão impregnados da cultura escolar e isso influencia na metodologia utilizada para ensinar.

As professoras que participaram de formação que contemplasse a importância do brincar, relataram como foi a formação. Dentre as respostas destacam-se:

Participamos do BRINCART em parceria com o Conservatório Estadual de Música, foi maravilhoso (P7);

Foi uma formação onde aprendemos como realizar brincadeiras pedagógicas, levando de forma lúdica, o aprendizado das crianças menores (P9).

Questionamos também os sujeitos pesquisados acerca do brincar estar contemplado no planejamento diário, e, todas as professoras responderam positivamente quanto ao inserir o brincar em seus planejamentos. Destacam-se as falas principais das professoras questionadas:

Nas aulas de língua portuguesa faço o jogo do “boliche ortográfico” que trabalha a ortografia de um modo geral (P2);

Desenvolvo o brincar com palitos de picolé, brinquedos que as crianças trazem de casa, amarelinha, brincam no parque, etc (P4);

Planejo jogos, bingos e também com o auxílio das tecnologias da informação e materiais concretos (P8).

Observamos pelas respostas obtidas que há uma pedagogização do brincar, as professoras utilizam “atividades dirigidas” para ensinar conteúdo. Sobre o brincar no planejamento docente de acordo com Moyles (2006, p. 33)

O papel do brincar no currículo do Ensino Fundamental não deve ser do interesse dos educadores individualmente: é essencial que ele seja discutido entre os profissionais em um contexto compartilhado para que se desenvolvam crenças compartilhadas, entendimento mútuo, coerência e consistência de abordagem.

Como resposta a esta atual realidade, é fundamental questionar a posição da professora tradicional enquanto detentora do poder e do conhecimento, em total descompasso com as tendências atuais de incorporação das novas tecnologias da informação e da comunicação, seguindo a perspectiva construtivista.

A educação passa por necessidade das mais diversas. A principal delas é a formação do educador. Pode-se dizer que a formação docente começa muito antes da formação acadêmica e se prolonga por toda a vida profissional.

Ao questionar sobre a exigência da escola para que se contemple o brincar no planejamento, as professoras entrevistadas, em sua maioria (sete professoras), disseram que há esta exigência, enquanto que apenas três delas disseram não ser uma exigência.

Para Nóvoa (1997), ao falarmos do trabalho docente, não é possível ignorar a relação entre as dimensões pessoais e profissionais do professor. Nossa aula, todos os dias, é um importante ambiente de aprendizagem. No entanto, é preciso que as situações vivenciadas em sala de aula, com nossos alunos, sejam objeto de nossa reflexão e avaliação para que possamos refazer reconstruir e dar sentido à nossa prática. A ação docente exige observação constante, avaliação, flexibilidade, criatividade, competência.

Ao serem questionadas sobre os brinquedos disponíveis na escola, oito das participantes da pesquisa disseram haver brinquedos nas escolas, ao passo que duas afirmaram que não. As respostas foram diversificadas, destacam-se algumas:

Brinquedos, legos, massinha, corda, bolas, bambolês, parque (P1).

Escorregador, balanço, gangorra, amarelinha, dominó, quebra cabeça (P4).

Parque, brinquedos que autorizamos as crianças a trazerem de casa (P7).

Material concreto e brinquedos confeccionados pelo próprio professor (P8).

Jogos educativos, amarelinha, corda, bola, bambolê (P10).

Importante deixar claro que as brincadeiras devem fazer parte do cotidiano escolar e a escola, na medida do possível deve manter brinquedos pedagógicos e de entretenimento como os parquinhos para as crianças.

Moyles (2006, p. 63) enfatiza que “a escola deve fornecer contextos variados e diferentes para o brincar”. O ambiente físico apropriado e materiais educativos apropriados a cada faixa etária apoiará a aprendizagem.

Outra questão foi a respeito do espaço físico que a escola possui para a realização do brincar. As professoras responderam de forma diversificada, porém as participantes P1, P3, P5, P7 e P9 consideraram o pátio, o parque e a quadra como os espaços físicos existentes na escola para o ato de brincar, enquanto que as demais participantes mencionaram:

No meu caso, faço em sala de aula mesmo, pois preciso do quadro (P2)

Parque, pátio, embaixo da árvore (P4).

Sala e biblioteca (P6)

Pátio, parque, quadra, laboratório de informática (P8).

Quadra, pátio, biblioteca (P10).

Importante verificar que as professoras utilizam de outros espaços para ludicamente ensinarem, isso fica claro na fala da participante (P4), que utiliza de um espaço embaixo da árvore para desenvolver as atividades lúdicas.

As professoras quando questionadas sobre as crianças possuírem possibilidades de escolher brincadeiras em algum momento na rotina escola, as respostas foram a maioria afirmativas, sendo que apenas duas das professoras participantes responderem negativamente a esta possibilidade. Destacam-se as falas das professoras

Quando é dia do brinquedo (P1).

Quando fazemos uma votação para escolher qual brincadeira brincamos no dia do brinquedo (P3).

Um dia da semana elas podem trazer um brinquedo da sua preferência, brincam de pega-pega, corre cotia, pedra/papel/tesoura (P4).

Pular amarelinha, pique-pega, etc (P5)

Na educação física. Recreio, informática (jogos) (P7).

Em alguns momentos os alunos têm a autonomia das escolhas de suas brincadeiras e isso pode ser compartilhado com os colegas (P8).

Trazem de casa em algum momento o brinquedo preferido (P9)

Às vezes elas querem brincar com os próprios brinquedos. Então elas trazem de casa, como: bonecas, super-heróis, etc (P10).

Diante as respostas obtidas, observa-se que a criança só tem autonomia em escolher o brinquedo ou brincadeira no dia estipulado para que levem brinquedos (conforme falas acima).

Sendo o brincar uma atividade necessária para o desenvolvimento da criança, torna-se relevante a inserção de atividades no cotidiano educacional, podendo este brincar ser de forma livre ou direcionada, desde que criança aprenda valores e atribua significados à brincadeira e ao mundo em que vive.

Esclarece Moyles (2006, p. 96) que “a oferta do brincar precisa ser diferente, de acordo com a idade e o estágio da criança, e ser continuamente expandida para aquelas crianças que estão progredindo rapidamente”.

Continua a autora explicando que “o brincar fornece oportunidades para uma cuidadosa observação das crianças em atividades que elas mesmas escolheram e que são relevantes e significativas para elas” (MOYLES, 2006, p. 100).

Na sequência questionou-se sobre a utilização de brincadeira como forma de avaliação dos alunos. Neste questionamento observou-se que apenas uma das participantes respondeu não avaliar a aprendizagem nas brincadeiras (P1), enquanto que outra disse que às vezes avalia (P9).

Explica Macedo, Petty e Passos (2005, p.37) que “um profissional não-habitado a usar jogos como instrumentos de avaliação e intervenção pode considerar difícil enxergar tantas qualidades e duvidar das possibilidades de utilizá-los em sua prática pedagógica”.

As demais participantes responderam positivamente quanto a avaliação das crianças no momento das brincadeiras. A seguir algumas das respostas:

Sim, tudo que fazemos em sala de aula é um meio de avaliação (P1).

Sim, brincamos e ao mesmo tempo contemplamos a aprendizagem de alguns conteúdos (P3).

Sim, observo a socialização, a preferência pelas brincadeiras, como agem ao decidir as regras, como cooperam uns com os outros (P4).

Sim, servem de diagnóstico para analisarmos a aprendizagem, a etapa que cada um se encontra (P6).

Com certeza, muitas vezes, a partir das brincadeiras podemos perceber o aprendizado ou não do aluno (P8).

Sim, avalio a coordenação motora, sensorial, corporal e emocional e cognitiva (P 10).

É importante deixar claro a importância da professora saber estratégias e técnicas variadas para observar, registrar e avaliar o brincar.

Observar as crianças faz o professor compreender o efeito que a sua provisão tem sobre a qualidade da aprendizagem e fornece evidências para uma avaliação profissional. Uma vez que a avaliação é a única fonte de dados precisos e inquestionáveis para o contínuo monitoramento e avaliação das crianças, para o desenvolvimento do currículo e para auto avaliação (MOYLES, 2006, p.204).

Nesse sentido, a observação, bem como a avaliação da educadora, garantem que as crianças possam receber uma educação de boa qualidade. Moyles (2006, p. 207) deixa claro que “a partir do brincar da criança, o adulto compreende qual é o seu foco e como ela se sente”. De acordo com Kishimoto (2008, p. 110) “o fundamental é perceber o aluno em toda sua singularidade [...]”.

Questionamos também às professoras a respeito do que acham do brincar para as crianças do Ensino Fundamental, obtendo-se as seguintes respostas:

No brincar a criança se expressa livremente, interage e tem a possibilidade de resolver conflitos (P1).

Tem a sua importância se for bem planejado e tiver um objetivo (P2).

Penso que o brincar ajuda no desenvolvimento motor, intelectual e na socialização da criança (P3).

É importante para promover a integração entre as crianças, proporcionar um ambiente agradável com respeito e socialização (P4).

É uma atitude extremamente importante, pois proporciona socialização, interação, além de ser uma atividade prazerosa (P5).

Muito importante. Por isso deveríamos ter mais cursos para aprimorar a nossa prática pedagógica (P6).

Brincar é essencial, ajuda a desenvolver várias habilidades na criança (P7).

O brincar também é um aprendizado, através das brincadeiras o conhecimento pode ser construído de forma significativa para o aluno (P8).

É de extrema importância, pois as crianças desenvolvem mais com as brincadeiras (P9).

Eu acho muito importante pois, desenvolve a coordenação motora, corporal, sensorial e emocional das crianças (P10).

Diante as respostas das professoras, pode-se observar que todas possuem a concepção de que o brincar no Ensino Fundamental é fundamental. As professoras participantes justificam a importância do brincar descrevendo que este ato desenvolve capacidade, habilidades, integração, criatividade ainda importantes nesse nível de ensino.

Complementando essa importante consideração, Lima (2008, p. 17) comenta que “a infância é o tempo de aprendizagem, de desenvolvimento das diferentes funções motoras, psicológicas e psíquicas, das potencialidades que emergem e estão latentes na criança”.

Confirmando as respostas obtidas, explica Moyles (2006, p.203) “o comportamento do brincar no Ensino Fundamental é uma maneira útil de a criança adquirir habilidades desenvolvimentais sociais, intelectuais, criativas e físicas”.

A seguir apresentamos algumas considerações tecidas a partir da realização da presente pesquisa.

Considerações Finais

Nosso objetivo neste trabalho foi analisar as concepções das professoras sobre o brincar no Ensino Fundamental, para tanto, realizamos uma pesquisa de natureza qualitativa e bibliográfica que enfatizou os estudos da teoria histórico cultural, que tem como um dos seus principais representantes, o autor Lev Vygotsky. Em linhas gerais identificamos que a vivência das brincadeiras, nas suas mais variadas formas, é fundamental para o desenvolvimento integral das crianças.

As pesquisas de campos propostas para as professoras de uma escola da rede de Ensino Municipal da cidade de Ituiutaba-MG confirmaram a importância de se trabalhar as brincadeiras no Ensino Fundamental. Sendo a aquisição e apropriação das diversas áreas do conhecimento um processo gradativo que está presente nesta fase, ressaltamos, através do

estudo realizado, que quando os jogos são devidamente contemplados e valorizados, colaboram – entre outras coisas – para a construção do conhecimento pela criança.

O brincar no Ensino Fundamental alcança resultados positivos, dependendo da postura adotada pelo docente, que deve organizar e planejar suas atividades. A professora precisa possibilitar a autonomia das crianças nas escolhas das brincadeiras em sala de aula ou fora da sala, para que, se trabalhem as percepções dos alunos, permitindo, ainda, que se expressem, se comuniquem e que vá incorporando novos conhecimentos sobre aqueles previamente adquiridos.

Concluímos, para vias deste estudo, que as professoras possuem a concepção de que o brincar é importante para as crianças do Ensino Fundamental, mas ao relatarem sobre suas práticas demonstram que desenvolvem atividades dirigidas, pedagogizantes e não permitem o brincar livre e espontâneo defendido na Teoria Histórico Cultural. Esperamos que de alguma forma, esse trabalho contribua para que possamos repensar práticas estereotipadas para as crianças. Que possamos respeitar às infâncias das crianças e sua atividade principal. Esse é o nosso desafio!

Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. 6. ed. São Paulo: Loyola, 1990.

BAPTISTA, Mônica Correia. Crianças menores de sete anos, aprendizagem da língua escrita e o ensino fundamental de nove anos. In: MACIEL, Francisca Isabel Pereira. BAPTISTA, Mônica Correia, MONTEIRO, Sara Mourão (orgs). **A criança de 6 anos, a linguagem escrita e o Ensino Fundamental de Nove Anos**: Orientações para o trabalho com a linguagem escrita em turmas de crianças de seis anos de idade. Belo Horizonte: UFMG/FaE/CEALE, 2009.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

FALKEMBACH Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais**. Disponível em: http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf. Acesso em 10 de maio de 2018.

FREIRE, João Batista. **O jogo dentro e fora da escola** (Orgs.). Campinas: Autores Associados, 2005.

FROEBEL, F. **O pedagogo dos jardins de infância**. Petrópolis: Vozes. 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva S/A. 2007.

KAMII, Constance; DEVRIES, Rheta. **Jogos em grupo na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis**. 14. ed. Petrópolis: Rio de Janeiro, 2007 (a)

_____. **O jogo e a Educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2007 (b).

_____. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 2000.

_____. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional** / José Milton Lima. – São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008.

LEONTIEV, A. N. Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil. In: VIGOTSKII, L.S., LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 9. ed. São Paulo: Ícone, 2001.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Chiste. **Os jogos lúdicos na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MOYLES, Janet R. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

NÓVOA, ANTONIO (Org). **Profissão professor**. Portugal: Portal, 1997.

VYGOTSKY, L. S. **As origens do pensamento na criança**. São Paulo: Manole, 1989.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.