



CENTRO EDUCACIONAL TRÊS MARIAS EIRELI
FACULDADE TRÊS MARIAS – FTM
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

MARIA MADALENA PEREIRA ROCHA

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

PEDRO AFONSO / TO
2021

MARIA MADALENA PEREIRA ROCHA

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada ao Centro Educacional Três Marias como requisito final para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia do curso de Pedagogia.

Orientadora: Prof. Mestre Núbia Gomes de Souza.

PEDRO AFONSO / TO

2021

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada ao Centro Educacional Três Marias como requisito final para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia do curso de Pedagogia.

Orientadora: Prof. Mestre Núbia Gomes de Souza

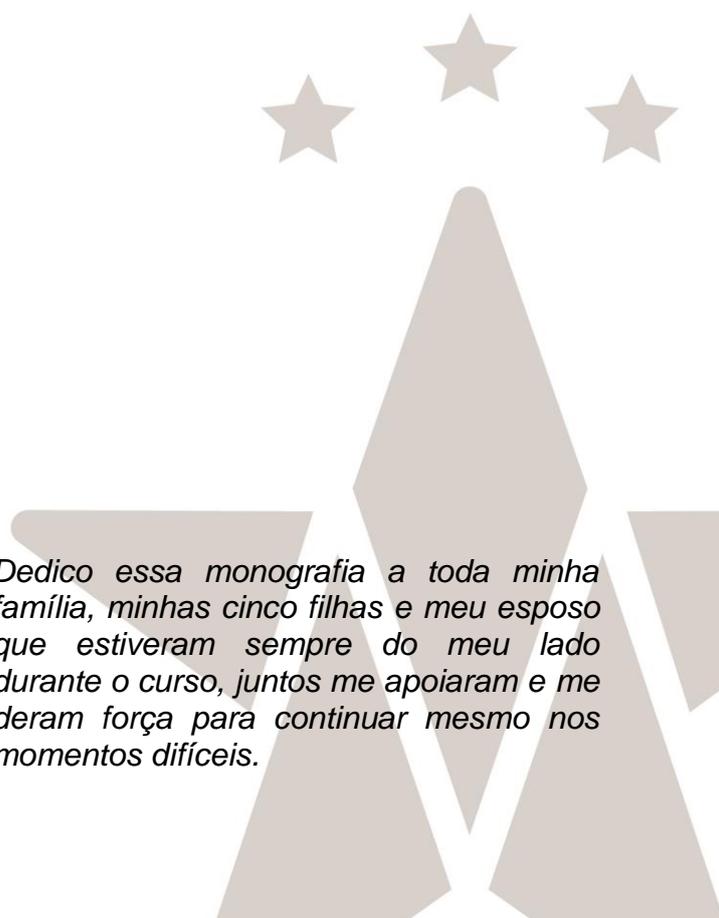
Aprovada em: ____ / 03 / 2021.

Prof. Mestre Núbia Gomes de Souza (orientadora)
Centro Educacional Três Marias

Prof. Titulação e nome completo (Examinador Interno)
Centro Educacional Três Marias

Prof. Titulação e nome completo (Examinador Interno)
Centro Educacional Três Marias

PEDRO AFONSO / TO
2021



Dedico essa monografia a toda minha família, minhas cinco filhas e meu esposo que estiveram sempre do meu lado durante o curso, juntos me apoiaram e me deram força para continuar mesmo nos momentos difíceis.

AGRADECIMENTOS

Agradeço antes de tudo a Deus por me dar a vida e a possibilidade de acordar todos os dias e lutar pelos meus sonhos sendo um deles a realização desse curso.

Agradeço também a toda minha família que também contribuíram e estiveram do meu lado me ajudando como puderam para que se tornasse possível a realização desse sonho.

Agradeço principalmente ao meu esposo e filhas pois sem eles eu não teria conseguido chegar tão longe.

Agradeço aos meus amigos e colegas de curso que também foram essências para que eu não desistisse de continuar com esse projeto, mesmo nos momentos mais difíceis.

Quero agradecer a todos os meus professores do curso por terem compartilhado comigo seus conhecimentos e ensinamentos que serão essências para minha vida, a eles serei sempre grata.





“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.”

(Paulo Freire)

RESUMO

O estudo apresenta uma breve reflexão sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. Parte-se da compreensão de que a ludicidade pode contribuir positivamente no processo de ensino e aprendizagem das crianças, se inseridos nessa etapa do ensino de forma a valorizar e estimular o desenvolvimento dos educandos. Buscou-se enfatizar abordagens teóricas que possam elucidar como os jogos e brincadeiras influenciam na formação escolar da criança e como a brincadeira e jogos podem ser inseridos na educação infantil de forma que venha contribuir no desenvolvimento da criança de forma mais significativa. Contudo compreende-se que a educação lúdica é de suma importância para o desenvolvimento infantil uma vez que, a criança ao brincar sente-se plenamente realizada e potente, se expressando e representando um mundo cheio de significado, nesse ato é possível dar espaço à criatividade e potencialidades da criança. O brincar em si é uma forma de aprendizado, é um meio pelo qual a criança se desenvolve e aprimora conhecimento e aprende a se relacionar melhor em sociedade, no entanto, ainda hoje a sua eficácia é discutida no ambiente escolar. Entretanto, o brincar faz parte do universo infantil, a criança na maioria das vezes se utiliza de formas lúdicas para se expressar, interpretar o mundo e se comunicar, o lúdico faz parte das crianças e isso precisa ser valorizado no ambiente escolar. Sendo assim no contexto escolar a brincadeira precisa ser aceita e vista como algo que está repleto de saberes e conhecimento e, portanto, o lúdico deve ser valorizado e inserido nas escolas principalmente na etapa da educação infantil.

Palavras-chaves: Educação. Ludicidade. Aprendizagem.



ABSTRACT

The study presents a brief reflection on the importance of games and play in early childhood education. It starts with the understanding that playfulness can positively contribute to the teaching and learning process of children, if inserted in this stage of teaching in order to value and encourage the development of students. We sought to emphasize theoretical approaches that can elucidate how games and games influence children's education and how games and games can be inserted in early childhood education in a way that will contribute to the child's development in a more significant way. However, it is understood that playful education is of paramount importance for child development since, when playing, the child feels fully realized and powerful, expressing himself and representing a world full of meaning, in this act it is possible to evade creativity and the child's potential. Playing itself is a form of learning, it is a means by which the child develops and improves knowledge and learns to relate better in society, however, even today its effectiveness is discussed in the school environment. However, playing is part of the children's universe, the child most often uses playful ways to express themselves, interpret the world and communicate, playfulness is part of children and this needs to be valued in the school environment. Thus, in the school context, play needs to be accepted and seen as something that is full of knowledge and knowledge and, therefore, playfulness should be valued and inserted in schools, mainly in the stage of early childhood education.

Keywords: Education. Playfulness. Learning.



LISTA DE ABREVIATURAS

FTM - Faculdade Três Marias



SUMARIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 JOGOS/BRINCADEIRAS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A FORMAÇÃO DA CRIANÇA EM AMBIENTE ESCOLAR.....	14
3 OS TIPOS DE BRINCADEIRAS QUE PODEM SER PRATICADAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	18
4 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA VIDA DA CRIANÇA.....	20
5 MANEIRA COMO O PROFESSOR PODE TRABALHAR OS JOGOS E BRINCADEIRAS DENTRO DE SALA DE AULA.....	24
5.1 Formação do professor para trabalhar jogos e brincadeiras.....	26
5.2 Atividades utilizadas pelo professor para trabalhar os jogos e brincadeiras dentro de sala de aula.....	28
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
REFERÊNCIAS.....	33

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho consiste em uma reflexão sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. Busca investigar sobre de que forma a ludicidade pode contribuir positivamente no processo de ensino e aprendizagem das crianças, e como a brincadeira e os jogos podem ser inseridos nessa etapa do ensino de forma a valorizar e estimular o desenvolvimento dos educandos.

A escolha do tema justificou-se a partir das experiências pessoais da pesquisadora, por meio de vivências pessoais com a filha em que se percebeu que, ao ser inserido o lúdico na resolução das atividades de casa, havia maior envolvimento e participação desta bem como um aprendizado mais significativo, com isso houve a necessidade de buscar se conhecer mais sobre as metodologias lúdicas e sua contribuição no processo de ensino aprendizagem.

A ludicidade é de suma importância para o desenvolvimento infantil. A criança ao brincar sente-se plenamente realizada e potente, através do brincar a criança se expressa e representa um mundo cheio de significado, nesse ato é possível dar espaço a criatividade e potencialidades da criança. O brincar em si é uma forma de aprendizado, é um meio pelo qual a criança desenvolve e aprimora conhecimento, além disso nesse ato ela aprende a interagir e se relacionar com os outros, cria, argumenta, troca experiências estabelece vínculos e expressa sentimentos. No contexto escolar a brincadeira precisa ser aceita e vista como algo que está repleto de saberes e conhecimento e, portanto, o lúdico deve ser valorizado e inserido nas escolas.

A brincadeira faz parte do universo infantil e isso não pode ser negligenciado pelas escolas, que estão cada vez mais presas em pedagogias tradicionais enrijecidas. Acredita-se na ideia de que as escolas precisam cada vez mais inserir e valorizar os jogos e brincadeiras no planejamento pedagógico, levando o lúdico para a sala de aula, colocando assim a criança em contato com algo que faz parte do seu universo. Se isso for feito de forma criteriosa pelos educadores trabalhando-se através de metodologias lúdicas a criatividade, a sociabilidade, a afetividade, conceitos e saberes, poderá significativamente contribuir no desenvolvimento da criança.

Com esse trabalho pretende-se responder alguns questionamentos tais como: os jogos e brincadeiras influenciam diretamente na formação escolar das crianças? As

crianças aprendem brincando na unidade escolar? Como a brincadeira e jogos pode ser inserido na educação infantil de forma que venha contribuir no desenvolvimento da criança de forma mais significativa?

Parte-se da hipótese de que a partir das interações e propostas metodologias lúdicas as crianças podem melhor desenvolver suas potencialidades e, portanto, aprender conceitos e desenvolver habilidades com maior entusiasmo. Assim sendo o lúdico no contexto escolar influência de forma positiva no desenvolvimento escolar pois, além de proporcionar uma forma de ensino mais atrativa pode contribuir para o desenvolvimento de muitos aspectos como a comunicação a socialização, o conhecimento cultural, intelectual e criativo dentre muitos outros, assim enquanto criança brinca em contrapartida ela aprende.

De acordo Antunes (2002, p. 38), “Os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento”. Sendo assim é importante que professores e comunidade escolar possam compreender de fato sobre como a brincadeira e jogos pode ser inserido na educação infantil de forma que venha contribuir no desenvolvimento da criança de forma mais significativa. Só a partir desse entendimento que a ludicidade será vista como uma metodologia didática que proporciona não só o conhecimento de conceitos mais o pleno desenvolvimento dos educandos

Este trabalho sobre “a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, tem como objetivo discorrer sobre de que forma o lúdico pode contribuir no processo de ensino aprendizagem na etapa da educação infantil, ressaltando assim a necessidade e importância de uma educação que valoriza a ludicidade nessa etapa do ensino.

Não é surpresa afirmar que a brincadeira faz parte do mundo da criança, brincadeiras de rodas, danças e cantigas sempre fizeram parte do universo infantil. Pelo brincar pode-se compreender a maneira como a criança socializa no meio em que convive, aprendendo a ler, escrever, a se enturmar e a interagir com os professores e amigos de classe.

Estima-se que as crianças dedicam 60% do seu tempo acordadas para jogar, elas fazem isso instintivamente, o tempo todo, é a única atividade que ela faz que não

precisa de alguém para instruí-la nos primeiros anos de vida. Para Chateau (apud KISHIMOTO, 2005, p. 21), “o jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica”. A ludicidade pode trazer inúmeros benefícios na educação infantil, permite a construção do conhecimento em processo de ensino e aprendizagem, especialmente nos primeiros anos de escola. Ainda hoje a sua eficácia é discutida no ambiente escolar, por isso definiu-se como tema de pesquisa, a abordagem da importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil.

O brincar faz parte do universo infantil, a criança na maioria das vezes se utiliza de formas lúdicas para se expressar, interpretar o mundo e se comunicar, o lúdico faz parte das crianças e isso precisa ser valorizado no ambiente escolar. A ludicidade também está presente em outras faixas etárias da vida, mesmo quando adultos a nossa natureza lúdica naturalmente se manifesta em muitos momentos.

Este trabalho irá abordar os principais aspectos da educação infantil, as concepções sobre ludicidade e pesquisas bibliográficas sobre os efeitos que os jogos e as brincadeiras no âmbito escolar têm sobre a vida dos alunos. Para a realização desse estudo optou-se como metodologia a pesquisa bibliográfica.

Segundo Gil (2007, p. 17), pesquisa é definida como o:

“(...) procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa desenvolve-se por um processo constituído de várias fases, desde a formulação do problema até a apresentação e discussão dos resultados”. (GIL, 2007, p. 17).

O trabalho utilizará o método qualitativo, de natureza exploratória, o qual envolve o levantamento bibliográfico, selecionando vários autores, escritores de artigos, publicações de artigos em revistas e sites de que o levantamento bibliográfico tem o intuito é apresentar contribuições teóricas que possam esclarecer as questões levantadas nesse estudo, fazendo-se uma análise criteriosa e detalhada sobre a temática. Nesse estudo busca-se compreender a importância do lúdico para o desenvolvimento dos educandos na etapa da educação infantil, a partir da reflexão teórica de vários autores e abordagens que possam contribuir para a elucidação das questões levantadas, compreende-se que nesse momento isso será feito a partir da pesquisa bibliográfica e reflexão teórica, não sendo necessário pesquisa de campo, justificando portando a escolha da metodologia de pesquisa.

2 JOGOS/BRINCADEIRAS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A FORMAÇÃO DA CRIANÇA EM AMBIENTE ESCOLAR

Entende-se a importância do lúdico para o desenvolvimento dos educandos na etapa da educação infantil, nesse tópico busca-se explicar sobre como os jogos e as brincadeiras podem contribuir positivamente no processo de formação das crianças no contexto escolar.

Sobre a ludicidade Gomes (2004, p. 47), afirma que é a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”. Através do lúdico a criança se expressa dando significado a sua existência, interpretando e dando sentido a realidade. Portanto o lúdico é uma fonte de conhecimento que proporcionando a exploração da imaginação, da criatividade por meio de uma dinâmica interessante e atraente que desperta o interesse da criança. Quando a criança aprende através de metodologias lúdicas o conhecimento tem um significado muito maior.

Sobre a importância do lúdico Vygotsky (1993, p. 122) afirma:

É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos”. (VYGOTSKY, 1993, p. 122).

Através de jogos e brincadeiras as crianças aprendem a dar significado ao mundo, interpretam, criam situações específicas e buscam soluções para dissolvê-las. Por meio da sua criatividade e imaginação ela desenvolve e amplia seu conhecimento acerca do mundo.

A criança tem uma natureza lúdica, sendo assim a educação infantil e a ludicidade são indissociáveis, ou seja, as metodologias didáticas para essa faixa etária precisam ser pensadas levando em consideração esse universo pertencente a criança. E nesse contexto lúdico os jogos e as brincadeira são elementos essenciais, os jogos sedo atividades mais estruturadas, ao envolver regras, objetivos, materiais de suporte, trabalhando mais o raciocínio lógico, percepção, concentração e o desenvolvimento do corpo físico é equilíbrio, força, e a coordenação motora em geral,

quando se trata de jogos que envolvem atividades práticas que trabalham corpo e movimento.

Enquanto as brincadeiras provem da espontaneidade, sendo uma atividade não estruturada. A brincadeira proporciona a interação e socialização, o desenvolvimento da imaginação, criatividade e descobertas por meio da investigação, experimentação, além de tudo é uma linguagem cheia de expressão e significados.

Nesse sentido de acordo Fantim (2000, p. 53):

Brincando (e não só) a criança se relaciona, experimenta, investiga e amplia seus conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo que está ao seu redor. Através da brincadeira podemos saber como as crianças vêem o mundo e como gostariam que fosse expressando a forma como pensam, organizam e entendem esse mundo. Isso acontece porque, quando brinca, a criança cria uma situação imaginária que surge a partir do conhecimento que possui do mundo em que os adultos agem e no qual precisa aprender a viver. (FANTIM, 2000, p. 53).

A brincadeira não pode ser encarada apenas como o brincar pelo brincar. Enquanto a criança brinca ela desenvolve habilidades como por exemplo, investigar, experimentar se socializar desenvolvendo conhecimentos sobre o mundo e só si mesma, a brincadeira evidencia o modo como as crianças veem o mundo e como gostariam que ele fosse expressando sua visão da realidade.

O ato de brincar é uma linguagem pela qual a criança adquire conhecimento. Por meio da brincadeira elas expressam sua visão sobre o mundo, dão significado a sua própria realidade além disso elas aprendem a se relacionar, organizar e estruturar seus conhecimentos. É preciso compreender o que está por trás das brincadeiras e o quanto é possível aprender através destas. Isso exige um olhar atento e sensível do educador para que possam entender que na brincadeira a criança mostra o seu modo de ver e compreender o mundo, interage com o real e a fantasia, expressa seus sentimentos, conhecimentos e sua própria identidade.

Nesse sentido Santos (2002, p. 12) expõe que:

(...) uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento. (SANTOS 2002, p. 12).

O brincar é uma necessidade humana, o brincar contribui para a aprendizagem bem como para o desenvolvimento pessoal e social e cultural da criança, amplia a capacidade inventiva e imaginária colaborando para sua saúde mental sendo assim e por ter tantas contribuições que o brincar não pode ser considerado apenas como uma diversão.

Sobre o lúdico Vigotsky (1994, p. 81) explana:

“De uma forma geral o lúdico vem a influenciar no desenvolvimento da criança, é através do jogo que a criança aprende a agir, há um estímulo da curiosidade, a criança adquire iniciativa e demonstra autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração”. (VIGOTSKY, 1994, p. 81).

Por meio do lúdico a criança também é estimulada a desenvolver sua curiosidade, a ter autonomia e iniciativa, melhora e amplia seu repertório e contribui para o desenvolvimento da linguagem do pensamento e da sua capacidade de concentração. Sendo assim o lúdico é importante para o desenvolvimento de vários aspectos das crianças.

Conforme Vigotsky expõe o lúdico contribui no desenvolvimento infantil ao instigar a curiosidade, além de ajudar a criança a desenvolver sua autoconfiança, a linguagem o pensamento e o raciocínio. Desse modo as atividades lúdicas precisam ser planejadas pelo professor tendo uma consciência clara do que se pretende alcançar, e do que irá desenvolver nos educandos.

Nesse sentido os jogos ou brincadeiras precisa ser visto como um recurso pedagógico planejado com uma intencionalidade prática. Isso exige que o professor ao pensar em uma atividade lúdica estabeleça critérios e de forma organizada, defina a faixa etária, a organização do espaço em que será desenvolvida a atividade, os materiais de suporte, os objetivos e principalmente as habilidades a serem desenvolvidas e exploradas.

Alguns critérios são essenciais para o trabalho com o lúdico em sala de aula. Esses critérios tornam a atividade lúdica uma ação pedagógica rica capaz de proporcionar não apenas o lazer, mas sobretudo o conhecimento a partir de um aprendizado crítico, que impulsiona a autonomia, a criatividade, a curiosidade, a socialização e a expressão.

De acordo Carvalho e Pontes (2003, p. 48) a brincadeira sobretudo no contexto escolar não é uma atividade qualquer ela é construção de conhecimento, nesse sentido o mesmo afirma que:

A brincadeira é uma atividade psicológica de grande complexidade, é uma atividade lúdica que desencadeia o uso da imaginação criadora pela impossibilidade de satisfação imediata de desejos por parte da criança. A brincadeira enriquece a identidade da criança, porque ela experimenta outra forma de ser e de pensar; amplia suas concepções sobre as coisas e as pessoas, porque o faz desempenhar vários papéis sociais ao representar diferentes personagens. (CARVALHO e PONTES, 2003, p. 48).

A brincadeira é uma atividade psicológica complexa, ela exige o uso de inúmeras habilidades, por isso enquanto brinca a criança se desenvolve. Sua imaginação é ativada, suas concepções sobre o mundo e as coisas são ampliadas, e aprende a conhecer e desempenhar papéis sociais distintos.

A brincadeira mobiliza atividades intelectuais da criança, por isso é indispensável no ambiente escolar. Enquanto brincam as crianças aprendem a compreender e desenvolver suas emoções, exploram habilidades que ampliam e favorece a aprendizagem, aprendem normas sociais de comportamento, interagem e socializam de modo muito espontâneo.

Portanto, a atividade lúdica no contexto da educação infantil é essencial e fundamental para o desenvolvimento da criança como um todo. Os jogos e as brincadeiras são ferramentas que favorecem a aprendizagem de conceitos instigando a curiosidade bem como desenvolvem suas múltiplas inteligências.

3 OS TIPOS DE BRINCADEIRAS QUE PODEM SER PRATICADAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Uma vez entendendo a importância do lúdico na educação infantil, conhecer quais os tipos de brincadeiras e como elas podem ser melhor trabalhadas com essa faixa etária de modo a favorecer o desenvolvimento da criança e todo o processo de ensino aprendizagem.

Diferentes jogos e brincadeiras podem ser trabalhados nas diferentes fases de da criança, mais especificamente na educação infantil alguns são mais eficientes e trazem maior contribuição no processo de desenvolvimento das crianças dessa etapa escolar.

Nessa fase de desenvolvimento da criança trabalha-se principalmente os jogos de exercício sensório-motor. Tem como finalidade trabalhar os sentidos e a motricidade da criança. “Inicialmente, o brincar sensório- motor surge na forma de exercícios motores que têm finalidade de prazer funcional, de explorar e exercitar os movimentos do próprio corpo”. (PIAGET, 2010, p. 130).

O professor pode realizar atividades lúdicas que desafiem as crianças a explorar o corpo e movimento. As músicas e cantigas populares com gestos e coreografias como bater palmas são muito eficientes, trabalham os sentidos, a audição a fala e a coordenação motora.

Brincadeiras que envolvem movimentos como carregar e transportar coisas empurrando, removendo, afastando, esvaziando, lançando, rolando também são interessantes para essa faixa etária bem como as brincadeiras em que a criança tenha que saltar, correr, ir para frente para trás e para os lados, desenvolvendo a noção de espaço. Pular amarelinha sem pedra, pega, bobinho, corre cotia e as cantigas de roda são boas opções para se trabalhar o senso de direção das crianças, bem como a agilidade, raciocínio e rapidez. Outra brincadeira interessante é a caixa sensorial em que se pode explorar os sentidos tato, audição, e a imaginação das crianças.

Os Jogos simbólicos também podem ser trabalhados com as crianças no ambiente escolar, mais especificamente entre a idade de dois e seis anos. De acordo Araújo (2000, p. 63) esses jogos se caracterizam por “liberdade total de regras; desenvolvimento da imaginação e da fantasia; ausência de objetivo; ausência de uma lógica”. São as brincadeiras de faz de conta, de imitação ou imaginação, por exemplo,

brincar de casinha, de comidinha, de imitar monstros, bichos e personagens dentre outras. Os jogos simbólicos estimulam a criatividade, a interação e a linguagem.

A partir dos quatro anos pode se trabalhar com os jogos de regras, nesses jogos “[...] as crianças assimilam a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis da vida” Araújo (2000, p. 64), essas regras podem ser espontâneas surgem no decorrer de brincadeiras de faz de conta por exemplo, ou transmitidas, quando fazem parte da brincadeira.

Tem-se também os jogos de construção que nessa etapa da educação favorecem o desenvolvimento da criança. Segundo Kishimoto os jogos de construção, “[...] são considerados importantes, porque enriquecem a experiência sensorial, estimula a criatividade e o desenvolvimento das habilidades da criança”. (KISHIMOTO, 2005, p. 40).

Existe uma series de jogos e brincadeiras que podem ser utilizadas pelo professor no ambiente escolar na educação infantil que irão contribuir e favorecer o desenvolvimento da criança, é necessário que o professor tenha uma boa compreensão sobre as fases e necessidades da criança e de que forma essas brincadeiras irão ajudar nesse processo de aprendizagens da mesma.



4 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA VIDA DA CRIANÇA

A ludicidade faz parte do universo infantil, boa parte do seu conhecimento a criança aprende brincando, pois por meio da brincadeira ela desenvolve aspectos como a comunicação, a sociabilidade, a criatividade, a instrução e os sentidos, dentre muitos outros. Sobre o papel do jogo na vida das crianças.

Kishimoto (1993, p. 15) considera que:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social”. (KISHIMOTO, 1993, p. 15).

Os jogos e brincadeiras fazem parte de uma tradição cultural que são transmitidos de geração em geração, são elementos que agregam valores culturais bem como ensinam princípios essenciais para convivência em sociedade uma vez que tem a função de construir relações e estabelecer regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social mais saudável.

Essa capacidade que a criança tem de aprender enquanto brinca acontece de modo natural e livre, as escolas precisam ter essa percepção de que o brincar propicia o desenvolvimento das crianças e dar assim a devida importância da ludicidade na educação.

Nesse sentido Cunha (2005, p. 09) esclarece:

A ludicidade, tão importante para a saúde mental humana, precisa ser mais considerada; o espaço lúdico da criança está merecendo maior atenção, pois é o espaço para a expressão mais genuína do ser, é o espaço de exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. (CUNHA, 2005, p. 09).

A brincadeira contribui também para a saúde mental da criança, no espaço lúdico a criança expressa aquilo que ela é, ao lidar com seus sentimentos ela aprende e desenvolve relações afetivas com o mundo, com as pessoas e coisas em geral. Na brincadeira ela desenvolve sua afetividade de um modo geral.

Assim se a ludicidade estiver alinhada à educação, as escolas terão uma ferramenta potente, um recurso pedagógico que pode contribuir no processo de ensino-aprendizagem facilitando a assimilação de saberes e conteúdos e o desenvolvimento de aspectos essenciais para formação humana. O lúdico no contexto escolar não deve ser apenas encarado como uma atividade que irá ajudar a preencher o tempo e lacunas das crianças.

Para Antunes (2004, p. 31) no ato de brincar a criança aprende, o mesmo afirma:

No ato de brincar que toda criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. Em outras palavras, jamais se brinca sem aprender e, caso insista em uma separação, esta série de organizar o que se busca ensinar, escolhendo brincadeiras adequadas para que melhor se aprende. (ANTUNES, 2004, p. 31).

No ato de brincar a criança cria sua realidade dando interpretações e significado, nesse sentido enquanto ela brinca ela aprende e também ensina, desenvolve habilidades específicas. Brincar é construção de conhecimento não é apenas um ato de diversão como a maioria das pessoas consideram.

As escolas e profissionais da educação precisam pensar sobre a ludicidade e encarar a brincadeira como uma prática que não distancia a criança do aprendizado escolar, pelo contrário ela pode ser uma aliada poderosa nas práticas de professores. Nesse sentido os jogos e as brincadeiras devem ser inserido na sala de aula como uma metodologia com objetivos específicos e tendo propósitos claros.

Se voltar um pouco na história da humanidade é possível perceber a importância que a ludicidade já tinha na prática educativa, desde a Grécia antiga as atividades lúdicas já eram utilizadas como ferramenta educativa. Nesse sentido de acordo a citação abaixo pode-se afirmar que os jogos já na antiguidade esteve presente na vida do homem como algo aliado ao ato educativo.

Os jogos – Paidéia – constituem a mola fundamental da educação – paidéia – que, na Grécia, não se limita à infância, mas prossegue durante toda a vida. É nos jogos, concursos e festas que o indivíduo adquire a virtude e recebe a forma conveniente, (FRONTISI-DUCROUX, 1988, p. 41 apud BROUGÈRE, 1998, p. 41). A presença do jogo na vida dos povos gregos antigos tinha contribuição no processo de formação humana, ao ter sobretudo o papel de instruir pois através deles era possível

estabelecer regras, leis e objetivos a partir de uma dinâmica divertida. Ao praticar um jogo ou brincadeira dentro da escola a criança aprende a lidar com regras para que os limites não sejam descumpridos. Ela começa a entrar num mundo de regras que contém objetivos predefinidos. Para Almeida (2000, p. 22) “o ato consiste em uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total”. Ao incentivar que os alunos pratiquem atividades lúdicas, o professor deve observar os valores que cada brinquedo representa e a sua utilidade para a aprendizagem.

Sobre isso, Kishimoto (2005, p. 20) afirma que:

O valor experimental: deixa que as crianças explorem e manipulem os Brinquedos; valor da estruturação: dá suporte à construção da personalidade infantil; valor da relação: oportunizar a criança a interagir com seus pares e com adultos, com os objetos e o ambiente em geral; valor lúdico: verificar se os objetos estimulam a ação lúdica. (KISHIMOTO, 2003, p. 20).

É importante que permitir com que as crianças experimentem e explorem os brinquedos, estruturam dando suporte a construção, se relacionem através das brincadeiras pois são valores que estão agregados a diferentes brinquedos e brincadeira e que contribuem na formação da criança.

Dessa maneira, pode-se observar que cada um dos objetos das brincadeiras estimula a imaginação, levanta hipóteses e curiosidades na mente da criança, além disso permite que a criança interaja com aqueles do seu meio. Os jogos facilitam o progresso da personalidade, as funções psicológicas, intelectuais e morais dos indivíduos na escola.

Outro fator não menos importante é a formação adequada que o professor deve receber para poder lidar com o lúdico. A formação profissional dos professores é o maior desafio da educação superior, e a ausência de um profissional adequado é sentido pela escola e alunos.

Com relação ao papel do professor e o universo lúdico em sala de aula Wajskop (2009, p. 112) afirma o seguinte:

Considerando que a brincadeira deve ocupar um espaço central na educação infantil, entendo que a professora é figura fundamental para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo-lhes material e



partilhando das brincadeiras das crianças. Agindo desta maneira, ele estará possibilitando às mesmas uma forma de acender às culturas e modo de vida adultos, de forma criativa, social e partilhada. (WAJSKOP, 2009 p. 112).

No contexto da educação infantil a brincadeira deve ocupar um espaço central e nesse sentido tem um papel fundamental para ser o mediador que irá propor, criar brincadeiras, oferecer materiais que irão ajudar a criança nesse processo de desenvolvimento por meio do ato de brincar.

Nesse sentido ainda há muito o que ser feito na formação dos docentes que entre outros, recebem baixos salários, sofre com a ausência de materiais para trabalhar em sala de aula e os cursos de formação são raros e extintos. A formação dos cidadãos, exige do “professor uma formação primorosa e a sua formação inicial merece destaque já que se constitui o pré-requisito legal para o exercício da profissão e o substrato sobre o qual é construída toda a sua carreira”. (DEMO, 2002, p. 75).

Em suma essa pesquisa buscará apresentar reflexões pertinentes e favoráveis para uma melhor compreensão da importância e papel do lúdicos e jogos educativos na educação infantil, nesse sentido as considerações do teórico Kishimoto serão base e o ponto de partida para os discursões apresentados nesse breve estudo.



5 MANEIRAS COMO O PROFESSOR PODE TRABALHAR OS JOGOS E BRINCADEIRAS DENTRO DE SALA DE AULA

Na educação infantil em especial o professor pode trabalhar os jogos em diversas situações. Os jogos e brincadeiras de acordo como se é planejado pode se tornar uma ferramenta pedagógica que poderá enriquecer a aula e favorecer o processo de aprendizagens das crianças. Nesse sentido para (RAU 2007, p. 32), “toda prática pedagógica deve proporcionar alegria aos alunos no processo de aprendizagem”.

De acordo Luckesi (2000, p. 2) “o que a ludicidade traz de novo é o fato de que quando o ser humano age de forma lúdica vivencia uma experiência plena”. Desse modo como salienta Rau (2007, p. 51) “o lúdico é um recurso pedagógico que pode ser mais utilizado, pois possui componentes do cotidiano e desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento”.

Sendo assim o processo poderá trabalhar o lúdico para ensinar conceitos, valores sociais, para favorecer o desenvolvimento do corpo físico, para melhorar e desenvolver a autoconfiança e construção da personalidade, para promover a interação e socialização e em muitos outros contextos.

Por exemplo se a intenção do professor com os alunos for desenvolver habilidades e competências cognitivas, o mesmo precisa compreender qual o nível de desenvolvimento cognitivo do aluno, e buscar atividades que desafie e desperte o interesse do aluno para o que está sendo ensinado.

De acordo Almeida (apud RAU 2007, p. 56), “o processo de construção do saber através do jogo como recurso pedagógico ocorre porque, ao participar da ação lúdica, a criança inicialmente estabelece metas, constrói estratégias, planeja, utilizando, assim, o raciocínio e o pensamento”. O ato de brincar é construção de conhecimento, através da ludicidade ela desenvolve inúmeras habilidades, apende a dar significado ao mundo, ampliando assim seus conhecimentos e repertoria cultural e social. Na brincadeira seu raciocínio e pensamento são constantemente estimulados.

Ao utilizar os jogos e brincadeira o professor não facilita apenas as aprendizagens, mas torna suas aulas muito mais interessantes e atrativas despertam o Interesse do aluno.

E de acordo Rau (2007, p. 53) além de despertar o interesse dos alunos nas atividades lúdicas:

Muitos aspectos podem ser trabalhados por meio da confecção e da aplicação de jogos selecionados, com objetivos como: aprender a lidar com a ansiedade; refletir sobre limites; estimular a autonomia; desenvolver e aprimorar as funções neurosensoriomotoras; desenvolver a atenção e a concentração; ampliar a elaboração de estratégias; estimular o raciocínio lógico e a criatividade. (RAU,2007, p. 53).

Outros aspectos também podem ser trabalhos na criança por meio da ludicidade, como por exemplo a ansiedade, aprender a conhecer seu limite, a autonomia sem falar que o ato do brincar ajuda aprimorar as funções motoras e neurosensoriais, desenhando assim a atenção, a concentração bem como o raciocínio lógico e a criatividade.

Ao trabalhar o lúdico o professor irá ajudar as crianças a se desenvolverem em muitos sentidos, por exemplo a ter mais autonomia, a aguçar a sua curiosidade a desenvolver a autoconfiança a concentração a linguagem e o pensamento como um todo. De acordo Rau (2007, p. 38) “cabe ao educador conhecer a possibilidade da utilização de diferentes recursos pedagógicos com a orientação metodológica de seu trabalho”.

Toda atividade lúdica deve ser planejada com rigor pelo professor, de forma contextualiza e com objetivos claros do que se pretende alcanças, que aprendizagens serão favorecidas. Conforme Rau (2007, p. 49), “o jogo, para ser utilizado como recurso pedagógico, precisa ser contextualizado significativamente para o aluno por meio da utilização de materiais concretos e da atenção à sua historicidade”. Ao propor qualquer jogo ou atividade lúdica, é necessário ao professor compreender a funcionalidade desse jogo, como ele deve ser aplicado e sua relação com o conteúdo e os objetivos que se pretende alcançar.

Ressaltando Lara (2005, apud SILVEIRA 2009, p. 119) compreende que “o uso de jogos deve ser concebido como uma atividade que pretende auxiliar o aluno a pensar com clareza, desenvolvendo a criatividade e seu raciocínio lógico”. O uso dos jogos pelo professor precisa partir de uma finalidade didática clara, com enfoque nas

habilidades e necessidades da criança, para que como ferramenta pedagógica tenha um efeito positivo e ajudo de forma eficaz no desenvolvimento criança.

5.1 Formação do professor para trabalhar jogos e brincadeiras

A formação continuada dos professores contribui para que o professor mantenha sempre atualizado seu conhecimento, melhorando sua didática em sala de aula e contribuindo cada vez mais para o processo de aprendizagem dos seus alunos. Nesse sentido, conforme Kramer (2002) “[...] a formação é necessária não apenas para aprimorar a ação profissional ou melhorar a prática pedagógica”. A autora defende “a formação como direito de todos os professores: formação como conquista e direito da população, por uma escola pública de qualidade” (KRAMER, 2002, p. 128).

A formação continuada é essencial para o aprimoramento da ação profissional do professor. Com relação a aplicabilidade do lúdico em suas práticas pedagógica, o professor também deve buscar conhecer mais e aprender a melhor utilizar a ludicidade com seus alunos.

Já foi compreendido no decorrer do texto que a ludicidade contribui no desenvolvimento da crianças em vários aspectos, sendo assim a brincadeira não pode ser encarada pelo professor apenas como ato de diversão, mas como um processo pelo qual a criança está em constante desenvolvimento , assim é papel do professor buscar conhecer mais sobre o universo lúdico e suas contribuições para o desenvolvimento da criança, podemos assim utilizar a brincadeira e o jogos de forma que possa contribuir no processo de ensino aprendizagem.

Ao incorporar o lúdico em seu trabalho pedagógico requer que o professor tenha o entendimento claro da sua importância e relevância no campo educacional, por isso é essencial que ele busque aperfeiçoar seu trabalho com o lúdico por meio de estudos que poderão contribuir e melhor ajudar no seu trabalho com as crianças.

Nesse sentido Santos (1997, p. 14) afirma que:

“O adulto que volta a brincar não se torna criança novamente, apenas ele convive, revive e resgata com prazer a alegria do brincar, por isso é importante o resgate desta ludicidade, a fim de que se possa transpor esta experiência para o campo da educação, isto é, a presença do lúdico. (SANTOS; CRUZ, 1997, p. 14).

O professor para melhor possibilitar a aprendizagem das crianças através da ludicidade deve também resgatar a sua natureza lúdica presente na infância, isso irá aproxima-lo ainda mais do universo das crianças e permitirá que ele possa observar como a criança se desenvolve pelo ato de brincar. Segundo Santos (1997, p. 13) a formação lúdica proporciona ao professor “[...] vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora”. Sendo assim os cursos de formação continuada deveriam abordar mais conteúdos lúdico, apresentando metodologias que pudessem ser utilizadas em salas de aula.

Sobretudo através e do lúdico em sala de aula segundo Moyles (2006, p. 30) “Os educadores tem um papel chave a, desempenhar, ajudar as crianças a desenvolver o seu brincar. O adulto pode, por assim dizer, estimular, encorajar ou desafiar a criança a brincar de formas mais desenvolvidas e maduras. O papel do professor é ajudar e mediar a atividade lúdica, proporcionando ao aluno a desenvolver seu lado lúdico, estimulando o através da promoção de brincadeira, fornecimento de materiais que irá estimular sua imaginação e aguçar a sua ludicidade, as brincadeira e materiais precisam ser cada vez mais desafiadores promovendo assim o desenvolvimento da criança através do ato de brincar.

Quando o professor compreende que através da brincadeira a criança também está em constante aprimoramento de habilidade e conhecimento ele irá cada vez mais propor contextos lúdicos desafiadores nesse sentido segundo Barbosa (2009, p. 72) ao propor um contexto lúdico o professor deve:

Considerar que as crianças ouvem música e cantam, pintam, desenham, modelam, constroem objetos, vocalizam poemas, parlendas e quadrinhas, manuseiam livros e revistas, ouvem e contam histórias, dramatizam e encenam situações, para brincar e não para comunicar “ideias”. Brincando com tintas, cores, sons, palavras, pincéis, imagens, rolos, água, exploram não apenas o mundo material e cultural à sua volta, mas também expressam e compartilham imaginários, sensações, sentimentos, fantasias, sonhos, ideias, através de imagens e palavras. (BARBOSA, 2009, p. 72).

O professor precisa estar atento ao que faz parte do interesse da criança ao propor um jogo uma brincadeira ou organizar um contexto lúdico, reconhecendo de forma clara como isso irá estimular e aguçar o brincar das crianças, isso requer muita

pregação de materiais adequados, estudo e pesquisa sobre a faixa etária e sobre o que mais irá envolver todos numa proposta que resgate o potencial, brincante e que ao mesmo tempo estimula a aprendizagem.

Em suma o trabalho com o lúdico também requer o aprimoramento da ação didática, estudo, observação, pesquisa e experimentação. Sendo assim, propor a ludicidade em sala de aula é uma tarefa desafiadora, mas que compensará ao professor e estimulara ainda mais o desenvolvimento dos educandos.

5.2 Atividades utilizadas pelo professor para trabalhar os jogos e brincadeiras dentro de sala de aula

O trabalho com o lúdico exige estudo e bastante criatividade do professor. Ao propor o lúdico como metodologia didática o professor poderá utilizar-se de inúmeras atividades lúdicas que irão aguçar aprendizagem dos seus alunos. É importante que a criança encontro na escola um espaço que favoreça a brincadeira, assim o papel do professor é propiciar esse espaço.

Inúmeras brincadeiras e jogos podem favorecer o trabalho do professor ao mesmo tempo que propicia a aprendizagem dos seus alunos. As cantigas de roda por exemplo, estas são cheias de tradição e elementos culturais, resgata a afetividade, o respeito aos princípios e regras a além de envolver a música um elemento que aguça a imaginação e é de grande contribuição na aprendizagem das crianças.

Callai (1991, p. 74) destaca que:

Na aprendizagem é necessário permitir, proporcionar e incentivar o indivíduo; nas suas relações, a criança aprende aquilo que interessa, o que lhe é necessário, e, por isso, o que lhe dá prazer. Sendo assim, a assimilação e a acomodação da criança ao meio devem ocorrer através do jogo, da aprendizagem lúdica. (CALLAI, 1991, p. 74).

Para estimular aprendizagem o professor deve conhecer o que de fato faz parte do interesse da criança, a criança aprende melhor a partir daquilo que faz parte do seu interesse, o lúdico é uma excelente ferramenta para que isso aconteça. Os jogos e brincadeiras são propulsores da criatividade e imaginação, de resoluções de problemas nesse sentido as brincadeiras de faz de conta, como o brincar de casinha,

construção de cabaninhas, brincar de fazer comidinhas aguçam o lado imaginativo da mesma e ainda desenvolve a capacidade de socialização e interpretação da realidade.

As brincadeiras de contação de história agregando elementos como uma caixa de objetos, fantasias e outros adereços além de desenvolver a linguagem ampliando o repertório da criança são essenciais e estimula a escrita e a leitura, a imaginação e a criatividade.

Para o estímulo do corpo as brincadeiras que trambalham a coordenação motora são fundamentais, como pular corda, segurar e coreografia objetos de tamanhos diferentes, pular amarelinhas, percursos com objetos, músicas com coreografias todas essa envolve o aprimoramento de habilidades motoras, a construção da autonomia o conhecimento do próprio corpo.

Nesse sentido Rosa & Di Nisio (1999, p. 18) afirma que:

Com as atividades lúdicas espera-se que a criança desenvolva a coordenação motora, a atenção, o movimento ritmado, conhecimento quanto à posição do corpo, direção a seguir e outros; participando do desenvolvimento em seus aspectos biopsicológicos e sociais, desenvolva livremente a expressão corporal, que favorece a criatividade; adquira hábitos de práticas recreativas para serem empregadas adequadamente nas horas de lazer; adquira hábitos de boa atividade corporal; seja estimulada em suas funções orgânicas, visando ao equilíbrio de saúde dinâmica que renova o espírito de iniciativa tornando-se capaz de resolver eficazmente situações imprevistas. (ROSA, NISIO, 1999, p. 18).

Através das brincadeiras as crianças precisam ser estimuladas a desenvolverem e terem mais controle sobre seu corpo para que possam se sentirem cada vez mais seguras, ampliando suas habilidades física e melhorando a coordenação motora, bem como deve estimular o desenvolvimento de aspectos psicológicos e sociais e culturais.

Uma boa opção que toda escola deveria ter era um tanque de areia, o contato da criança com a natureza é primordial para o desenvolvimento da criança. Os elementos naturais deveriam fazer parte da aprendizagem e das brincadeiras das crianças. A criança gosta do simples como um graveto por exemplo, a partir do simples ele pode criar coisas surpreendentes.

Para estimular a concentração e o raciocínio o professor pode se utilizar dos jogos de raciocínios lógicos, brincadeiras que exijam concentração e pensamento, os

jogos de construção são um deles, bem como jogos e brincadeiras de memorização e ainda os jogos com regras e com objetivos a serem alcançados que envolvam desvendar pistas, desafios e enigmas.

Existe uma diversidade de jogos e brincadeiras a serem aplicados que irão estimular a aprendizagem dos alunos, compete ao professor se desafiar e propor os jogos e brincadeiras que estão de acordo a cada faixa etária que requerem materiais acessíveis e seguros bem como buscar brincadeiras que alcancem e abarquem a realidade escolar na qual está inserido. Mas a aplicação de qualquer jogo e brincadeira exige estudo e preparação adequada.



6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das discursões e reflexões propostas através desse estudo pode-se ressaltar que os jogos e brincadeiras contribuem positivamente para o processo de ensino aprendizagem bem como para o desenvolvimento das crianças em vários aspectos.

Através do ato de brincar a criança aprende a lidar com regras para que os limites não sejam descumpridos, desenvolve e aprimora inúmeras habilidades, por isso enquanto brinca a criança se desenvolve. Na ludicidade a criança desenvolve sua imaginação aprende a se relacionar se expressar e amplia suas concepções sobre o mundo aprendendo a conhecer e desempenhar papéis sociais distintos. Sobretudo a ludicidade é uma grande propulsora da criatividade e imaginação.

A brincadeira mobiliza atividades intelectuais da criança, por isso é indispensável no ambiente escolar. Enquanto brincam as crianças aprendem a compreender e desenvolver suas emoções, exploram habilidades que ampliam e favorece a aprendizagem, aprendem normas sociais de comportamento, interagem e socializam de modo muito espontâneo.

A etapa da educação infantil em especial a brincadeira e o lúdico ocupa um lugar central sendo assim cabe ao professor ser um mediador e propor jogos e brincadeira que melhor propiciem o desenvolvimento da criança. Ao utilizar os jogos e brincadeira o professor não facilita apenas as aprendizagens, mas torna suas aulas muito mais interessantes e atrativas e despertam o interesse do aluno.

Contatou-se que as crianças aprendem brincando, pois através do lúdico ela é estimulada a desenvolver sua curiosidade, a ter autonomia e iniciativa, a brincadeira ainda contribui para melhora e ampliar seu repertório, ajuda a desenvolver a linguagem o pensamento bem como a coordenação motora. Sendo assim é essencial a presença do lúdico na educação infantil.

Os jogos e a brincadeira podem ser inseridos na educação infantil de forma que venha contribuir no desenvolvimento da criança de forma mais significativa. Mas para que isso ocorra é necessário que os professores tenham a compreensão de que a brincadeira é uma atividade complexa pela qual a criança aprende e desenvolve habilidades sendo a mesma uma atividade de diversão e recreação.

Nesse caso é de suma importância a presença de conteúdos lúdicos nos cursos de formação de professores, mas importante também que o próprio professor busque conhecer mais sobre esse universo lúdico melhorando assim seu trabalho didático, uma vez que a atividade lúdica com o lúdico também requer o aprimoramento da ação didática, estudo, observação, pesquisa e experimentação.

Em suma compreende-se que estudo é relevante e pode contribuir ao apresentar considerações que ressaltam a importância da ludicidade no processo formativo dos educandos na etapa da educação infantil em especial. Entende-se ainda que este estudo demonstra o interesse pela temática e for apenas um ponto de partida para que outros e maiores estudos sejam desenvolvidos com mais profundidade.



REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P.N. Educação Lúdica. **São Paulo: Loyola, 2000.**

ANTUNES, Celso, **Novas Maneiras de Ensinar - Novas Formas de Aprender.** Rio de Janeiro: Artmed, 2002.

ARAÚJO, I.R.O. **A utilização de Lúdicos para Auxiliar a Aprendizagem e Desmistificar o Ensino da Matemática,** 2000. 137 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia da Produção). Programa de Pós-Graduação em Engenharia da Produção da Universidade Federal de Santa Catarina

Brasília, Ministério da Educação e do Desporto – Secretaria de Ed. Fundamental. **PARAMETROS CURRICULARES NACIONAIS – Matemática,** 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação.** 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 1998. 218 p. Tradução: Patrícia Chittoni Ramos. Revisão técnica e apresentação à edição brasileira: Gisele Wajskop.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedos, desafios e descobertas.** Petrópolis, RJ: ed. Vozes, 2005.

DEMO, P. Desafios modernos da educação. **10 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.**

CALLAI, Helena Copetti (Org.). O ensino em estudos sociais. Ijuí, RS: Edunijuí, 1991.

CARVALHO, A. M. A.; PONTES, F. A. R. **Brincadeira é cultura.** In: A.M.A. Carvalho; C.M.C. Magalhães, F. A. R. Pontes; I. D. Bichara (Orgs.). Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. (Pp.15-30). São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003

FANTIN, M. **No mundo da brincadeira: jogo e cultura na Educação Infantil.** Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

FERREIRA, A. B. de H. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa.** 2. ed. Rio de Janeiro: GNT, 2000.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

LUCKESI, Cipriano C. **LUDICIDADE E ATIVIDADES LÚDICAS- uma abordagem a partir da experiência interna**. Artigo disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>. Acessado em 20 dez.2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.

_____. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1998.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

KISHIMOTO. Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais infantis;O jogo a criança e a educação**. Petrópolis. Rio De Janeiro: Vozes,1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.

_____. **Jogo, brincadeira e a educação**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MENEZES, Josinalva Estácio. **Razões sócio-histórico-filosófico-científicas para usar jogos no contexto ensino-aprendizagem de matemática**. Recife, PE: 2004, disponível em: <http://www.sbem.com.br/files/viii/pdf/07/2CC19453574449.pdf>, acessado em: 08. Dez .2020.

MOYLES, Janet R. et al **A experiência do brincar: a Importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais**. Trad. Maria Adriana Verissimo Verinese. Porto Alegre: Artmed, 2006,248p.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

PIAGET, J. **Aprendizagem e conhecimento**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2007.

RODRIGUES, A. J de. **Metodologia científica**. São Paulo: Avercamp, 2006.

ROSA, Adriana. **Atividades lúdicas: sua importância para a alfabetização**. Curitiba, Juruá Editora, 1998.

ROSA, Adriana P.; DI NISIO, Josiane. **Atividades Lúdicas: sua importância na alfabetização**. São Paulo: Juruá, 1999.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 eds. Vozes, Petrópolis, 2002.

SANTOS, S. M. P. dos; CRUZ, D. R. M da. **O lúdico na formação do educador**. In: SANTOS, S. M. P. dos (Org.). **O lúdico na formação do educador**, Petrópolis, Vozes, 1997.

SILVEIRA, Marcia C. da. **Atividades lúdicas e a matemática**. In Ulbra - Universidade Luterana do Brasil (org.). **O lúdico na prática pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2009.p.113-129.

KRAMER, Sonia. **Formação de profissionais de educação infantil: questões e tensões**. In: MACHADO, Maria Lucia de A. (Org.). **Encontros e desencontros em educação infantil**. São Paulo: Cortez, 2002.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda., 1998.

_____. **Psicologia Pedagógica/ L. S. V Vygotsky: tradução do russo e introdução de Paulo Bezerra**. 2ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 2009.