

## **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO APRENDIZADO DE CRIANÇAS NO ENSINO FUNDAMENTAL**

### **THE IMPORTANCE OF GAMES IN THE LEARNING OF CHILDREN IN ELEMENTARY SCHOOL**

### **LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN LA ENSEÑANZA FUNDAMENTAL**

Tamires Daiane da Silva

Graduação em Psicologia pelas Faculdades Integradas de Jaú – Jaú/SP.

Mestranda pelo Programa de Ciências Odontológicas Aplicadas – USP – Bauru/SP

E-mail: tamires\_psico@usp.br

Elaine Cristina Gardinal Pizato

Graduação em Psicologia pela Universidade do Sagrado Coração – Bauru. Doutorado em Psicologia Pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto – USP. Pós-

Doutoranda pela UFSCar.

E-mail: egardinal@yahoo.com.br

#### **RESUMO**

Os jogos e brincadeiras têm grande importância frente ao aprendizado de alunos do ensino fundamental, bem como sua contribuição para o desenvolvimento físico e cognitivo das crianças. Para isso, investigou-se brevemente a evolução ocorrida no ensino no Brasil a partir da década de 70, e a importância das ferramentas lúdicas aliadas ao processo de ensino e aprendizagem. Esse artigo tem como objetivo refletir sobre o processo de ensino e aprendizagem entre alunos do ensino fundamental, por meio de atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras. Trata-se de um relato de experiência de um estágio institucional. Para a elaboração desse artigo, recorreu-se a livros e bases de dados como a BVS-PSI e o Google Acadêmico. Ao realizar este estágio e utilizar várias atividades de cunho lúdico, pôde-se identificar vários resultados positivos como o fortalecimento do trabalho em grupo; melhor adaptação ao meio social; o desenvolvimento do raciocínio lógico; aprendizagem e internalização de regras; aprendizagem de formas geométricas; realização de operações matemáticas; e o engajamento de alunos considerados com dificuldades e/ou desmotivados. Em casos extremos, os jogos podem nortear os profissionais da Pedagogia, Psicopedagogia ou Psicologia a identificar a existência de possíveis transtornos de aprendizagem, ou ainda, descartá-los.

**Palavras-chave:** Desenvolvimento humano. Ensino fundamental. Jogos.

#### **ABSTRACT**

The games have great importance in the learning of elementary students, as well as their contribution to the physical and cognitive development of children. In order to do so, we

briefly investigated the evolution of teaching in Brazil since the 1970s, and the importance of playful tools allied to the teaching and learning process. This article aims to reflect on the teaching and learning process among elementary school students, through play. It is an experience report of an institutional internship. For the elaboration of this article, resorted to books and databases such as the BVS-PSI and Google Scholar. By performing this stage and using various activities of a playful nature, several positive results can be identified, such as the strengthening of group work; better adaptation to the social environment; the development of logical reasoning; learning and internalization of rules; learning geometric forms; performing mathematical operations; and the engagement of students considered difficult and/or demotivated. In extreme cases, the games may guide professionals in Pedagogy, Psychopedagogy or Psychology to identify the existence of possible learning disorders, or to discard them.

**Keywords:** Human development. Elementary School. Play.

## RESUMEN

Los juegos y juegos tienen gran importancia frente al aprendizaje de alumnos de la enseñanza fundamental, así como su contribución al desarrollo físico y cognitivo de los niños. Para ello, se investigó brevemente la evolución ocurrida en la enseñanza en Brasil a partir de la década del 70 y la importancia de las herramientas lúdicas aliadas al proceso de enseñanza y aprendizaje. Este artículo tiene como objetivo reflexionar sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje entre alumnos de la enseñanza fundamental, a través de actividades lúdicas, como juegos. Se trata de un relato de experiencia de una etapa institucional. Para la elaboración de este artículo, se recurrió a libros y bases de datos como la BVS-PSI y el Google Académico. Al realizar esta etapa y utilizar varias actividades de carácter lúdico, se pueden identificar varios resultados positivos como el fortalecimiento del trabajo en grupo; mejor adaptación al medio social; el desarrollo del razonamiento lógico; aprendizaje e internalización de las normas; aprendizaje de las formas geométricas; realización de operaciones matemáticas; y el compromiso de alumnos considerados con dificultades y/o desmotivados. En casos extremos, los juegos pueden guiar a los profesionales de la Pedagogía, Psicopedagogía o Psicología a identificar la existencia de posibles trastornos de aprendizaje, o incluso descartarlos.

**Palabras clave:** Desarrollo humano. Enseñanza fundamental. Juegos.

## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente a criança é vista em sua totalidade, como todos os seres humanos em geral, um ser biopsicossocial. Entretanto, nem sempre foi assim, na antiguidade não existia o cuidado que há hoje, sendo assim, enxergava-se a criança como um mini adulto. Este conceito mudou a partir do século XVII, assim a infância passou a ser entendida como uma fase importante e diferente da idade adulta. Outro aspecto de grande importância foi o de perceber que a criança precisava frequentar a escola (BARANITA, 2012).

No Brasil, só no século XX, ou para ser mais específico, em 1990, foi criado o Estatuto da Criança e do Adolescente. Este estatuto foi criado no intuito de preservar os

direitos das crianças e dos adolescentes; no artigo 4º há o dever dos responsáveis para com suas crianças e/ou adolescentes:

Art. 4º É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária (BRASIL, 1990).

Todavia, para falar em educação será preciso fazer um breve relato histórico sobre a mesma. A década de 70 foi um período fortemente marcado pela ditadura militar, em que a escola era vista como um quartel e os comportamentos deveriam ser moldados a partir de continências de reforço. A educação tinha, portanto, um modelo tradicional (ALCANTARA, 1972). Para Alcantara (1972), a sociedade tornou-se tão complexa e dinâmica que a escola passou a assumir novas responsabilidades e funções. Sendo assim, passou a adquirir um novo método de ensino. Acrescenta ainda, que tendo em vista essa complexidade, a escola passou a dar mais importância às habilidades sociais para ampliar o conceito de formação educacional tão voltada para a capacidade cognitiva. Para Almeida (1973) a escola tem um papel fundamental na educação, e é uma de suas funções trabalhar para que as crianças tenham melhores relações futuras e saibam se integrar e conviver em sociedade.

Do final da década de 80 para trás, a educação não era para todos; muitas crianças abandonavam os estudos para ajudar seus pais com a mão de obra, como por exemplo, no campo. Em 1988 foi decretado a lei que dá o direito de toda criança e adolescente estudar em uma instituição formal, responsabilizando-se os pais ou responsáveis por essa inserção na escola (PASCHOAL, 2009).

A partir da década de 90, o ensino fundamental no Brasil, passou a contar com programas que avaliavam e continuam avaliando as escolas municipais e estaduais; nesta mesma década, a maioria da população infantil de 7 a 14 anos passou a frequentar regularmente o ensino fundamental, fato que não acontecia nas décadas anteriores, pois a evasão escolar ocorria frequentemente (FERNANDES e NATENZON, 2003; MENEZES-FILHO e PAZELLO, 2004; ALBERNAZ, FRANCO e FERREIRA, 2002; FRANCO, 2004; MALAVAZI, BERTAGNA e FREITAS, 2006 *apud* FRANCO et al, 2007). A escola é caracterizada pelo ensino formal que são as disciplinas obrigatórias como matemática, português, ciências, entre outras; e informal, que está relacionada a atividades extraclasse, como dança ou natação, por exemplo, (POLÔNIA, DESSEN, 2005).

Cada sala de aula tem uma dinâmica própria. Há professores que ensinam e a maioria dos alunos não aprendem, quando isso acontece, o professor precisa rever sua metodologia didática. Há aqueles que ensinam, a grande maioria aprende, e alguns apresentam dificuldades; se um mesmo aluno fracassa várias vezes, a escola tem que agir rapidamente e constatar se é preciso a intervenção de um psicopedagogo ou não, pois esse aluno pode perder a vontade de aprender, e ter sua autoestima rebaixada (WEISZ, SANCHES, 2006).

Há algumas décadas o professor era visto apenas como aquele que transmitia o conhecimento, e seus alunos passivos, que recebiam informações sobre as disciplinas. Atualmente, tem-se mudado esse panorama. O professor passou a ensinar, aprender, e torna seu aluno um agente participativo, em que ele pode opinar e participar sem qualquer restrição das aulas.

Segundo Vygotsky, as aprendizagens se dão em forma de processos que incluem: aquele que aprende, aquele que ensina e, mais, a relação entre essas pessoas (TEZANI, 2006, p. 4).

É sob esta nova perspectiva que os jogos ganharam força entre os alunos; o professor começou a usá-los como facilitador da aprendizagem, já que é mais interessante para a criança estar brincando (PAPALIA et al., 2010); não é apenas o processo de aprendizagem que ocorre com o lúdico, mas também o vínculo que é construído na relação professor-aluno (BARANITA, 2012).

Os jogos existem desde os primórdios, moldando assim, as mais variadas culturas; as brincadeiras e os jogos são transmitidos às crianças de geração para geração (ORTIZ, 2005; BARANITA, 2012). Segundo Brougère (1998) cada cultura tem seus jogos, e como cada uma joga, brinca e interpreta, é resultado da mesma. Complementando esta afirmação, Tezani (2006), fala que o meio cultural é um fator importante na aquisição da aprendizagem, uma vez que há interação entre as pessoas, contribuindo para que haja uma troca mútua de conhecimento.

É de suma importância o professor entender e incorporar os jogos e brincadeiras em sala de aula, já que este acaba se tornando um facilitador da aprendizagem (DALLABONA, MENDES, 2004), não somente isso, mas o professor consegue também avaliar o desenvolvimento dos alunos com as ferramentas lúdicas (BARANITA, 2012).

O professor se vê algumas vezes sem saída para explicar determinada disciplina, como a matemática e recorre ao lúdico para auxiliar na explicação, já que este apresenta-se de forma concreta entre as crianças (FIORENTINI e MIORIM, 1990). A sala de aula deve ser um lugar

que proporciona ao aluno um espaço de aprendizagem, de forma lúdica, onde o mesmo aprenderá de forma efetiva, pois haverá prazer nas atividades realizadas. Porém, é preciso ter cautela para não transformar este local numa algazarra (TEZANI, 2006).

No Brasil, muitas crianças pertencem a famílias que passam por várias necessidades, convivem numa sociedade adversa e encontra nas brincadeiras um refúgio muitas vezes da realidade, em que o “faz de conta” torna-se presente e real. (DALLABONA, MENDES, 2004). O “faz de conta” está relacionado à imitação da criança com relação aos padrões da sociedade ou ainda das pessoas com quem convivem (BAPTISTA, 2010).

O jogo é algo tão simples e natural presente no ser humano que pode ser caracterizado como um passatempo que prende a atenção das crianças e que as fazem interagir com outras, facilitando sua socialização (ORTIZ, 2005). Dessa forma, pedagogos e outros estudiosos da área da educação constataram que o jogo facilita o processo de aprendizagem, pois os alunos além de estarem se divertindo, estão também aprendendo, mas não só isso, como também estimula a observação, o aprendizado e discernimento de palavras e números, a psicomotricidade, o desenvolvimento social e cognitivo, a respeitar regras, e sobretudo sua criatividade (TEZANI, 2006). Todas essas habilidades se sobressaem devido aos recursos investigativos da criança para conseguir escolher a melhor jogada e principalmente, além do seu ponto de vista, consegue enxergar a jogada dos colegas (SMOLE et al., 2007).

Outro aspecto positivo dos jogos é em relação aos erros, pois como a criança tem oportunidade de ver onde errou, pode montar novas estratégias para diminuir a frequência dos erros. Sendo assim, o jogo torna-se um grande aliado contra o sentimento de fracasso (SMOLE et al., 2007). Também desenvolve a personalidade e a inteligência emocional da criança (ORTIZ, 2005).

Assim como os demais autores, Maurício (2008) também afirmou que os jogos, não exercerão função apenas sobre o aprendizado, mas também em como essa criança lidará com os problemas impostos pela vida; contribuindo para uma melhor socialização, comunicação e formação do pensamento formal. O enfoque principal está na infância, porque é desde bebê que o aprendizado se inicia, portanto, a criança consegue projetar o que sente e o que sabe no meio externo. As atividades lúdicas sempre estarão presentes na infância, o que favorecerá sua convivência com o mundo exterior, assim como seu processo de aprendizagem e aquisição de habilidades cognitivas e sociais (DALLABONA, MENDES, 2004).

O uso dos jogos foi muito contestado no meio educacional, contudo, conseguiu-se provar o quão importante são esses recursos para mediar o conhecimento entre as crianças.

Essas ferramentas dão a possibilidade de a criança conseguir internalizar processos simbólicos, como as operações matemáticas, e/ou palavras e regras de português, e permite também o desenvolvimento do raciocínio lógico e a resolução de problemas (RONCA e TERZI, 1995 apud TEZANI, 2006, p 12).

O teórico que mais contribuiu em relação aos jogos e o brincar foi Vygotsky (TEZANI, 2006). Ele propôs três pontos fundamentais em que as brincadeiras contribuem para os indivíduos: “[...] a imaginação, a imitação e a regra [...]” (MAURÍCIO, 2008). O teórico foi além do termo estímulo-resposta, sugeriu o termo mediação, em que o objeto é a mediação do conhecimento; este ato é imediato, ou seja, ao brincar, as crianças estão aprendendo instantaneamente (TEZANI, 2006). Para Moura (1991), o jogo é um método que utiliza a intencionalidade, com isso, este recurso muitas vezes alcançar o objetivo desejado.

Assim como Vygotsky, Piaget também afirma que o processo de aprendizagem é intencional, sendo que ele ocorre quando o professor cria as mais diversas situações no meio, estimulando os alunos e permitindo com que os mesmos participem (PIAGET, 2009). Isso tudo acontece devido à assimilação, equilíbrio e acomodação (KISHIMOTO, 1996).

O lúdico proporcionado pelas brincadeiras e jogos, torna a transmissão do conhecimento tão prazerosa para a criança que isso a faz querer estar envolvida no processo de aprendizagem (RONCA e TERZI, 1995 apud TEZANI, 2006, p 12). Esses benefícios são conquistados devido ao jogo conseguir fazer parte da realidade das crianças dentro da sala de aula. Para que os jogos desenvolvam todos esses resultados positivos, é de suma importância que ele seja escolhido para um determinado propósito, tendo assim um objetivo a ser trabalhado (BARANITA, 2012).

## **2 DESENVOLVIMENTO**

Este trabalho se refere a um relato de experiência realizado a partir de um estágio para a disciplina de Diagnóstico Psicopedagógico Institucional, do curso de pós-graduação em Psicopedagogia pelas Faculdades Integradas de Jaú. Foram realizados encontros às quartas-feiras, com início de observação das crianças do 5º ano do ensino fundamental de uma escola municipal, situada na cidade de Jaú - SP. Foram realizadas atividades e dinâmicas indicadas e supervisionadas. Cada encontro teve duração de duas horas e foi realizado uma vez por semana, com horário das 13h às 15h, sob supervisão da professora da disciplina de Diagnóstico Psicopedagógico Institucional e da diretora e responsável pela instituição escolar.

Nos quatro primeiros encontros, realizou-se a observação não estruturada da sala de aula em seu todo, para que essas intervenções fossem pautadas nas principais necessidades daqueles alunos. Sendo assim, a observação é caracterizada como um método científico que permite ao psicólogo coletar dados diante de determinada situação. Esses dados têm relação com o fenômeno observado, ou seja, com o comportamento humano, bem como com o meio social em que o indivíduo está inserido. É por meio da observação que o psicólogo consegue identificar o problema e propor a melhor técnica que possa ser utilizada para atingir seu público-alvo (Donna & Matos, 1999).

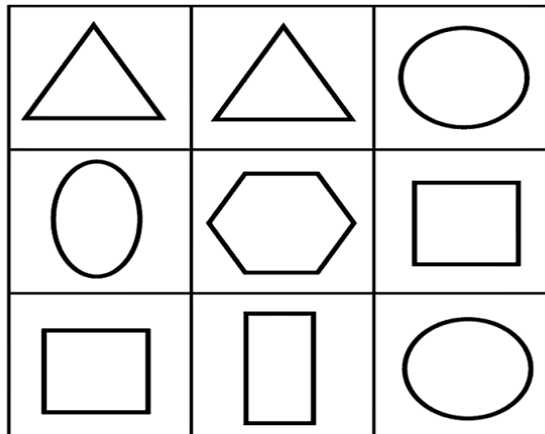
Durante este exercício, houve também a troca de informações com a professora da sala. Observou-se alunos desmotivados, pois não conseguiam entender os conteúdos transmitidos; os que não queriam estar na escola; alunos desacreditados socialmente, uma vez que o público alvo dessa escola é bastante carente e convivem ou presenciam situações de risco, como o envolvimento de familiares com drogas ilícitas. Após as observações, recorreu-se a dinâmicas grupais e atividades lúdicas que enfatizaram o processo de ensino e aprendizagem, bem como possibilitou as crianças a terem contato com o conteúdo de ensino de forma lúdica. As atividades realizadas foram:

- De olho na cena: essa atividade trabalha interpretação, leitura e localização espacial. (BREDA, 2012).

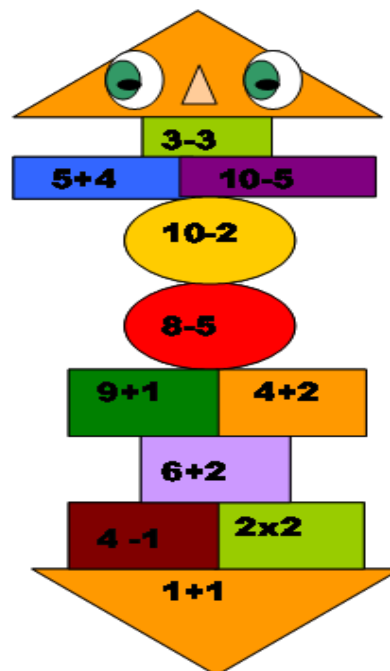


- Formas geométricas: Esta atividade tem por objetivo aprender ou relembrar algumas formas geométricas já vistas pelos alunos em sala de aula, durante o ensino formal. O desenvolvimento da atividade dá-se por meio da pintura de uma determinada cor para uma determinada forma geométrica, e assim sucessivamente (GONÇALVES, 2014).

Pinte como indicado:  
 triângulo - amarelo  
 círculo - rosa  
 quadrado - verde  
 oval - vermelho  
 retângulo - preto  
 hexágono - azul escuro



- Amarelinha da matemática: Os alunos são divididos em grupos compostos por três integrantes; todos terão sua vez de jogar. Quando um aluno da equipe não sabe o resultado da conta proposta, os colegas da equipe podem ajudar; caso nenhum acerte o resultado, é passado a vez para o outro grupo. Essa atividade tem o objetivo de fortalecer o trabalho em grupo, a motricidade e principalmente, resolver contas (VIEIRA, 2012).





- Tabuada cantada: Foi entregue a cada aluno uma folha com a música da tabuada e em seguida foi colocada a música para que eles pudessem seguir o ritmo. A música pode ser encontrada nesse link do Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=A8t3DJvXcOE>. Essa atividade foi apresentada como um recurso a mais para que as crianças pudessem aprender a tabuada, já que muitos alunos têm dificuldade em relação a ela. Não somente isso, mas foi trabalhado também a memorização e leitura (PAULA, 2011).
- Morto ou vivo: Essa brincadeira consiste em estimular aspectos motores das crianças, as fazem prestar atenção no comando, a ter concentração, como também estimula a liderança. O líder dará as instruções “morto”, as crianças se abaixam, e “vivo”, as crianças ficam em pé; se a criança errar o comando, ela sai e ganha aquele que permanecer por último (MEDINA, 2015).
- Queimada: É um jogo frequentemente praticado por crianças. Essa atividade física tem como objetivos trabalhar atenção, motricidade, esquema corporal e o trabalho em grupo (LOPES, 2016).

Com todos esses recursos utilizados durante os encontros, muitos foram os resultados positivos, como o fortalecimento do trabalho em grupo; melhor adaptação ao meio social; o desenvolvimento do raciocínio lógico; aprendizagem e internalização de regras; aprender e/ou lembrar nomes de formas geométricas; realizar operações matemáticas; engajamento de alunos considerados com dificuldades e/ou desmotivados, pois já haviam sido rotulados por não participarem das aulas, mas que na hora da atividade conseguiu resolver o proposto; a contribuição da professora responsável pela sala de aula e a determinação dos alunos foram fundamentais para a realização deste trabalho.

Ao final do estágio, notou-se que os alunos estavam mais próximos, uns ajudando outros com mais dificuldades; alunos que passaram a ter iniciativa e tomadas de decisões diante de algumas situações na sala de aula.

Para maior confiabilidade e respaldo, recorreu-se a outros artigos para verificar o que há em comum ou não com os achados aqui explicitados. Cordazzo e Vieira (2007) enfatizaram em sua pesquisa que os jogos servem como aliados para maior efetividade na aprendizagem por parte dos escolares, devido a isso, eles também sugerem que os professores devem incluir as brincadeiras em seu plano de aula. Salomão e Martini (2007) consideram que os jogos devem ultrapassar a sala de aula e manter-se presente em casa também, com a interação dos pais, pois assim o desenvolvimento cognitivo torna-se mais saudável. Alves e

Bianchin (2010) ressaltam ainda o importante papel do lúdico para o fortalecimento da autoestima, bem como para melhor aquisição do conhecimento.

Assim como os demais autores, Cardia (2011) aponta aspectos comuns aos já citados, contudo, sua pesquisa (a importância da presença do lúdico e da brincadeira nas séries iniciais: um relato de pesquisa) abrangeu professores em especial. Os profissionais da educação entendem o importante papel que o lúdico exerce sobre o desenvolvimento físico e cognitivo do aluno, entretanto, é difícil aderir a prática no dia-a-dia da sala de aula devido ao excesso de conteúdo que o sistema impõe para ser trabalhado.

## CONCLUSÃO

Com base nos resultados dessa pesquisa e dos demais autores, é notável a influência positiva que os jogos têm sobre o processo de ensino e aprendizagem e o desenvolvimento físico e cognitivo infantil. Devido aos achados, salienta-se a importância dos jogos não só no desenvolvimento infantil, mas também para detectar possíveis dificuldades e em casos mais extremos, como um transtorno de aprendizagem.

Com base nestes pressupostos, percebe-se a importância daquilo que Vygotsky chamou de zona de desenvolvimento real e a zona de desenvolvimento potencial, e entre essas duas, há o que ele chamou de zona de desenvolvimento proximal. A primeira está relacionada com aquilo que a criança consegue exercer sem ajuda de outrem; a segunda, refere-se ao que a criança pode fazer, mas com a ajuda de outra mais velha ou adulto; terceira e última, é a distância entre a primeira e a segunda. Quando o educador interfere na zona de desenvolvimento proximal, ele está contribuindo direta e positivamente para a aprendizagem da criança (TEZANI, 2006).

Entretanto, percebeu-se a dificuldade de os professores implantar essas atividades lúdicas em sala de aula, não pelo despreparo dos professores, mas sim pelo curto tempo que eles têm para administrar grandes quantidades de conteúdo durante o ano letivo. Encontrou-se muitas contribuições acerca do tema pesquisado, contudo, é de grande importância a produção de novas pesquisas, pois assim, será possível obter mais conhecimento na relação entre a criança, os jogos e seu desenvolvimento físico e intelectual.

## REFERÊNCIAS

ALCANTARA, A. **Dinâmica de grupo e sua importância no ensino**. 1972.

ALMEIDA, P. N. **O ensino globalizante em dinâmica de grupo**. Ed. Saraiva. 1973.

ALVES, L. BIANCHIN, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia**. São Paulo, vol. 27, n. 83, 2010. Disponível em:<  
[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-84862010000200013](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862010000200013)>.  
Acesso em 11 Maio 2017.

BAPTISTA, M. C. A linguagem escrita e o direito à educação na primeira infância. **CEALE**. Minas Gerais. 2010. Disponível em: <  
[http://www.uberlandia.mg.gov.br/uploads/cms\\_b\\_arquivos/6893.pdf](http://www.uberlandia.mg.gov.br/uploads/cms_b_arquivos/6893.pdf)>. Acesso em 09 Out 2017.

BARANITA, I. M. C. **A Importância do Jogo no Desenvolvimento da criança**. 2012. Tese de mestrado. Disponível em:  
<<http://recil.grupolusofona.pt/jspui/bitstream/10437/3254/1/Dissertacao.pdf>>. Acesso em 15 Out 2017.

BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. **Diário Geral da União**, Brasília, 13 jul. 1990. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L8069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm)>. Acesso em 15 Out 2017.

BREDA, L. **De olho na cena**. 2012. Disponível em:  
<<https://br.pinterest.com/pin/308848486922539680/?lp=true>>. Acesso em 27 Ago 2017.

BROUGERE, G. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**. São Paulo, v. 24, n. 2, 1998. Disponível em:  
<[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S010225551998000200007&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S010225551998000200007&script=sci_arttext&tlng=en)>. Acesso em 21 Set 2016.

CARDIA, J. A. P. A importância da presença do lúdico e da brincadeira nas séries iniciais: um relato de pesquisa. **Revista Eletrônica de Educação**. Londrina. n. 9. 2011. Disponível em:  
<[http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34490681/1.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1494546427&Signature=Ut%2BCsjCvBm%2Bye2cd99qPb0U3S8w%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DA\\_IMPORTANCIA\\_DA\\_PRESENCA\\_DO\\_LUDICO\\_E\\_DA.pdf](http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34490681/1.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1494546427&Signature=Ut%2BCsjCvBm%2Bye2cd99qPb0U3S8w%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DA_IMPORTANCIA_DA_PRESENCA_DO_LUDICO_E_DA.pdf)>. Acesso em 11 Maio 2017.

CORDAZZO, S. T. D. VIEIRA, M. L. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. p. 89-101, 2007. **Estud. pesquis. psicol**. Disponível em:  
<[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1808-42812007000100009](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812007000100009)>. Acesso em 10 Maio 2017.

DALLABONA, S. R. MENDES, S. M. S. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Jogar, brincar. **Rev. Divulg. Téc.-Cient. ICPG**, v.1, n.4, p.107-12, 2004. Disponível em:  
<[http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38603683/o\\_ludico\\_e\\_a\\_educacao.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1474501674&Signature=ps83C](http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38603683/o_ludico_e_a_educacao.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1474501674&Signature=ps83C)>

iALFMqRQs42Vk75cR%2F4U6E%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DO\_LUDICO\_NA\_EDUCACAO\_INFANTIL\_Jogar\_brin.pdf>. Acesso em 21 set 2016.

Donna, M. F., & Matos, M. A. (1999). A necessidade da observação em ciência. In: Donna, M. F., & Matos, M. A. **Ensinando observação: uma introdução** (4a ed.). São Paulo, SP: Edicon.

FRANCO, C., et al. Qualidade do ensino fundamental: políticas, suas possibilidades, seus limites. **Educ. Soc.** Campinas, v. 28, n. 100, p. 989-1014. 2007. Disponível em: <[http://escoladgestores.mec.gov.br/site/6-sala\\_topicos\\_especiais\\_pne/textos\\_links/bonamino\\_franco.pdf](http://escoladgestores.mec.gov.br/site/6-sala_topicos_especiais_pne/textos_links/bonamino_franco.pdf)>. Acesso em 03 Out 2016.

FIorentini, D. Miorim, M. A. Uma reflexão sobre o uso de materiais concretos e jogos no Ensino da Matemática. **Boletim SBEM-SP**. São Paulo, v. 4 n. 7. 1990, p. 5-10. Disponível em: <<http://files.profpereira.webnode.com/200000097-846ca86603/Texto%20-%20Uma%20Reflexao%20sobre%20o%20uso%20de%20Materiais%20Concretos%20e%20Jogos.pdf>>. Acesso em 10 Maio 2017.

GONÇALVES, A. **Como ensinar formas geométricas na educação infantil?** 2014. Disponível em: <<https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/como-ensinar-formas-geometricas-na-educacao-infantil.htm>>. Acesso em 15 Jun 2016.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brincadeira, brinquedo e educação. **Cortez Editora**. 1996.

LOPES, P. Jogo de Queimada. **Brasil Escola**. Disponível em <<https://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/jogo-queimada.htm>>. 2016. Acesso em 27 de agosto de 2016.

MAURÍCIO, J. T. **Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem**. 2008. Disponível em: <[http://www.psicopedagogia.com.br/new1\\_opiniao.asp?entrID=678#.V\\_L11PkrlIW](http://www.psicopedagogia.com.br/new1_opiniao.asp?entrID=678#.V_L11PkrlIW)>. Acesso em 21 Set 2016.

MEDINA, V. **Morto-Vivo: brincadeiras de crianças**. Disponível em: <<https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/jogos/morto-vivo-brincadeiras-de-criancas/>>. 2015. Acesso em 30 Jul 2017.

MOURA, M. O. **O Jogo e a Construção do conhecimento Matemático**. p. 45-53, 1991. Disponível em: <[http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_10\\_p045-053\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_10_p045-053_c.pdf)>. Acesso em 21 Set 2016.

ORTIZ, J. P. Aproximação teórica à realidade do jogo. In: MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo**. Artimed. São Paulo, 2005.

PAPALIA, D. E. et al., **Desenvolvimento Humano**. Porto Alegre. Editora AMGH, 2010.

PASCHOAL, L. C. R. T. **A família e sua função educativa: um olhar psicopedagógico**. p. 6-25, 2011. Monografia. Faculdades de ciências Humanas Tuiuti do Paraná. 2011. Disponível

em: <<http://tcconline.utp.br/wp-content/uploads/2012/07/A-FAMILIA-E-SUA-FUNCAO-EDUCATIVA-UM-OLHAR-PSICOPEDAGOGICO.pdf>>. Acesso em 04 Out 2016.

PAULA, A. Tabuada Cantada. **Blogspot**. 2011. Disponível em: <<http://letrasenumerosmagicos.blogspot.com/2011/12/tabuada-cantada.html>>. Acesso em 11 Set 2016.

PIAGET, J. Desenvolvimento e aprendizagem. **UFRGS – PEAD**. Rio Grande do Sul, 2009. Disponível em: <[http://maratavarespsictics.pbworks.com/w/file/attach/74464622/desenvolvimento\\_aprendizagem.pdf](http://maratavarespsictics.pbworks.com/w/file/attach/74464622/desenvolvimento_aprendizagem.pdf)>. Acesso em 02 out 2016.

POLONIA, A.C. DESSEN, M. A. Em busca de uma compreensão das relações entre família e escola. **Psicologia Escolar e Educacional**. v. 9, n. 2, p. 303-312, 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pee/v9n2/v9n2a12>>. Acesso em 04 Out 2016.

SALOMÃO, H. A. S. MARTINI, M. **A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado**. 2007. Disponível em: <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>>. Acesso em 10 Maio 2017.

SMOLE, K. S. et al. **Cadernos de Mathema: jogos de matemática de 6º a 9º ano**. Porto Alegre. Editora Artmed. 2007.

TEZANI, T. C. R. Os jogos e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. **Educação em Revista**. Marília, v. 7, n. 1/2, p. 1-16, 2006. Disponível em: <<http://www.bjis.unesp.br/ojs-2.4.5/index.php/educacaoemrevista/article/view/603/486>>. Acesso em 21 set 2016.

VIEIRA, L. A. F. Amarelinha da Matemática. Revista Escola. 2012. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/lydianeveira/amarelinha-matematica>>. Acesso em Jun 2015.

WEISZ, T. SANCHEZ, A. **O diálogo entre o ensino e a aprendizagem**. Editora Ática, 2006.