

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA
MODALIDADE À DISTÂNCIA

VINÍCIUS FÉLIX DOS SANTOS

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

JOÃO PESSOA - PB

2020

VINÍCIUS FÉLIX DOS SANTOS

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Pedagogia na Modalidade a Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Prof. Dra. Fernanda Mendes Cabral Albuquerque Coelho

JOÃO PESSOA - PB

2020

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S237i Santos, Vinícius Félix dos.

A importância do lúdico no processo de ensino
aprendizagem / Vinícius Félix dos Santos. - João
Pessoa, 2020.
41 f.

Orientação: Fernanda Mendes Cabral Albuquerque Coelho.
TCC (Graduação) - UFPB/CE.

1. Lúdico. 2. Brincar. 3. Jogos. 4. Aprendizagem. I.
Coelho, Fernanda Mendes Cabral Albuquerque. II. Título.

UFPB/CE

CDU 37(043.2)

VINÍCIUS FÉLIX DOS SANTOS

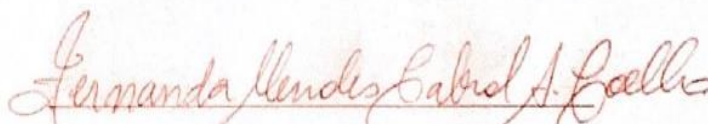
A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso
de Licenciatura Plena em Pedagogia na
Modalidade a Distância, do Centro de
Educação da Universidade Federal da
Paraíba, como requisito institucional
para obtenção do título de Licenciado em
Pedagogia.

Orientadora: Prof. Dra. Fernanda Mendes Cabral A. Coelho

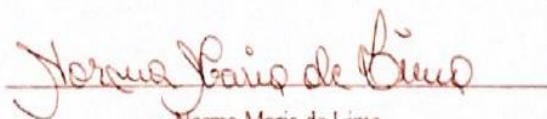
Aprovado em ____/____/2020

COMISSÃO EXAMINADORA



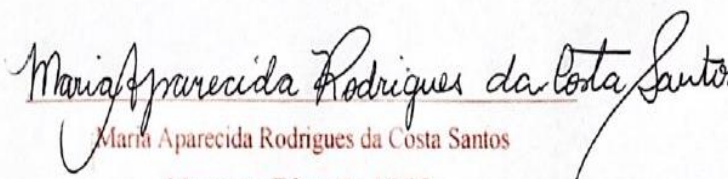
Fernanda Mendes Cabral de Albuquerque Coelho

Doutora em Educação/UFPB



Norma Maria de Lima

Doutora em Educação/CE/DPI/UFPB



Maria Aparecida Rodrigues da Costa Santos

Mestre em Educação. UFES.

LUCENA – PB

2020

Dedico este trabalho a Deus por me permitir chegar até aqui.

AGRADECIMENTOS

A minha Coordenador de polo Adriana Ferreira, pelo suporte de excelência, competência e dedicação e alicerces fundamentais para esta jornada.

A esta Universidade e seu corpo docente que fizeram parte da minha trajetória acadêmica.

E por fim agradeço aos colegas de curso que me incentivaram e ajudaram de forma direta e indiretamente nesta caminhada, o meu muito obrigado.

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

RESUMO: A presente pesquisa é destinada a mostrar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Visto que o brincar proporciona o crescimento saudável à criança, para que esta viva a sua fase da infância. A criança que brinca quando pequena pode tornar-se um adulto equilibrado fisicamente e emocionalmente. A criatividade e a responsabilidade são algo que o brincar proporciona, já que a criança age na hora das brincadeiras de forma espontânea, frente à realidade de maneira informal e transforma suas ações do dia a dia. A brincadeira constrói a personalidade da criança, que é um fragmento importantíssimo na vida dela, ela cria suas próprias regras, funções e sentidos para a brincadeira a qual está participando. Desse modo, esta pesquisa comprova que o brincar é essencial para que a criança se desenvolva em todos os sentidos. É através do brincar que acontece a ampliação da imaginação, criatividade e raciocínio. A criança também se socializa quando brinca com outras, pois acontece uma troca de vivências entre elas. O ensinar com jogos, transforma em lúdico todo o processo do ensino aprendizagem, torna-se eficaz, uma vez que a criança aprende brincando, e sente prazer em participar das brincadeiras com objetivos voltados a aprendizagem. Lembrando que quando o ensino é voltado para o lúdico faz com que todas as crianças participem com o propósito de brincar, bastando que o professor faça desse brincar um recurso pedagógico. A pesquisa traz um embasamento teórico nos autores Barros (2000), Negrine (1994), Kishimoto (1999), Oliveira (1984), Piaget (1998), Velasco (1996), entre outros, com a intenção de comprovar a temática em questão.

Palavras – Chave: Lúdico. Brincar. Jogos. Aprendizagem.

ABSTRACT: This research is intended to show the importance of playfulness in the teaching and learning process. Since playing provides healthy growth for children, so that they live their childhood phase. Children who play when they are young can become a balanced adult physically and emotionally. Creativity and responsibility are something that playing provides, since children act spontaneously when playing, facing reality in an informal way and transforming their daily actions. Play builds the child's personality, which is a very important fragment in her life, she creates her own rules, functions and meanings for the play in which she is participating. Thus, this research proves that playing is essential for the child to develop in all directions. It is through playing that the expansion of imagination, creativity and reasoning takes place. The child also socializes when playing with others, as there is an exchange of experiences between them. Teaching with games, transforms the entire teaching-learning process into playfulness, becomes effective, since the child learns while playing, and takes pleasure in participating in games with learning-oriented objectives. Recalling that when teaching is geared towards playfulness, it makes all children participate with the purpose of playing, it is enough for the teacher to make playing an educational resource. The research has a theoretical basis in the authors Barros (2000), Negrine (1994), Kishimoto (1999), Oliveira (1984), Piaget (1998), Velasco (1996), among others, with the intention of proving the theme in question.

Keywords: Playful. Play. Games. Learning.

SUMÁRIO

I	INTRODUÇÃO	11
II	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	14
III	CURRÍCULO E INFÂNCIA	16
1.1	Analisando Infância.....	16
1.2	Currículo.....	19
IV	CONTEXTUALIZANDO A LUDICIDADE	24
2.1	O aprender brincando.....	25
2.2	O lúdico na construção do conhecimento.....	26
V	APORTES METODOLÓGICOS PARA UMA EDUCAÇÃO LÚDICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	31
5.1	O lúdico na era da informação	32
5.2	A infância e a tecnologia.....	32
5.3	A prática do lúdico em sala de aula	34
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
	REFERÊNCIAS	39

I INTRODUÇÃO

O desenvolvimento da pesquisa consiste em abordar através dos pressupostos teóricos, a importância de trabalhar o lúdico nas séries iniciais, com atividades significativas, que permitem a melhor interação e participação das crianças, com oportunidade de experimentar, criar e recriar, enfim, de seduzí-las à descobertas, o que implica conhecer-se e provocar o despertar da criatividade e do desejo de aprender. Oportunizar o jogo significa o acolhimento da cultura lúdica, o que remete a compartilhar com a criança atividades educativas mais harmônicas. O educar hoje entende que além da leitura e da escrita, existe uma pluralidade de procedimentos e de variedades de atitudes e de valores que permitem a compreensão do saber.

O educar nos dias atuais implica considerar inúmeros aspectos do desenvolvimento da criança, haja vista, a necessidade das interações e brincadeiras preconizadas nas DCNEIs (Diretrizes Curriculares nacionais para Educação Infantil) como base fundamental para articulação da abordagem com outras áreas do conhecimento.

A transição da educação infantil para o ensino fundamental marca um rito de passagem muito importante na vida das crianças. A criança chega ao ensino fundamental com seis anos de idade, ainda com muitos desejos, curiosidades e vontade de brincar. Segundo a BNCC, é preciso que haja uma continuidade em seu percurso educativo e equilíbrio entre as mudanças introduzidas. Torna-se necessário estabelecer estratégias de acolhimento e adaptação tanto para as crianças quanto para os docentes, de modo que a nova etapa se construa com base no que a criança sabe e é capaz de fazer, em uma perspectiva de continuidade de seu percurso educativo, considerando princípios que regem as interações e brincadeiras, para que as crianças possam se expressar e desenvolver-se por meio dessa linguagem.

Brincar é uma atividade importante para que as crianças possam perceber o mundo a sua volta e estabelecer relações com seus pares e com elementos da natureza, compreendendo-as como parte de si, que contribui para o conhecimento do uso de outros elementos que também ajudam a desenvolver aspectos do desenvolvimento corporal, emocional e cognitivo das crianças. Compreende-se, então, que o brincar é uma importante linguagem que em articulação com outras áreas do conhecimento e demais linguagens devem fazer parte do contexto escolar. Portanto, o brincar deve ser uma linguagem assegurada como direito de todas as crianças, pois proporciona experiências relevantes durante a infância.

Nem sempre o brincar foi compreendido dentro de todas as dimensões essenciais para o desenvolvimento das crianças. O brincar é uma linguagem que contribui tanto para o professor, que precisa estar atento como são as diferentes manifestações das crianças durante as brincadeiras, como para as crianças que enriquece o repertório de aprendizagem para elas, à medida que vão realizando novas descobertas por meio das interações com seus pares no efetivo processo de recriar a cultura do brincar.

O brincar é expressar, comunicar, socializar e interagir, desde bebê, a criança parte primeiro das brincadeiras com seu corpo para, aos poucos, ir diferenciando os objetos ao seu redor. A relação da criança com o brinquedo e a brincadeira permite que ela atue e interprete os papéis de mãe, pai, médico, professora ou de outros personagens, elaborando suas próprias emoções.

Quando o brincar é percebido como elemento integrativo que integra importantes elementos da aprendizagem, novas possibilidades teórico-práticas surgem para apoiar o trabalho do professor, como por exemplo, a incorporação de novos elementos e brinquedos, criando estratégias para aliar conhecimentos ao desenvolvimento da criança.

Nos dias atuais o brincar assume um papel importante na educação infantil, o de proporcionar experiências significativas capazes de fazê-las compreender a realidade a qual estão inseridas. O brincar é reconhecido como um conceito que alicerça a aprendizagem das crianças.

O desenvolvimento infantil está vinculado ao brincar, pois o ato de brincar é terapêutico, prazeroso e este prazer é fundamental para o equilíbrio tanto emocional quanto social da criança. Na atividade lúdica a criança vai construindo seu conhecimento de mundo, transformando a realidade através da fantasia e imaginação e passa a observar as experiências individuais e sociais. Quando o educador propõe uma brincadeira pensa no objetivo e a criança pensa apenas no brincar. Toda criança precisa brincar para se expressar e se comunicar. Sendo assim, a presente pesquisa apresenta o seguinte problema: Quais as contribuições do Brincar e da importância do lúdico para a aprendizagem nas séries iniciais do Ensino Fundamental?

O objetivo geral deste trabalho é analisar a importância do lúdico por meio do brincar evidenciando esse processo a partir de jogos e brincadeiras, pois o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e as brincadeiras entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a

mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. Seguindo com o propósito da pesquisa temos os seguintes objetivos específicos: tendo o brincar como foco, demonstrar como a infância se revela nos dias atuais, compreender o currículo do brincar como recurso na educação, conceituar a ludicidade na construção do conhecimento e apontar as metodologias para uma educação lúdica no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da Educação Infantil.

A escolha do tema se justifica como forma de confirmar a importância da brincadeira na Educação Infantil que possibilita o desenvolvimento nos aspectos físico, social, afetivo, emocional e cognitivo. Visto que o brincar é importante porque através da brincadeira a criança aprende e constrói criatividade e autonomia. A criança quando brinca aprende a conviver em grupos, resolve conflitos, desenvolve capacidade de compreensão, interage com pessoas, aprende regras, desenvolve habilidades e expressa o que sabe fazer. Na educação infantil, o brincar é a principal linguagem do dia-a-dia e deve ser livre, surgir a qualquer hora. Quando a criança brinca, explora o mundo dos objetos, das pessoas, da cultura, e da natureza.

O trabalho encontra-se dividido em três capítulos. O primeiro traz uma reflexão sobre currículo e infância, buscando analisar o brincar no currículo infantil. O capítulo dois tem a intenção de demonstrar como a ludicidade pode contribuir de forma positiva na construção do conhecimento dos alunos. O terceiro e último capítulo tem como tema aportes metodológicos para uma educação lúdica nos anos iniciais do Ensino Fundamental, considerando a era tecnológica e a prática em sala de aula.

II PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Com base em seus objetivos esta é uma pesquisa do tipo exploratória, haja vista que

[...] têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado. Na maioria dos casos, essas pesquisas envolvem: (a) levantamento bibliográfico; (b) entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; e (c) análise de exemplos que estimulem a compreensão (GIL, 2002, p. 41).

Do ponto de vista dos procedimentos utilizar-se-á a pesquisa bibliográfica como alicerce para a construção da solução ao problema de pesquisa colocado. Pois, de acordo com Gil (op.cit., p. 44):

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como pesquisas bibliográficas.

As fontes bibliográficas acessadas serão principalmente livros, tanto de leitura corrente como de referência; publicações periódicas. Portanto, a delimitação do objeto de estudo ficou circunscrita à literatura clássica e complementar sobre o tema investigado.

Os dados coletados nas fontes bibliográficas serão organizados em *categorias de análise* definida por Gomes, (1994, p. 70), da seguinte forma:

A palavra *categoria*, em geral, se refere a um conceito que abrange elementos ou aspectos com características comuns ou que se relacionam entre si. Esta palavra está ligada à ideia de *classe* ou *série*. As categorias são empregadas para se estabelecer classificações. Nesse sentido, trabalhar com elas significa agrupar elementos, ideias ou expressões em torno de um conceito capaz de abranger tudo isso.

As categorias de análise formuladas serão: organização da análise; codificação; categorização; tratamento dos resultados, inferência e a interpretação dos resultados.

Estas categorias, elaboradas, portanto, a partir do material extraído da literatura, vão ser analisadas e interpretadas através do Método de Análise de Conteúdo, método criado por Bardin (1979, p.160):

[...] um conjunto de técnicas de análise das comunicações, visando, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, obter indicadores quantitativos ou não, que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) das mensagens.

Observa-se, então, que este método se trata de um excelente meio para estudar as “comunicações” colocando ênfase no conteúdo das “mensagens”. As mensagens usadas para responder as questões do estudo passaram por uma pré-análise e depois será usada como fonte de informação precisa para a investigação.

III CURRÍCULO E INFÂNCIA

O capítulo a seguir traz uma breve reflexão sobre a infância, visto que muitos são os discursos e as tentativas de descrever a infância atualmente. Larrosa (2010, p. 230) acrescenta que: “A infância é algo que nossos saberes, nossas práticas, nossas instituições já capturaram: algo que podemos explicar e nomear, algo sobre o qual podemos intervir, algo que podemos acolher”. De fato, percebemos cotidianamente este esforço em explicar essa infância, classificar e nomear a mesma. Porém, temos que problematizar neste momento que a infância não é uma só, essencial e idealizada, pois existem inúmeras infâncias.

A ideia banalizada ou corriqueira de infância idealizada nos dias de hoje diz respeito a um período especial da vida cronologicamente demarcado no desenvolvimento de um ser humano. Este ser em formação, com suas características facilmente identificáveis, como a fragilidade, inocência, imaturidade, pureza, certa impotência motora e cognitiva, um tanto primitiva e inacabada, nem sempre foi visto dessa maneira (KRAMER, 2007). Entre os séculos XII à XVI, através de suas pesquisas, principalmente iconográficas, relacionadas ao estudo das artes, nos afirma que era como se “não houvesse lugar para a infância nesse mundo (ARIES, 1981, p. 50)

A criança não era vista como um ser que requeresse atenção especial ou os mínimos cuidados em relação a sua constituição diferenciada do ser adulto. As crianças eram vistas como mini adultos, sendo inclusive representados nas pinturas exatamente como adultos, porém em estatura menor (ÁRIES, 1981).

Áries (1981) ainda cita que não se pensava como normalmente acredita-se atualmente, que a criança já contivesse a personalidade de um homem. Elas morriam em grande número. Tanto era assim na época referida pelo autor que as crianças que morriam precocemente não eram enterradas em cemitérios junto à sua família e, provavelmente, em algum terreno qualquer como se fosse algum animal doméstico, cão ou gato.

De acordo com Ariès (1981, p. 22),

As pessoas não se podiam apegar muito a algo que era considerado uma perda eventual. [...] Não se pensava, como normalmente acreditamos hoje, que a criança já contivesse a personalidade de um homem. Elas morriam em grande número.

O conceito de infância atingiu o seu auge entre os anos de 1850 e 1950. Entre o final do século XIX e o início do século XX as crianças ganharam um espaço próprio dentro da sociedade, além de vestimentas, jogos e uma linguagem própria. Porém, este conceito começou a se desfazer nos anos de 1950, quando a televisão devolveu as crianças ao mundo dos adultos ao compartilharem as mesmas informações. Com os computadores e a Internet, o volume de conhecimento disponível multiplicou-se, tornando possível aprender o que quisessem. Com isso, a adolescência começa cada vez mais cedo e a infância torna-se, por sua vez, mais curta.

3.1 ANALISANDO INFÂNCIA

Assim como a Educação, a infância passou por diversas transformações ao longo das décadas. O processo de aquisição de uma nova identidade para as instituições de ensino foi longo e difícil. A percepção que se tem e a noção do que é a infância foi se alterando durante o tempo. Ao longo do século XX, cresceu o esforço pelo conhecimento da criança, em vários campos do conhecimento. Até a idade Média, a criança não era vista como criança, porém como um adulto em miniatura. Antes viviam no mesmo ambiente dos adultos, participando de tudo, sem nenhuma preocupação em relação a sua formação (KRAMER,2007).

A literatura apresenta a pré-escola como uma invenção a partir do século XVIII, que tinha o objetivo de proteger as crianças contra a exploração do trabalho operário infantil e servil. A Revolução Industrial apresentou uma nova estrutura de família, quando as mulheres com forma de complementar a renda familiar, foram trabalhar nas indústrias, modificando toda a rotina familiar. Com as mães saindo para o mercado de trabalho, os espaços educativos surgiram para compensar. As escolas surgiram então, a partir da necessidade de se deixar as crianças para que as mulheres trabalhassem. Segundo Mendonça (2006) a Educação Infantil surgiu com o propósito de ser assistencialista e compensatório.

Durante o século XIX, uma nova função passa a ser atribuídas à educação de crianças pequena, mais relacionada à ideia de educação, de assistência, tendo como função compensar as deficiências das crianças, suas misérias, pobreza e negligências das famílias. (p. 282).

Desde que os estudos de Áries sobre a história social da criança e da família, essa concepção começou a mudar, em que analisou o surgimento da noção de infância na sociedade moderna, sabendo que as visões sobre a infância são construídas social e historicamente. “o sentimento de infância não significa o mesmo que afeição pelas crianças

corresponde à consciência da particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem” (ÁRIES, 1978, p.99).

Nesse contexto, o sentimento de infância é algo que demonstra a criança em suas particularidades, como um ser pensante, que age e constrói suas próprias conquistas.

Áries (1978) mostrou elementos que fizeram com que esta criança fosse reconhecida por suas particularidades e tão logo fossem separadas do mundo dos adultos, para viver uma fase que hoje conhecemos como infância. E esse sentimento de infância trouxe transformação no cotidiano das crianças, e a escola foi um dos elementos que marcou muito bem esta separação. A escola fez parte deste reconhecimento de infância, tornando-se um lugar de aprendizagem e também de separação.

As contribuições do sociólogo francês Bernard Charlot, nos anos 1970, também foram fundamentais e ajudaram a compreender a infância de maneira histórica, ideológica e cultural, em que afirma a dependência da criança como fato social, e não natural Bernard Charlot (1979 apud ZILBERMAN, 2003, p. 20) enfatiza:

Se a imagem da criança é contraditória, é precisamente porque o a infância é tratada de forma especial demonstrando essa fase como sendo a das descobertas adulto e a sociedade nela projetam, ao mesmo tempo, suas aspirações e repulsas. A imagem da criança é, assim, o reflexo do que o adulto e a sociedade pensam de si mesmos. Mas esse reflexo não é ilusão; tende, ao contrário, a tornar-se realidade. Com efeito, a representação da criança assim elaborada transforma-se, pouco a pouco, realidade da criança. Esta dirige certas exigências ao adulto e à sociedade, em função de suas necessidades essenciais.

A educação antes tinha o cunho assistencialista, com principal objetivo de cuidar. Agora é a Educação Infantil que surgiu com o objetivo de cuidar e educar. A criança passou a ser vista por lei. As conquistas para a Educação Infantil para qual foram criados novos espaços que intentam a validação dos aspectos físicos, sociais, culturais, e cognitivos das crianças, que devem ser respeitadas, complementando a ação da família e da comunidade.

Segundo Kishimoto (1993) os jardins de infância surgiram no Brasil como instituições cujo direito e dever era desenvolver a pedagogia froebeliana baseada no uso de jogos. Cabe aos professores recuperarem o valor do jogo para a educação infantil em contraposição a uma educação tradicional e rígida em que era castrada a possibilidade da criança brincar. Embora tenha sido recebida com entusiasmo por muitos setores sociais, a pedagogia dos jogos de Froebel criou também muitos inimigos ao contrariar a rígida metodologia dos tempos

imperiais. Esse movimento em torno das preocupações com a criança reflete tão somente o ideal de infância constituído a partir da imagem de pureza e inocência (ÁRIES,1981).

A consolidação e expansão dos jardins de infância no Brasil não ocorreram sem críticas, Kishimoto (1993) aponta que o ideário pedagógico predominante desde os fins do período imperial, calçado no ensino tradicional, dificultou o reconhecimento do jardim como instituição educativa.

Nas instituições assistencialistas como a creche e os asilos de criança, geralmente mantidas por entidades filantrópicas e religiosas, o brincar era negado, pois não se harmonizava com a natureza da criança pobre e asilada ou frequentadora da escola de tempo integral, uma vez que emergia a imagem da criança má que precisava ser domesticada, disciplinada para não cair em desvios de conduta.

A década de 1970 trouxe consigo a ideia de que as crianças, particularmente aquelas mais pobres, eram privadas culturalmente, apresentando carências e deficiências que deveriam ser supridas por uma educação compensatória. Segundo Kramer (2003), a abordagem da privação cultural se apoia no seguinte quadro conceitual:

[...] as crianças das classes populares fracassam porque apresentam “desvantagens socioculturais”, ou seja, carências de ordem social. Tais desvantagens são perturbações, ora de ordem intelectual ou linguística, ora de ordem afetiva (KRAMER, 2003, P. 32).

Por outro lado, as instituições de educação infantil, geralmente particulares, que atendiam as crianças da classe média e alta, focaram seu trabalho no aprimoramento intelectual, valorizando os aspectos cognitivos, afetivos, e sociais da criança pequena com o discurso de promover o desenvolvimento infantil desde o nascimento, com destaque para a criatividade e sociabilidade.

Kuhlmann Junior (2000) diz que é possível observar:

[...] que ainda hoje crianças pequenas que são submetidas a uma disciplina escolar arbitrária em que, diferentemente de um compromisso com o conhecimento, a instituição considera não ser sua função prestar os cuidados necessários e sim controlar os alunos para que sejam obedientes à autoridade (p. 13).

Assim, torna-se preocupante os conteúdos escolares, com o processo de alfabetização e conseqüentemente com os métodos e técnicas para se alcançar tal feito junto às crianças. Os

jogos podem ser instrumentos de grande valia no processo ensino aprendizagem. Para isso, cabe ao professor dinamizar essa prática na sala de aula, sabendo da sua real importância.

3.2 CURRÍCULO

Nas Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil de 2010 (p.22), o brincar é considerado fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança e pegando gancho no que foi dito no tópico anterior, neste ponto do trabalho, falaremos no papel do brincar na educação, haja vista, que na infância a criança ocupa grande parte do seu tempo com jogos e brincadeiras. Friedmann (2006, p.68) afirma que a oportunidade de a criança expressar seus afetos e emoções pelo brincar só pode acontecer num ambiente e espaço que facilitem que ela se expresse. Dentro de um contexto escolar, essa é uma tarefa de responsabilidade do professor.

Para Moyles (2006, p.36):

As crianças para aprender precisam de oportunidades de brincar, poder escolher, perseverar, imitar, imaginar, dominar, ter a chance de adquirir competência e confiança, de adquirir novos conhecimentos e novas habilidades como a capacidade de pensar e entender de maneira coerente e lógica sobre determinadas situações.

Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginárias e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativas. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

Ter a capacidade de criar, observar, experimentar, movimentar-se, cooperar, sentir, pensar, memorizar e lembrar, de se comunicar, questionar, interagir com os outros, de ter uma experiência social com flexibilidade, onde a tolerância e é fundamental para conhecer e valorizar a si e para conhecer sua força e conseguir entender suas próprias limitações e poder ser ativo dentro de um ambiente seguro que encoraje e consolide o desenvolvimento de normas e valores sociais.

A passagem da educação infantil para o ensino fundamental representa um momento de grande importância na vida da criança, podendo criar ansiedades e expectativas para essa nova fase. Essa é a etapa que geralmente a criança passa a brincar menos e a ter mais

conteúdos curriculares dentro de sala, as brincadeiras vão perdendo espaço. Ainda que os conteúdos sejam passados de maneira lúdica, espera-se que nessa etapa ela já esteja apta para se apropriar de certos conteúdos. Desse modo, a inclusão das crianças de seis anos no ensino fundamental requer diálogo entre a educação infantil e a fundamental, com o objetivo de garantir que as crianças sejam atendidas nas suas necessidades, com alternativas curriculares claras.

As Diretrizes da Educação (Lei de Diretrizes e bases Nacional) a LDBN nº 9.394/96, exige que a criança ingresse com seis anos no ensino fundamental a partir da implementação da Lei nº 11.114/2005, que altera os art. 6º, desta lei citada anteriormente (BRASIL, 1996), além disso, o ensino fundamental passou a ter 9 anos de duração.

Defendemos aqui o ponto de vista de que os direitos sociais precisam ser assegurados e que o trabalho pedagógico precisa levar em conta a singularidade das ações infantis e o direito à brincadeira, à produção cultural tanto na educação infantil quanto no ensino fundamental. É preciso garantir que as crianças sejam atendidas nas suas necessidades (a de aprender e a de brincar), que o trabalho seja planejado e acompanhado por adultos na educação infantil e no ensino fundamental e que saibamos, em ambos, ver, entender e lidar com as crianças como crianças e não apenas como estudantes. A inclusão de crianças de seis anos no ensino fundamental requer diálogo entre educação infantil e ensino fundamental, diálogo institucional e pedagógico, dentro da escola e entre as escolas, com alternativas curriculares claras (KRAMER, 2007, p. 20).

Ainda que seja a primeira etapa em que a criança passa efetivamente a ser cobrada com conteúdos educacionais, o autor aponta para a necessidade do olhar atento dos educadores acerca do fato de que elas ainda são crianças e que por essa razão, precisam ser tratadas dessa maneira. E buscar a partir disso, estratégias que possibilitem um trabalho e que valorizem a pautado na valorização das singularidades e especificidades dessa etapa da vida escolar para que não extrapole em exigências e não perca o constante diálogo entre o lúdico e o pedagógico, sobretudo nesse importante momento de transição da educação infantil para o ensino fundamental.

Piaget (1980) afirma que, a criança passa por várias fases ao longo de sua infância. Em cada fase de desenvolvimento é utilizado um tipo de brinquedo e brincadeiras diferentes.

No processo de aprendizagem, segundo Piaget (1980), a criança apresenta dois agentes cognitivos e intelectuais. Este autor classifica o modelo cognitivo em adaptação e organização. Onde a criança organiza suas experiências e vai adaptá-las, construindo o perfil de sua consciência. Afirmando ainda, que o processo de ajustamento ao meio em que vive é

chamado de adaptação, e a inclusão da combinação das informações que vem dos órgãos dos sentidos é que faz com que a organização aconteça de fato. Ou seja, a criança usa a mentalidade captada pelos órgãos dos sentidos. O desenvolvimento cognitivo é um processo interno, que se observa através das ações e expressões das crianças.

Os processos de pensamentos estão envolvendo as capacidades de: compreensão de fatos que ocorrem a sua volta; percepção de si mesmo e do ambiente ao seu redor; percepção de semelhanças e diferenças; memória; execução de ordens e compreensão de conceito. Fazendo assim com que a criança tenha a capacidade de construir e reconstruir as suas ideias, que estão relacionadas às novas experiências, organizando as ações e pensamentos característicos.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagens e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE). Este documento normativo aplica-se exclusivamente à Educação escolar, tal como a define o 1º do Artigo 1ª da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/96), e está orientado pelos princípios éticos, políticos e estéticos que visam à formação humana integral e a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva, como fundamentação nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN).

A proposta da BNCC Ensino Fundamental – Anos Iniciais “ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo.” (BNCC, 2018, p.58)

As áreas de conhecimento previstas pela BNCC são: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza e Ciências Humanas, sendo que cada uma delas tem competências específicas de área – reflexo das dez competências gerais da BNCC – que devem ser promovidas ao longo de todo o Ensino Fundamental.

De acordo com a BNCC, “as competências específicas possibilitam a articulação horizontal entre as áreas, perpassando todos os componentes curriculares, e também a articulação vertical, ou seja, a progressão entre o Ensino Fundamental – Anos Inicial e o Ensino Fundamental – Anos Final e a continuidade das experiências dos alunos, considerando suas especificidades.”.

Desse modo, além das competências, cada uma dessas áreas tem papel fundamental na formação integral dos alunos do Ensino Fundamental. A Base propõe que é preciso que haja uma continuidade em seu percurso educativo e equilíbrio entre as mudanças introduzidas. Torna-se necessário estabelecer estratégias de acolhimento e adaptação tanto para as crianças quanto para os docentes, de modo que a nova etapa se construa com base no que a criança sabe e é capaz de fazer, em uma perspectiva de continuidade de seu percurso educativo, levando em consideração as especificidades e as demandas pedagógicas de cada etapa.

Outro aspecto que muda com a BNCC Ensino Fundamental nos Anos Iniciais é a alfabetização. A partir da implementação da Base, toda criança deverá estar plenamente alfabetizada até o fim do 2º ano. Antes, esse prazo era até o terceiro ano – de acordo com o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC).

IV CONTEXTUALIZANDO A LUDICIDADE

o capítulo busca descrever o conceito de ludicidade uma vez que é um tema que vem difundindo-se nas mais diferentes esferas da sociedade. A palavra lúdica vem do latim *ludus* e significa brincar. No lúdico estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativo também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo (SANTOS, 1997).

Para o desenvolvimento da criança, a aprendizagem de atividades lúdicas é indispensável, e não podemos pensar nos passos do desenvolvimento dela, sem que nos atentamos às brincadeiras e jogos, a música e a literatura, para que seu desenvolvimento se considere como prática do brincar. Santos (1997, p. 20) afirma:

Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

O lúdico contribui diretamente para o desenvolvimento da criança, uma vez a brincadeira torna a aprendizagem significativa e acima de tudo prazerosa, o que proporciona ao aluno aprender sem que se conta disto.

A arte de brincar é uma forma de prazer e descoberta da criança, é uma forma que ela tem de expressar seus sentimentos e de novas descobertas, é a abertura da ideia de um princípio de que o mundo pertence somente aos adultos. No entanto para Vigotsky o jogo não era apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar as energias das crianças, mas sim meios que enriquecem e desenvolvem o intelecto delas.

O brincar é uma forma de viver, a criança desde muito cedo começa a vivenciar experiências que a levam a percepção do mundo e das relações à sua volta por meio das interações com adultos e outras crianças com as quais convive.

Esse tipo de jogo recebe várias denominações por diferentes autores: jogo imaginativo, jogo de faz-de-conta, jogo de papéis, jogo sócio-dramático ou jogo simbólico.

Vygotsky (1984) define o brincar como uma situação imaginária criada pela criança. Além disso, afirma em sua teoria que o brincar preenche necessidades que mudam de acordo com a idade.

É importante ressaltarmos que se faz necessário integrar o brincar às diferentes linguagens e áreas de trabalho (música, artes, teatro, literatura, dança, movimento, etc...) compreendendo a importância do fazer de conta de forma integrada para favorecimento da construção de sentidos para a criança, enquanto sujeito de direito.

Desta forma, o brincar tem sua origem na situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com a função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, constitui uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real.

Se a característica do brincar é uma fonte motivadora de prazer, criação, alegria e descobertas, todo processo vivido pela criança nos diferentes tempos e espaços deveria constituir-se sempre numa atmosfera lúdica. Sendo assim precisamos garantir espaços e propostas para que de fato esse brincar se efetive (VYGOTSKY, 1984).

A ludicidade é parte integral do mundo das crianças e que isso torna-se notório que as instituições de ensino não devem ignorar este fato. Os professores devem ter em mente que o ensino lúdico é seu parceiro no dia-a-dia dentro da sala de aula.

4.1 O APRENDER BRINCANDO

Mendes (2014) citando Leal e Silva (2011), fala sobre o conceito de brincar e destaca a importância de saber que isso é uma construção histórica, já que não é determinado biologicamente e sim uma construção que vem a partir da cultura que cada criança está inserida. “Temos tendência a considerar aquilo que é comum como algo natural” (MENDES, 2014, p. 22). Podemos entender a partir disso que as brincadeiras também vão variar de cultura para cultura e a valorização da brincadeira na aprendizagem também, mesmo que diversos autores falem sobre sua importância.

Como construção social, a brincadeira é atravessada pela aprendizagem, uma vez que os brinquedos e o ato de brincar, a um só tempo, contam a história da humanidade e dela participam diretamente, sendo algo aprendido e passado de geração a geração.

A palavra “brincar” vem de brinco (substantivo: objeto que enfeita a orelha, prendendo-se a ela), que por sua vez, remete-se a vínculo. BRINCAR, pela raiz da palavra, significa vincular. Quando uma criança brinca, ela está criando e recriando seus vínculos com a vida.

Nessa perspectiva, a brincadeira produz a cultura que ela própria necessita para existir [...] a “cultura lúdica” é apenas parcialmente uma produção da sociedade adulta, pois também inclui a reação das meninas e dos meninos à

produção cultural que é, de certa maneira, a eles imposta (MENDES, 2014, p. 22).

A autora ainda toca num ponto importante. Ela diz que já que o lúdico e a importância do brincar são culturais, como nós enquanto cultura podemos fazer com que isso ajude na aprendizagem. Os adultos podem fazer com que essa brincadeira seja estimulante e estimule a aprendizagem, mas como a autora coloca não se pode esquecer-se de deixar que as crianças brinquem livremente.

Existem diferentes tipos de brincadeiras que colaboram no desenvolvimento infantil como: brincadeira de faz de conta, em que a criança acaba por imitar situações cotidianas como quando, por exemplo. Brinca de ser a mãe preparando o café para a filha; brincadeiras tradicionais da cultura popular como, por exemplo, a amarelinha; brincadeiras de construir, podendo ser objetos da construção tanto peças de brinquedos industrializados como areia, pedra, galhos, etc. [...] todos esses tipos de brincadeiras são importantes para ampliar o conhecimento que a criança já tem e adquirir novas aprendizagens e devem estar presentes no planejamento das professoras que trabalham com crianças (MENDES, 2012, p. 23).

Nesta perspectiva, destaca-se então a importância de aprender e brincar e de estimular a aprendizagem através da brincadeira com o auxílio de jogos, brincadeiras de rodas, música e dos brinquedos que são ferramentas que podem ser usadas para estimular a imaginação e a criatividade das crianças.

Segundo Cardazzo e Vieira (2006), a “ludoeducação” vem sendo bastante usada, nome usado para o uso das brincadeiras dentro do espaço educacional.

É uma técnica por meio da qual podem ser postos em prática conceitos como os do construtivismo, uma vez que a aprendizagem se dá por meio da participação do aluno, e de uma forma que, para este, é divertida, por meio de brincadeiras e jogos que estimulam o desenvolvimento emocional e o relacionamento entre as crianças e também entre as crianças e professores (CARDAZZO; VIEIRA, 2006).

Citando Bomtempo (1997), os autores reiteram sobre o que já foi dito acima, da importância de deixar que as crianças brinquem livres, mesmo que seja sobre a supervisão de um educador. Ele deve estar ali, e mesmo que sugira a brincadeira, é bom que não interfira sobre ela, para que dessa forma a criatividade seja estimulada.

Resume isto apontando para a simplicidade do tema afirmando que, “Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando a matéria. Professor bom é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o aluno a brincar” (ALVES, 2011, p. 21).

Considera-se, portanto que o lúdico é uma das maneiras mais eficientes de prender a atenção dos alunos e fazer com que estes se envolvam nas atividades e a aprendizagem aconteça de maneira prazerosa.

A ludicidade é muito importante para o desenvolvimento das habilidades motoras, pois quando as crianças participam dos jogos e das brincadeiras, elas são estimuladas a desenvolver diversas habilidades, buscando fazer com que o processo de aprendizagem seja construído de forma experimental e divertido (KISHIMOTO, 1999).

A escola ao valorizar as atividades lúdicas, possibilita a criança a formar um bom conceito positivo de mundo, auxiliando no seu crescimento e contribuindo para um bom desenvolvimento global. A criança exercita o pensar, ao representar suas ações de maneira simbólica como também suas habilidades motoras ao correr, girar, rolar e pular.

4.2 - O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

Usar as atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem, como vimos, é uma das estratégias que os educadores têm e que são importantes para o desenvolvimento da criança. Uma das atividades que costumam despertar o interesse delas são os jogos.

O jogo promove de maneira lúdica a aprendizagem o desenvolvimento das crianças, ele passou a ser usado nas práticas escolares como aliado para o ensino, já que coloca a criança frente a situações do dia a dia e de forma lúdica ensina a criança em como lidar com situações reais do seu convívio. O jogo nas inúmeras situações em que é trabalhado é usado como estratégia para passar conteúdos culturais (KISHIMOTO, 2003, p. 13). Ele é na sua essência uma ferramenta excelente estratégia para integrar e aproximar as pessoas. Para ser eficaz, precisa proporcionar a chance da criança descobrir por ela mesma como interagir com o mundo. O papel do professor nesse momento é oferecer situações que possibilitem tal ação e que estimule a criatividade através dessas estratégias e propostas, servindo como mediador e motivando diferentes respostas e possibilitando que a criança tenha espaço de se expressar com suas particularidades. A criança tem a oportunidade de interagir, sendo capaz de se desenvolver e criar formas de aprender.

O Brincar tem o poder de despertar os sentidos das crianças e a capacidade de contribuir para seu desenvolvimento global, com a socialização abrindo um importante espaço para que ela sua criatividade. Integrar as experiências educacionais aos jogos e brincadeiras, é de extrema relevância, pois a linguagem do brincar oferece uma experiência repleta de prazer.

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal (OLIVEIRA, 2002, p. 160).

Enxergar o brincar como uma possibilidade de trabalhar relevantes aprendizados para a vida da criança é uma tarefa dada ao professor, que a partir disso, pode intervir de maneira apropriada, sem prejudicar os benefícios do lúdico. Intervir de forma crítica, analisando o brincar das crianças e fazendo desse momento um espaço de crescimento, em que se faz necessário, ouvi-las e observá-las, nas suas particularidades e sendo capaz de ajudá-las nas dificuldades estimulando-as a superar cada desafio como elemento novo para sua aprendizagem. ▬

Friedmann (2006) e Dohme (2003), dizem que as crianças têm muitas razões para brincar, uma delas é o prazer que extraem disso. Além disso, podem pela brincadeira, extravasar agressividade, controlar suas angústias, ganhar experiências e socializar.

Huizinga (2008) discute sobre a importância do uso de atividades lúdicas no ensino de ciências:

Primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Segunda característica, intimamente ligada à primeira: o jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. [...] O jogo lança sobre nós um feitiço: é ‘fascinante’, ‘cativante’. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia. (HUIZINGA, 2008, p. 12).

Podem ser consideradas como jogos educativos as atividades lúdicas que desenvolvem habilidades cognitivas importantes para o processo de aprendizagem - resolução de problemas, percepção, criatividade, raciocínio rápido, dentre outras habilidades. Se o jogo, desde seu planejamento, for elaborado com o objetivo de atingir conteúdos específicos e para ser utilizado no âmbito escolar denominamos tal jogo de didático. Por outro lado, se o jogo não possuir objetivos pedagógicos explícitos e sim ênfase ao entretenimento, então os caracterizamos de entretenimento (ZANON *et al.*, 2008).

Os jogos didáticos constituem um importante recurso no auxílio do processo ensino aprendizagem, e podem ser utilizados pelas mais diferentes disciplinas, tanto no ensino fundamental quanto no médio. De acordo com Soares (2004), o jogo constitui um instrumento capaz de despertar o interesse do aluno por propor um desafio. Dentro do ambiente escolar, as atividades lúdicas podem auxiliar o professor na identificação das dificuldades enfrentadas pelos alunos, além de propiciar uma maior interação os estudantes, e entre estudantes e professores.

Os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo. O jogo oferece o estímulo e ambiente propício que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite o professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos. (BRASIL, 2008).

Desta forma, conhecer diferentes metodologias de jogos didáticos permite ao professor escolher jogos que possam auxiliá-lo na tarefa de motivar os alunos e despertar seu interesse para a matéria.

Apesar de não se saber ao certo a origem dos jogos, é conhecido o fato de que diversos povos, como romanos, egípcios e maias, os utilizavam para o ensino de normas, padrões e valores da vida para as novas gerações (MORATORI, 2003). Desta forma, é possível observar que, desde muito tempo, os jogos já desempenhavam papel fundamental dentro do processo ensino aprendizagem. Tal fato decorre da crença de que o ato de educar poderia se dar por meio da imaginação e curiosidade, sendo o processo de aprendizagem algo alegre e eficaz.

Diferentes atividades podem ser consideradas como jogos didáticos. De acordo com Soares (2004) os jogos podem ser definidos como ações lúdicas que possuem regras definidas. De acordo com Kishimoto (1998; 2002) o jogo educativo possui duas funções que devem estar em constante equilíbrio. Uma delas diz respeito à função lúdica, que está ligada a diversão, ao prazer e até o desprazer. A outra, a função educativa, que objetiva a ampliação dos conhecimentos dos educandos. Segundo a autora, “o desequilíbrio entre estas funções provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, o contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino.” (KISHIMOTO, 1998: 19).

Segundo diversos autores (KISHIMOTO, 1996; CUNHA, 1998; GOMES, FRIEDRICH, 2001), o uso de jogos didáticos tem o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico, por conter o aspecto lúdico e por ser utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem. Dentro desta perspectiva, o jogo não é o fim, mas o meio que conduz a um conteúdo didático específico, resultando em um empréstimo da ação lúdica para a aquisição de informações (KISHIMOTO, 1996).

De acordo com Cabrera e Salvi (2005), o uso dos recursos lúdicos influencia naturalmente o ser humano, que apresenta uma tendência à ludicidade, desde criança até a idade adulta. Uma grande influência quanto a este aspecto se deve ao fato destas atividades envolverem as esferas motoras, cognitivas e afetivas dos indivíduos, e assim, o ser que brinca e joga é também um ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve intelectual e socialmente.

Para Volpato (2002), nas mais diversas culturas os jogos ocuparam lugar muito importante. Apesar de não haver conhecimento sobre a origem dos jogos, sabe-se que diversas civilizações antigas o utilizavam, dentre as quais podemos citar os egípcios, os romanos e os maias. Naquela época eles eram aplicados com o intuito de ensinar normas, valores e padrões de vida (MORATORI, 2003).

Mas é preciso lembrar que nem sempre o uso de jogos no ambiente educacional foi levado a sério, uma vez que estes sempre foram associados à diversão. A utilização de jogos como meio educativo demorou a ser aceita, e ainda hoje é pouco utilizada, encontrando resistência entre muitos professores (GOMES, FRIEDRICH, 2001). Isso se dá, principalmente, pelo fato dos jogos serem encarados como mera diversão, podendo muitas vezes sujeitar momentos de baderna e indisciplina durante a aula. É preciso também observar que a atividade lúdica não deve ter como único objetivo a memorização do conteúdo, como cita Guimarães (2006):

O objetivo da atividade lúdica não é apenas levar o aluno a memorizar mais facilmente o assunto abordado, mas sim induzir o raciocínio do aluno, a reflexão, o pensamento e conseqüentemente a construção do seu conhecimento, onde promove a construção do conhecimento cognitivo, físico, social e psicomotor. Além do desenvolvimento de habilidades necessárias às práticas educacionais da atualidade. (GUIMARÃES, 2006, p. 11).

Ao incitar o raciocínio, o jogo permite uma aprendizagem de forma efetiva, melhorando muito a relação entre os estudantes e a disciplina.

V APORTES METODOLÓGICOS PARA UMA EDUCAÇÃO LÚDICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Quando pensamos em ludicidade enquanto aspecto importante do contexto pedagógico é quase que imediato associarmos essa essencial condição do brincar à educação infantil. Nas modalidades seguintes os processos lúdicos ficam praticamente esquecidos, restritos apenas ao recreio escolar. Nesse sentido, é pertinente ressaltar que a ludicidade tem papel importante no desenvolvimento cognitivo e social das crianças nas séries iniciais do ensino fundamental. De acordo com Piaget (1962) é nessa fase que a criança desenvolve com a mais intensidade a imaginação e criatividade.

A ludicidade, enquanto estratégia pedagógica pode ser utilizada de forma multidisciplinar, no sentido de motivar e despertar o interesse das crianças para a construção do seu próprio conhecimento. Contudo, isso requer criatividade também por parte do professor (ALMEIDA, 2003).

De acordo com o BNCC(2018), há uma integração do conteúdo interdisciplinar que está separada em áreas de conhecimento, como: Códigos e Linguagem; Ciências Humanas e Ciências Exatas. Sendo assim, Língua Portuguesa, Arte e Educação Física fazem parte de Códigos e Linguagens e podem vir em forma de jogos e brincadeiras como jogo da memória, bingos, paródias, poemas, cartazes com músicas, piadas, o que é o que é, em Educação Física poderá se trabalhar as modalidades do atletismo, como também o futebol, o vôlei, queimado, brincadeiras com bambolês, bolas. Assim como em Arte, o teatro, as danças, as manifestações culturais, indígenas, quilombolas, diversas modalidades da música entre outras.

A escola além de proporcionar aos alunos uma grande diversidade de atividades lúdicas, deve valorizar as brincadeiras e jogos que os alunos já conhecem.

5.1 O LÚDICO NA ERA DA INFORMAÇÃO

Devido ao grande avanço da tecnologia o brincar tem cada vez mais sofrido mudanças. Os brinquedos como: carrinhos, bonecas, bolas estão ficando cada vez mais esquecidos, dando espaços aos aparelhos eletrônicos. Com a chegada da internet, as crianças já não brincam como antes, a grande maioria delas estão sempre com um computador na mão,

um celular de última geração, não dando importância as brincadeiras de rua (FRIEDMANN,2006).

Portanto, na escola que é um ambiente educativo precisa resgatar o brincar, fazendo com esse brincar tenha o objetivo do aprender. Já que nos dias atuais a grande maioria das brincadeiras está relacionada à tecnologia, computadores, smartphones, videogames e tudo que envolve tecnologias digitais. Além dessas brincadeiras, a tecnologia também está presente na vida das crianças dentro dos ambientes escolares e em outros meios – o que faz com que os pequenos tenham muita familiaridade com as novas tecnologias (GOMES, 2013).

Porém essa familiaridade toda não é tão boa assim, já que muitas crianças estão deixando de ser criança e ficam horas e horas conectadas como mundo virtual e desconectadas do real. Mediante isso, a escola tem um papel fundamental nesse resgate do brincar, dos brinquedos tradicionais, das brincadeiras para que os brinquedos eletrônicos fiquem um pouco de lado, e fazer uso desses brincar como recurso pedagógico ao ensinar (FRIEDMANN,2006).

5.2 A INFÂNCIA E A TECNOLOGIA

No atual cenário social, o avanço da tecnologia tem contribuído com profundas transformações nas relações humanas e essas influências têm refletido também na infância.

Os brinquedos estão sendo deixados de lado e abrindo espaço para roupas, aparelhos e jogos eletrônicos, produtos de beleza, que hoje estão em primeiro lugar na preferência desses pequenos grandes consumidores, contribuindo para o encurtamento da infância (OLIVEIRA, 2012 p. 2).

O avanço tecnológico provoca profundas mudanças nas relações sociais e altera o cotidiano e a vida das pessoas. A tecnologia esteve sempre associada à relação homem-trabalho, desde a criação dos primeiros instrumentos, como, lanças, arcos e flechas até o computador, como produto da evolução da técnica e trabalho. A tecnologia, portanto, é o resultado da ação do homem, historicamente falando, influência e natureza e as relações do trabalho, transformam padrões sociais nos quais estão interligados (GRINSPUN, 2001).

Segundo Losso (2010), na atualidade o desenvolvimento técnico associado às mudanças da história e da ciência, tem progredido e as inovações tecnológicas tornaram-se instrumentos essenciais para trabalho e vida diária, tornando as pessoas dependentes e alienadas. Essas transformações incluem também novas relações de infância e novas

identidades. A história da humanidade é marcada pelas tecnologias e isso influencia o modo de como a sociedade valoriza a infância e suas brincadeiras.

Mediante o contexto, para analisar a infância, é essencial a compreensão que os termos infância/criança são indissociáveis. Não se pode falar da infância sem falar da criança, mas estes termos caracterizam-se de forma distintas; o conceito criança utilizado para classificar o não adulto, biologicamente falando. A infância é uma fase da vida determinada por um período específico, construído cultura, social e historicamente (ARIÉS, 1981).

Segundo Grinspun (2001), as mídias buscam a qualquer maneira formas diversificadas de vender seus produtos a qualquer custo, em sua maioria são relacionadas às crianças. As propagandas com seu ilusionismo acabam colaborando com o consumismo infantil exagerado, cada vez mais presente na sociedade moderna, em muitos casos, propagada por intermédio dos próprios familiares que cada vez mais ocupados com seus trabalhos, acabam cedendo ao pedido dos filhos buscando compensar sua ausência com presentes eletrônicos, o que colabora para formação de uma criança cada vez mais adultizada.

As crianças estão mergulhando em um mundo que muitas vezes não condiz com a realidade infantil. O acesso exagerado aos recursos tecnológicos e mídias eletrônicas. Com apenas um clique as crianças acessam vários conteúdos, compartilhando com os adultos o mesmo assunto. Por causa das ferramentas da tecnologia muitas crianças estão deixando de lado a importância da prática investigativa e pesquisadora, deixando de interessar-se por atividades culturais como as visitas às bibliotecas, teatros, leitura de jornais e revistas prejudicando sua formação social (BRITO 2012).

Ainda sobre Brito (2012), os recursos tecnológicos usados pelas crianças precisam ser monitorados constantemente por adultos, a fim de evitar que as crianças da atualidade, estejam servindo para propagar significados contrários aos valores infantis, como erotização, consumismo, trabalho infantil e isolamento social.

As brincadeiras tradicionais têm se perdido no tempo e espaço no que se refere à escola. Preocupa-se muito com a aplicação de conteúdos a serem desenvolvidos em sala de aula, nas avaliações, notas, etc., esquecendo-se de como essas brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento de várias habilidades do educando, o que reflete também no seu desempenho escolar. Brincando a criança explora e entende o mundo.

Portanto, pode-se considerar que tanto as brincadeiras do passado quanto as da atualidade se tornaram importantes estratégias pedagógicas, fundamentais no desenvolvimento

da criança. Vale ressaltar que as brincadeiras por meio de intervenções do professor permitem de forma sistematizada, a construção do processo de aprendizagem.

5.3 A PRÁTICA DO LÚDICO EM SALA DE AULA

Desde o nascimento de uma criança, o ambiente em que ela está inserida, precisa atender algumas necessidades essenciais como afeto, cuidado amparo, segurança, e comunicação. Em casa, nas primeiras interações com o meio social e familiar é que ela começa a captar o meio a sua volta através de estímulos e interações com seus pares, a perceber o mundo a sua volta e a aprender criar vínculos e laços afetivos, relacionar nas relações estabelecidas com o outro. A identidade começa a se formar, os valores, sua autoimagem e a personalidade.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil- DCNEIs (2010) apontam que a infância é tratada de forma especial demonstrando essa fase como sendo a das descobertas. O processo de aquisição de conhecimento acontece durante toda a vida e o que pode influenciar nessa construção é a maturação biológica (PIAGET, 1997), principalmente do sistema nervoso, experiência que vem da ação e do pensamento crítico sobre os objetos, a interação social principalmente as primeiras que acontecem na infância, com os adultos do círculo social da criança e o contato com outras crianças que se intensifica com o acesso a educação escolar.

O aprender utilizando as brincadeiras, jogos se torna prazeroso para o aluno, uma vez que a criança ama brincar e nem percebe que aprende através das brincadeiras propostas pelo professor.

Usar as atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, como vimos, é uma das estratégias que os educadores têm e que são importantes para o desenvolvimento da criança. Uma das atividades que costumam despertar o interesse delas são os jogos.

O jogo promove de maneira lúdica a aprendizagem e de o desenvolvimento e passou a ser usado nas práticas escolares como aliado para o ensino, já que coloca a criança frente a situações do dia a dia e de forma lúdica ensina a criança a como lidar. É usado estratégia para passar conteúdos culturais (KISHIMOTO 2003, p. 13). Ele é na sua essência um aliado que integra as pessoas. Para ser eficaz, precisa proporcionar a chance da criança descobrir por ela mesma como interagir com o mundo. O papel do professor nesse momento é oferecer situações que possibilitem isso e que estimule a criatividade através dessas atividades,

servindo como mediador e motivando diferentes respostas e possibilitando que a criança tenha espaço de se expressar com suas particularidades. A criança tem a oportunidade de interagir, sendo capaz de se desenvolver e criar formas de aprender.

Brincar tem o poder de despertar os sentidos das crianças e a capacidade de contribuir para seu desenvolvimento global, com a socialização abre um importante espaço para que ela use sua criatividade. Integrar as experiências educacionais aos jogos e brincadeiras é uma excelente estratégia pedagógica, pois a linguagem do brincar oferece uma experiência repleta de prazer.

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal (OLIVEIRA, 2002, p. 160).

Enxergar o brincar como uma possibilidade de trabalhar relevantes aprendizados para a vida da criança é uma tarefa dada ao professor, que a partir disso, pode intervir de maneira apropriada, sem prejudicar os benefícios do lúdico. Intervir de forma crítica, analisando o brincar das crianças e fazendo desse momento um espaço de crescimento, em que ouvi-las e observá-las, nas suas particularidades e sendo capaz de ajudá-las nas dificuldades e estimular cada uma é um desafio.

Mendes (2014) fala sobre o conceito de brincar e destaca a importância de saber que isso é uma construção histórica, já que não é determinada biologicamente e sim uma construção que vem a partir da cultura que cada criança está inserida. “Temos tendência a considerar aquilo que é comum como algo natural” (MENDES, 2014, p. 22). Podemos entender a partir disso que as brincadeiras também vão variar de cultura para cultura e a valorização da brincadeira na aprendizagem também, mesmo que diversos autores falem sobre sua importância.

Nessa perspectiva, a brincadeira produz a cultura que ela própria necessita para existir [...] a “cultura lúdica” é apenas parcialmente uma produção da sociedade adulta, pois também inclui a reação das meninas e dos meninos à produção cultural que é, de certa maneira, a eles imposta (MENDES, 2014, p. 22).

A autora ainda toca num ponto importante. Ela diz que já que o lúdico e a importância do brincar são culturais, sendo assim enquanto cultura pode fazer com que isso

ajude na aprendizagem. Os adultos podem fazer com que essa brincadeira seja estimulante e auxilie a aprendizagem, mas como a autora coloca não se pode esquecer-se de deixar que as crianças brinquem livremente.

Existem diferentes tipos de brincadeiras que colaboram no desenvolvimento infantil como: brincadeira de faz de conta, em que a criança acaba por imitar situações cotidianas como quando, por exemplo. Brinca de ser a mãe preparando o café para a filha; brincadeiras tradicionais da cultura popular como, por exemplo, a amarelinha; brincadeiras de construir, podendo ser objetos da construção tanto peças de brinquedos industrializados como areia, pedra, galhos, etc. [...] todos esses tipos de brincadeiras são importantes para ampliar o conhecimento que a criança já tem e adquirir novas aprendizagens e devem estar presentes no planejamento das professoras que trabalham com crianças (MENDES, 2014, p. 23).

Nesta perspectiva, destaca-se então a importância de aprender e brincar e de estimular a aprendizagem através da brincadeira com o auxílio de jogos, brincadeiras de rodas, música e dos brinquedos que são ferramentas que podem ser usadas para estimular a imaginação e a criatividade das crianças.

Segundo Cordazzo e Vieira (2006), a “ludoeducação” vem sendo bastante usada, nome usado para o uso das brincadeiras dentro do espaço educacional.

É uma técnica por meio da qual podem ser postos em prática conceitos como os do construtivismo, uma vez que a aprendizagem se dá por meio da participação do aluno, e de uma forma que, para este, é divertida, por meio de brincadeiras e jogos que estimulam o desenvolvimento emocional e o relacionamento entre as crianças e também entre as crianças e professores (CORDAZZO & VIEIRA, 2006, p.12).

Os autores pontuam sobre a importância de deixar que as crianças brinquem livres, mesmo que seja sobre a supervisão de um educador. Ele deve estar ali, e mesmo que surgir a brincadeira, é bom que não interfira sobre ela, para que dessa forma a criatividade seja estimulada.

Muitos professores estão recorrendo ao lúdico como uma ferramenta no processo de ensino-aprendizagem dos seus alunos, como forma de incentivo, de motivação e de interesse dos mesmos em relação aos estudos.

O resgate do hábito de brincar também é um dos papéis do professor enquanto educador, pois neste mundo tecnológico as crianças estão cada vez brincando menos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante destacar a reflexão a respeito das relações criança-infância e como a tecnologia tem alterado o cotidiano infantil, mudado as relações sociais e provocado o afastamento das brincadeiras tradicionais, tão peculiares do universo infantil.

Através do trabalho analisou-se o papel da escola e da família no resgate das brincadeiras no cotidiano, mediante a oferta da tecnologia, no sentido de assegurar o direito à infância e valorizar tais brincadeiras como patrimônio histórico e cultural. Visto que, as brincadeiras fazem parte do mundo da criança.

Em se tratando da história da educação no Brasil, a mesma deu início com a chegada dos Jesuítas, que com o objetivo de propagação de sua fé cristã ensinavam os indígenas, e por muitos e muitos anos eles foram os únicos educadores no Brasil.

Ampliou de forma clara minha visão sobre os objetos da brincadeira, que ultrapassa a ideia do brincar por brincar e avança para a valorização dos valores destacando na reflexão, os estímulos físico, social e cognitivo. O respeito mútuo.

Independentemente, de onde a criança vive, e das condições em que vive em qualquer lugar que esteja, brincar é um ato natural dela. É fundamental os professores trabalharem atividades de forma lúdica, para o desenvolvimento social e emocional das crianças ampliando processos significativos de mediação que potencializem os modos de brincar das crianças valorizando o que elas trazem no seu repertório nas interações com seus pares.

A criança era vista como um adulto, e que não possuía iniciativas que visassem à educação de jovens e crianças. A primeira iniciativa acerca de políticas públicas direcionadas a crianças foi uma ação, na qual as Câmaras Municipais do Brasil passaram a destinar uma quantia monetária ao acolhimento de crianças, onde estas eram abandonadas por seus responsáveis. Sendo assim, o ensino destinado às crianças foi de modo assistencialista, em casas com função de acolhimento.

Após alguns anos a educação passou ser um direito de todos e obrigação do Estado. Com o desenvolvimento da indústria, surgiu a necessidade de qualificação profissional e com isso possibilitou o desenvolvimento da educação de modo geral. E as mães que começaram a trabalhar precisavam de um lugar para deixar os seus filhos pequenos, mas que tivesse algo voltado para o ensino e aprendizado dando início a Educação Infantil no Brasil.

Em relação ao brincar, a escola precisa resgatar as brincadeiras antigas, utilizando-as como recursos pedagógicos no processo ensino aprendizagem dos alunos. O ensinar com jogos e brincadeiras torna o aprendizado mais significativo, o aluno aprende brincando.

As atividades lúdicas estão presentes na vida das pessoas desde os primeiros meses de vida, é inerente a toda criança, fundamental para seu desenvolvimento e aprendizado, importante para que o bebê interaja com o mundo a sua volta e com as pessoas desde muito cedo. Assim como na vida familiar, as brincadeiras, jogos e brinquedos devem estar presentes na vida escolar também. Os professores não podem desconsiderar o lúdico, acreditar que seja ineficiente e determiná-lo como passa tempo. Ao contrário, o lúdico precisa estar presente no cotidiano escolar, para que os alunos aprendam com mais facilidade e com alegria. Aprender brincando é a melhor maneira de proporcionar à criança um aprendizado eficaz, que ela levará consigo para a vida toda.

As brincadeiras no espaço escolar faz a criança desenvolver novas potencialidades, se socializar, faz o aluno tornar-se mais independente, porém, esse processo não deve ser condicionado a um dever rígido, com métodos tradicionais, que não permitem a interação das crianças e o papel delas no processo de ensino e aprendizagem. Cabe ao professor desenvolver suas práticas considerando o que as crianças gostam de fazer, o mundo social e cultural delas.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Luiz Carlos de Abreu, et. al. A Epistemologia Genética de Piaget e o Construtivismo. **Rev. Bras. Cresc. e Desenv. Hum.** 2010 p. 361-366.
Disponível: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rbcdh/v20n2/18.pdf>> Acesso: Ago.2020.
- ALVES, R. É brincando que se aprende. **Páginas Abertas.** v. 27, n. 10, p. 20-21, 2011.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdico e Técnicas e Jogos Pedagógicos.** 6ª Ed. Rio de Janeiro: Loyola, 2003.
- ARIÈS, P. **História social da criança e da família;** tradução de Dora Flaksman. – 2ª.ed. – [Reimpr.]. – Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- BARBOSA, R. L. L, Froebel e a concepção de jogo infantil, Revista da Faculdade de Educação, nº1, 2007, p.145-68..
- BRASIL, Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências.** Diário Oficial da União, Brasília, DF, 13 jul. 1991. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8069.htm>. Acesso Ago.de 2020.
- BRASIL, **Ministério da Educação e do Desporto.** Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil/ Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume1: Introdução; volume 2: Formação pessoal e social; volume 3: Conhecimento de mundo.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 1996.** Wikipédia, 19 de junho de 2008. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm> Acesso em Ago. 2020.
- BRASIL, Ministério da Educação e do **Desporto. Base Nacional Comum Curricular,** 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/Acesso> em: Ago.2020.
- BRITO, G. S.; BOENO, R. K. S; BOENO, R. K. A inserção de tecnologias na prática docente: fazendo o mesmo de forma diferente. In: IX ANPEDSul – **SEMINÁRIO DE PESQUISAS EM EDUCAÇÃO DA REGIÃO SUL,** 2012, Caxias do Sul. Anais.
- CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento.** Estud. pesqui. Psicol. Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, jun. 2007. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?Script=sci_arttext&pid=S1808-42812007000100009&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em Ago.2020.
- DOHME, V. **Atividades lúdicas na educação:** o caminho de tijolos amarelos de aprendizado. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar.** São Paulo: Moderna, 2006.

GOMES, Suzana dos S. **O brincar nos Tempos Digitais**. Belo Horizonte. Presença Pedagógica. Belo Horizonte. 2013.

GUIMARÃES, Orliney Maciel, **Atividades Lúdicas No Ensino De Química E A Formação De Professores**. Cadernos Pedagógicos da Prodocência - Projeto Prodocência– Mec/SesuDepem – UFPR, 44p. 2006.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: **o jogo como elemento da cultura**. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. São Paulo: Cortez Editora, 1999.

_____. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª edição. São Paulo, SP: Cortez, 2003

KRAMER, Sonia. **Direitos da criança e projeto político pedagógico de Educação Infantil**. . In: Bazílio, Luiz Cavaliere; Kramer, Sonia. Infância, educação e direitos humanos. São Paulo: Cortez, 2003. P. 51-82.

KRAMER, Sônia; LEITE, Maria Izabel Leite. **Infância**: fios e desafios da Pesquisa. In: QUINTEIRO, Juricema; CARVALHO Diana Carvalho de. (org). Participar, brincar e aprender: exercitando os direitos da criança na escola. Brasília, DF: CAPES, 2007.

LARROSA, J. **Pedagogia Profana: danças, piruetas e mascaradas**. Tradução de Alfredo Veiga-Neto. 5. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

MENDONÇA, Ida Regina Moro Milléo de. **Educação Infantil**. In: Módulo IV, Curso Normal/IESDE Brasil S.A., 2006. Curitiba:

MENDES, J. M. C. DE M. **Aprender Brincando sem medo de ser feliz!** Reflexões sobre leitura e escrita na Educação Infantil. Porto Alegre, 2014.

MORATI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Trabalho de conclusão de curso em Informática na Educação. IM-NCE, UFRJ. Rio de Janeiro, 2003.

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

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil: Fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, Jean William Fritz. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

SANTOS, Maria Januária Vilela. **História Antiga e Medieval**. 10ª ed. São Paulo: Ática, 1991.

SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. O lúdico em Química: jogos e atividades aplicados ao ensino de Química. São Carlos (São Paulo), 2004, 175p. **Tese de Doutorado**. – Departamento de Química, Instituto de Ciências Exatas e de Tecnologia- Universidade Federal de São Carlos. 2004.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo**: usos e significados no contexto escolar e familiar. Cidade futura. Florianópolis: 2002.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 5 ed. Trad. José Cipolla Neto e outros. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

ZANON, Dulcimeire Aparecida Volante; DA SILVA GUERREIRO, Manoel Augusto; DE OLIVEIRA, Robson Caldas. **Jogo didático Ludo Químico para o ensino de nomenclatura dos compostos orgânicos**: projeto, produção, aplicação e avaliação. Ciências & Cognição, 2008.