

**UNIVERSIDADE ESTADUAL VALE DO ACARAÚ-UVA
INSTITUTO DE ESTUDOS E PESQUISAS DO VALE DO ACARAÚ-IVA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

Thaylana Lima Oliveira

JOGOS E BRINCADEIRAS NAS SERIES INICIAIS

GUARACIADA DO NORTE - CE

2021

Thaylana Lima Oliveira

JOGOS E BRINCADEIRAS NAS SERIES INICIAIS

Artigo apresentado à Universidade Estadual do Vale do Acaraú como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Prof. Esp. Cláudia Farias Borges

Guaraciaba do norte - CE

2021

JOGOS E BRINCADEIRAS NAS SERIES INICIAIS

Artigo apresentado a Universidade Estadual do Vale do Acaraú como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Artigo aprovado em: ____/____/____

1ª Examinador: Professora Especialista Cláudia Farias Borges
Instituto de Estudos e Pesquisas Vale do Acaraú - IVA

2ª Examinador: Professora Francisca Rogênia Soares Barros
Instituto de Estudos e Pesquisas Vale do Acaraú - IVA

3ª Examinador: Professora Especialista Vera Lúcia Ribeiro Carvalho
Instituto de Estudos e Pesquisas Vale do Acaraú - IVA

Coordenadora do Curso: Professora Esp. Vera Lúcia Ribeiro Carvalho
Instituto de Estudos e Pesquisas Vale do Acaraú - IVA

Feliz aquele que transfere o que sabe
e aprende o que ensina.
- Cora Coralina

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente a Deus autor de toda a minha vida, e a todos os que sempre me ajudaram ao longo dessa caminhada, em especial ao meu pais Adriana Lima e Bento e ao meu esposo Salomão Albuquerque.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar ao meu Senhor Deus, que me sustentou durante toda a minha vida, estando comigo nos momentos mais difíceis em que só me restava ter fé na sua infinita bondade. A ele todo meu agradecimento.

Agradeço a minha família por toda dedicação para comigo, em especial minha mãe que sempre fez o possível para me ver bem, ao meu pai pelos ensinamentos, e ao meu marido pelo companheirismo de todos os dias.

Agradeço ainda ao meu amigo/irmão Pedro Henrique por compartilhar comigo os desafios e alegrias de toda uma vida. Ao meu amigo Matias Pinto, pelo seu companheirismo e parceria ao longo de nossa formação.

Por último, agradeço aos professores que com suas sabedorias e conhecimentos fizeram da minha licenciatura em pedagogia uma caminhada de grandes aprendizados.

JOGOS E BRINCADEIRAS NAS SERIES INICIAIS

Thaylana Lima Oliveira¹
Cláudia Farias Borges²

RESUMO

O objetivo principal deste trabalho é entender sobre a relevância dos jogos e brincadeiras, e a sua relação com a aprendizagem de alunos matriculados nas series iniciais. A razão pela qual se realizou a pesquisa está em entender e questionar como o tema abordado pode ser relevante para o desenvolvimento de nossos alunos, visando conhecer a realidade das instituições pesquisadas, se estas buscam de alguma forma inserir dentro do espaço e tempo da escola a vivência dos elementos lúdicos através dos jogos e brincadeiras. Para o desenvolvimento do trabalho, utilizou-se uma metodologia de caráter quantitativo, sendo realizados questionários destinados a educadora de diferentes idades da rede publica e privada de ensino. que atuam nas series iniciais. As mesmas responderam perguntas de acordo com o tema principal do trabalho levando em consideração as ideias dos autores que formam o referencial teórico do estudo. Contudo, concluiu-se que apesar de já ser comprovada sua contribuição positiva na aprendizagem, ainda encontramos profissionais da educação que tem resistência em adotar tal metodologia, entretanto vale ressaltar que utilização dos jogos e brincadeiras se faz importante para uma boa construção da aprendizagem sendo fundamental para o estímulo aos estudos nos mais diversos cenários educacionais.

PALAVRAS CHAVES: Jogos, Brincadeiras, Aprendizagem, Desenvolvimento.

1. INTRODUÇÃO

O estudo realizado tem como temática “jogos e brincadeiras nas series iniciais”, tendo como objetivo principal explorar a relevância dos jogos e brincadeiras, e a sua relação com a aprendizagem de alunos matriculados nas

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto de Estudos e Pesquisas do Vale do Acaraú-IVA

thaylanalimaoliveira@gmail.com

² Professora-Orientadora do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto de Estudos e Pesquisas do Vale do Acaraú-IVA claudia_aidualc1@hotmail.com

series iniciais. A razão pela qual se realizou a pesquisa está em entender e questionar como o tema abordado pode ser relevante para o desenvolvimento de nossos alunos, visando conhecer a realidade das instituições pesquisadas, se estas buscam de alguma forma inserir dentro do espaço e tempo da escola a vivência dos elementos lúdicos através dos jogos e brincadeiras, e assim refletir sobre o processo de ensino e aprendizagem nas series iniciais. Faz parte dos objetivos do trabalho refletir sobre o papel do professor no desenvolvimento de tais atividades, como também questionar pontos como sua pratica docente e sua visão sobre o tema aqui abordado.

O tema desse estudo surgiu a partir de experiências vividas pela autora durante um estagio extracurricular, nesse período observou-se por parte dela a relação existente entre a aprendizagem e as brincadeiras. Essa observação foi fundamental para a construção dos estudos deste trabalho que por sua vez é bibliográfico e de natureza quantitativa. Outro ponto importante para o desenvolvimento do trabalho foi a realização de questionários destinados a educadoras da rede publica e privada de ensino de Guaraciaba do Norte - Ce, o publico pesquisado apresenta idades entre 23 a 45 anos e estão atuando nas series iniciais. As perguntas que compõem o estudo de campo são referentes a temática deste estudo.

Sabe-se que durante os jogos e as brincadeiras as crianças adquirem diversas experiências, elas interagem com outras crianças, criando maneiras diferentes de jogar e adquirem conhecimentos que são importantes para seu desenvolvimento. Segundo Pereira e Bonfim (2016, p. 223) “as brincadeiras contribuem para o desenvolvimento da mente imaginativa e da espontaneidade das ações.” E, conforme afirma os Parâmetros Curriculares Nacionais do ensino fundamental (v. 7, p. 45, 1997):

[...] tendo mais ou menos conhecimentos, vivido muitas ou poucas situações de desafios corporais, para os alunos a escola configura-se como um espaço diferenciado, onde terão que ressignificar seus movimentos e atribuir-lhes novos sentidos, além de realizar novas aprendizagens.

Os jogos e as brincadeiras podem ser utilizados como instrumentos pedagógicos importantes e determinantes no desenvolvimento da criança, pois, brincando e jogando ela amplia seus conhecimentos por meio da atividade lúdica. Em um de seus estudo Silva (2015, p. 270) aponta que “[...] é importante

considerarmos que a cultura infantil é constituída por elementos da cultura do adulto que são resinificados pelas crianças nas atividades lúdicas

Contudo, se faz necessário a utilização de jogos e brincadeiras em uma pratica pedagógica que tenha como objetivo aprendizagem é importante ainda que cada educador esteja consciente de que de fato vale a pena adotar essa metodologia no cotidiano de sua sala de aula.

2. REFERENCIAL TEORICO

2.1. JOGOS E BRINCADEIRAS

Atualmente, vários pesquisadores mostram preocupação em compreender este fenômeno buscando, principalmente, responder questões como: a função que estas atividades exercem sobre o desenvolvimento infantil, motivos pelos quais a criança deve brincar, o que a brincadeira proporciona à criança o que diz respeito à aprendizagem, entre outros.

Os jogos e brinquedos tradicionais são aqueles que por suas características de fácil assimilação, desenvolvimento de forma prazerosa, aspecto lúdico e função em seu contexto, foram aceitos coletivamente e preservados através dos tempos, transmitidos oralmente de uma geração à outra.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1976, p. 160).

O brincar leva a diversos questionamentos quando procuramos a entender melhor, desta forma Piaget nos fala que dentro da educação de crianças é necessário que seja fornecido um material conveniente para que se possa trabalhar partes importantes no seu desenvolvimento.

Piaget nos mostra ainda, que é através dessa ação na educação de crianças que podemos levá-las a assimilar as realidades existentes.

No dizer de Dantas (2007), existe no jogo, conteúdo, algo mais importante do que a simples diversão e interação. Ele revela uma lógica diferente da

racional, uma lógica da subjetividade tão necessária para estruturação da personalidade, quanto à lógica formal das estruturas cognitivas.

Como já exposto acima, muitos cometem o erro de associar o brincar apenas a um momento de descontração, Dantas vem nos reforçar em sua fala o erro neste tipo de pensamento, quando nos diz que a lógica do brincar auxilia na formação de personalidade de nossas crianças, e em seu sistema cognitivo, desta forma vemos que o ato da brincadeira carrega variadas significações que podem refletir no comportamento social, emocional ou na construção de noções básica e complexas de nossas crianças.

Segundo Piaget (1978, p.81). "A brincadeira favorece a autoestima das crianças auxiliando a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa, contribuindo para a interiorização de determinado modelo adulto".

Diante do pensamento acima faz necessário uma reflexão acerca do brincar, tendo em vista que este ato passa de momento de aprendizagem para o favorecimento do bem-estar de nossas crianças. Podemos dizer que o individuo em sua fase infantil deve desfrutar de forma prazerosa, criativa e lúdica desse momento, afim de que ele contribua pra sua formação em sociedade.

2.2 O LUDICO: ESTRATEGIA DE APRENDIZAGEM

Lúdico enquanto estratégia de aprendizagem é uma metodologia de ensino que apesar de ser eficaz, ainda é vista como algo não relevante quanto nos referimos a aprendizagem escolar, para alguns educadores os conteúdos sistematizados tem mais importância e devem ser repassados sem utilizar-se de um jogo ou brincadeira, isso porque a ludicidade é vista apenas como forma de diversão, ou mesmo para preenchimento aulas que não tem objetivo de aprendizagem definido.

Apesar das variadas formas de se utilizar as atividades lúdicas no contexto escolar, é valido lembrar que se bem trabalhadas podem ser uma opção interessante que de fato seja significativa no processo de ensino-aprendizagem, pois os jogos e brincadeiras possuem em sua essência valores pedagógicos.

Nas palavras de Jacquin (1963),

O jogo é para a criança a coisa mais importante da vida. O jogo é, nas mãos do educador, um excelente meio de formar a criança. Por essas duas razões, todo educador – pai ou mãe, professor, dirigente de movimento educativo – deve não só fazer jogar como utilizar a força educativa do jogo. (p.7)

Portanto, como é ressaltado no trecho em destaque não só a escola, mas todo agente educador deve valorizar as atividades lúdicas, pois é também por meio dos jogos e brincadeiras que o aluno descobre e vivencia a realidade de forma prazerosa, podendo então experimentar de variadas formas as situações que o mesmo tenta compreender, construindo ou reconstruindo, trocando os papéis, este inicia o aprendizado e assim desenvolve regras e vivências que lhe são cobradas para a vida em sociedade na medida em que cresce.

Assim sendo, compreendemos que a ludicidade através dos jogos e brincadeiras está naturalmente ligado ao desenvolvimento da criança, seja o cognitivo, físico ou motor o lúdico se faz presente. Bossa (1994) afirma que o jogo é a porta de acesso ao saber, pois o conhecimento é uma construção pessoal que se relaciona ao fazer e o jogo propicia essa construção.

Destaca-se no RCNEI (1998):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (p.23).

Por fim, compreende-se que educar não é apenas repassar conteúdos sistematizados ou prontos, não é apenas avaliar por meio de provas orais ou escritas, educar significa abrir portas, mostrar possibilidades para um bom desenvolvimento. O professor deve saber que o jogo ou brincadeiras tem esse papel, basta ter conhecimento de como usa-los ao seu favor e assim ampliar o processo de ensino e aprendizagem.

2.3 O PAPEL DO EDUCADOR NOS JOGOS E BRINCADEIRAS

O professor pode desempenhar um importante papel na condução dos jogos e brincadeiras, para isso o mesmo tem que compreender as peculiaridades de se trabalhar com esse método, sabendo como e quando intervir ou somente observar, ter interesse em também participar junto com os alunos. É necessário que o

educador saiba quais são os benefícios que as atividades lúdicas trazem para a aprendizagem e desenvolvimento do seu educando, pois sabendo disso ele terá condições de ter uma prática que seja eficaz em sua sala de aula.

Desta forma Teixeira (2010, p.65) diz que:

“Para que o brincar aconteça, é necessário que o professor tenha consciência do valor das brincadeiras e do jogo para a criança, o que indica de este profissional conhecer as implicações nos diversos tipos de brincadeiras, bem como saber usá-la e orientá-las”.

Desse modo, ressaltasse mais uma vez importância do professor conhecer de fato a contribuição da ludicidade na aprendizagem tanto escolar como social. Este deve saber que por meio do jogo ou brincadeira a criança também aprende se socializa se integra ao grupo, assimila regras, desperta a imaginação dentre outras possibilidades. Vale destacar que o professor tem que ver o jogo e brincadeira como um recurso didático e pedagógico eficaz, que precisa ser previamente planejado, destacando quais são os objetivos de aprendizagem a serem alcançados, e não apenas como algo vago, que se utiliza sem orientação ou finalidade alguma.

Cabe ao educador, observar e coletar dados e informações que são criadas pelas crianças durante a realização do jogo ou da brincadeira, essas observações são de suma importância para que o professor possa melhorar em atividades futuras.

É importante destacar que sempre que possível o educador seja parte da atividade, esse momento serve para enriquecer a troca através de questionamentos e direcionados as crianças, suas respostas e a forma como solucionam os problemas durante o jogo ou brincadeira podem dizer muito de como melhor conduzir a aprendizagem dos mesmos.

É possível uma aprendizagem com características lúdicas, com o objetivo de dinamizar a aprendizagem, pela iniciativa do aluno e pela motivação gerada pelo trabalho grupal. Nessa medida, a participação do professor no jogo e na brincadeira dos alunos tem a finalidade de ajudá-lo a perceber como podem participar da aprendizagem e da convivência em geral. [...] (TEIXEIRA, apud MOREIRA, 2010, p.71).

Portanto, as atividades lúdicas, mais especificamente os jogos e brincadeiras podem sim ser utilizadas no processo de aprendizagem dos educandos, uma vez que auxilia a ação do professor em sala de aula. Sendo assim, o papel do professor é de ser um mediador e incentivador desse processo. A partir das informações acima, percebe-se a importância do professor compreender o sua função na realização dos jogos e brincadeiras, bem como entendemos que é possível utilizar

esses recursos pedagógicos, dependendo de sua postura frente o jogo e a brincadeira.

3. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do presente trabalho utilizou-se como ponto de partida estudos e pesquisas bibliográficas Segundo Gil,

não se pode definir de imediato que material deverá ser consultado. A experiência, porém, demonstra que é muito importante buscar esclarecer acerca dos principais conceitos que envolvem o tema de pesquisa, procurar um contato com trabalhos de natureza teórica capaz de proporcionar explicações a respeito, bem como com pesquisas recentes que abordam o assunto.

Com a realização das análises bibliográficas, foi realizada uma abordagem quantitativa por meio de questionários. A finalidade de se realizar tais abordagens está em analisar as teorias e práticas referentes a utilização dos jogos e brincadeiras como forma de aprendizagem nas séries iniciais. Assim foi possível que se realizasse uma melhor análise do tema aqui abordado.

A pesquisa foi desenvolvida no município de Guaraciaba do Norte – Ce, tendo como publico pesquisado professores de 23 a 45 anos atuantes nas series iniciais da rede publica e privada de ensino. Para a coleta de dados foram utilizados questionários digitais contendo 6 questões, com perguntas fechadas.

Os questionários foram previamente elaborados pelo pesquisador e aplicados de forma online. As perguntas feitas levaram em consideração estrutura física da instituição de ensino, os materiais disponíveis para as atividades lúdicas, se são desenvolvidas atividades, projetos e ações com inclusão de jogos e brincadeiras onde há a participação das educadoras.

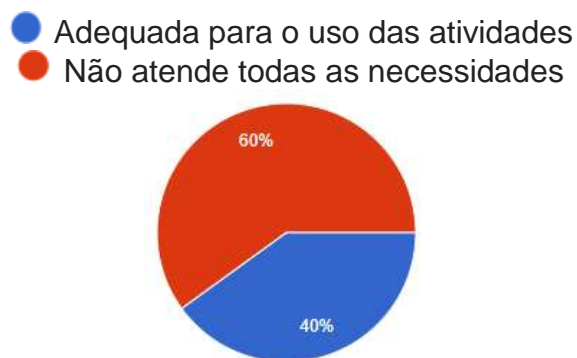
Após os estudos bibliográficos e a obtenção de dados quantitativos, realizou-se a análise e discursão critica dos dados coletados, os mesmos estão expostos em forma de gráficos e contextualizados por meio de textos na seção destinada aos resultados e discursões.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a aplicação dos questionários com os professores que compõem o público pesquisado construíram-se gráficos para cada questão respondida, objetivando realizar a análise das respostas obtidas, fazendo comparação com as respostas das professoras.

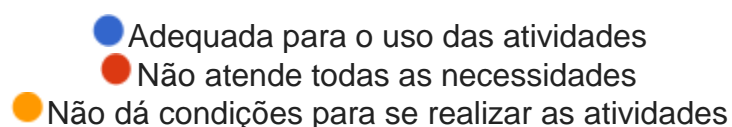
Para que se tenha um bom desenvolvimento das atividades lúdicas como forma de aprendizagem é necessário que a instituição conte com estruturas físicas e materiais que possibilitem a realização dos mesmos, seguindo esta perspectiva foi questionado as professoras sobre a escola em que trabalham.

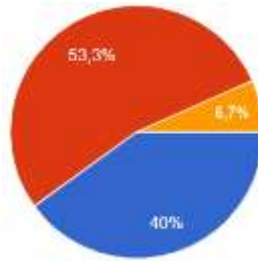
No gráfico 1 pode-se observar que com relação a estruturas físicas das escolas, 60% das professoras consideram que o ambiente escolar em que trabalham não atende todas as necessidades, enquanto 40% consideram a estrutura física ideal para execução de tais atividades.



FONTE: Questionário jogos e brincadeiras nas series iniciais 2021

Como exposto anteriormente, é necessário que a escola disponha além da estrutura física de um bom aparato de materiais que serão utilizados no desenvolver dos jogos e brincadeiras. Com relação aos recursos materiais o gráfico 2 mostra que 53,3% das professoras dizem que a sua instituição de ensino não atende todas as necessidades de matérias, outras 40% consideram adequada para a realização das atividades, enquanto ainda 6,7% relatam não terem condições de realizar quaisquer jogos ou brincadeiras.





FONTE: Questionário jogos e brincadeiras nas series iniciais 2021

Além das estruturas físicas e materiais, é importante que os professores disponham ainda de apoio e acompanhamento pedagógico na realização de tais atividades. Sobre apoio por parte da coordenação de suas escolas, observa-se no gráfico 3 que 73,3% das professoras consideram que sempre recebem apoio, enquanto 26,7% consideram que apenas as vezes tem este apoio.

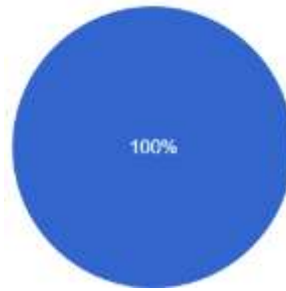


FONTE: Questionário jogos e brincadeiras nas series iniciais 2021

Portando, com relação as escolas das professoras pesquisadas, pode-se observar que em sua maioria estão habitas a utilizar-se da pratica dos jogos e brincadeiras como uma forma de aprendizagem, entretanto é possível observar ainda que nem todas as escolas tem uma estrutura dos mesmos, mesmo fato que evidencia a precarização de algumas instituições que em sua maioria são públicas.

Ter conhecimento e entendimento da importância da pratica dos jogos e brincadeiras é essencial para que o professor possa ser um incentivador e colaborador junto aos seus alunos, desta forma buscou-se compreender se as educadoras sabem a importância de se trabalhar com tais atividades. No gráfico 4 está exposto que 100% das professoras acreditam que os jogos e brincadeiras contribui positivamente na aprendizagem de seus alunos. O que leva a entender que as mesmas estão conscientes sobre a relevância do tema aqui abordado.

- Contribui positivamente



FONTE: Questionário jogos e brincadeiras nas series iniciais 2021

Nesse sentido foi questionado se as mesmas consideravam importante incluir no planejamento as atividades a serem realizadas, novamente 100% julgaram importante fazer um planejamento do que se vai desenvolver junto aos alunos. Vale destacar ainda que o uso das atividades devem sim ser previamente planejado, para que se garanta uma melhor condução nas atividades e se alcance os objetivos desejados.

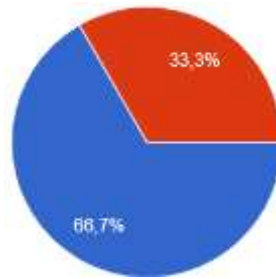
- Sim, pois fica entendido qual o objetivo e como conduzir a atividade.



FONTE: Questionário jogos e brincadeiras nas series iniciais 2021

A prática docente é uma das bases para que se obtenha bons resultados na adoção dos jogos e brincadeiras na sala de aula, o professor como agente principal nesse processo deve estar aberto a novas formas de aprendizagem, a partir desse pensamento foi questionado as professoras com que frequência elas realizavam tais atividades em suas turmas, 66,7% responderam que utilizam com frequência, enquanto 33,3% utilizam apenas algumas vezes.

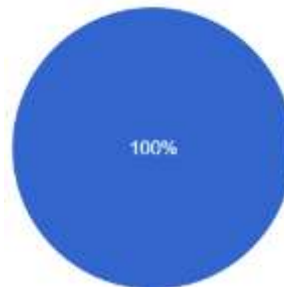
- Utilizo com frequência
- Utilizo às vezes



FONTE: Questionário jogos e brincadeiras nas series iniciais 2021

Apesar de 33,3% responderem que nem sempre utilizam os jogos e brincadeiras, 100% das professoras dizem unir estas atividades com os conteúdos das demais disciplinas, é o que mostra o gráfico 6.

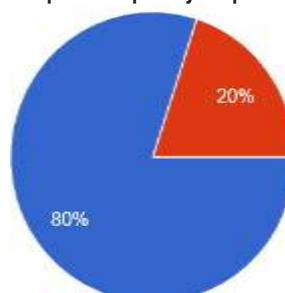
- Sim, pois vejo que estimula o interesse no conteúdo repassado



FONTE: Questionário jogos e brincadeiras nas series iniciais 2021

Como já exposto neste trabalho a participação do professor junto aos alunos na realização das atividades, pode proporcionar ao educador uma visão mais ampla das diferentes formas de desenvolvimento e aprendizagem de seus alunos, sobre este fato o gráfico 7 expõe que 80% das professoras compreendem que a sua participação é favorável para a melhoria de sua prática, enquanto 20% consideram não ser necessária a sua participação, tendo em vista que as atividades são pensadas para seus alunos.

- Sim, pois dessa forma consigo entender mais sobre o aluno
- Não vejo necessidade em participar já que a atividade é para os alunos



FONTE: Questionário jogos e brincadeiras nas series iniciais 2021

A visão das professoras é de suma importância para que de fato a ludicidade por meio dos jogos e brincadeiras esteja no cotidiano da sala de aula, as respostas obtidas por meio da aplicação dos questionários foram de fundamental importância para que se entendesse a visão das educadoras sobre o tema aqui abordado, como também a realidade em que cada uma está inserida, assim vale ressaltar que o uso dos jogos e brincadeiras ganha cada dia mais importância como forma de aprendizagem, como também os profissionais estão mais abertos a sua utilização. Entretanto, ainda nos deparamos com uma precarização em relação aos recursos físicos e matérias, pondo que deve ser revisto pelos responsáveis,. Contudo, acredita-se que a o uso dos jogos e brincadeiras nas series iniciais contribui de forma positiva para a qualidade da aprendizagem de todos os alunos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desse trabalho buscou-se compreender a importância de se utilizar a ludicidade por meio dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem no ensino das series iniciais, e de que forma os professores incluem este método na realidade de sua sala de aula, para proporcionar um aprendizado mais prazeroso, unindo os jogos e brincadeiras com aprendizagem, criando um momento de conhecimento e diversão.

Assim, o presente estudo se torna de grande relevância, pois amplia os conhecimentos sobre o tema aqui abordado, como também contribui para a formação acadêmica de quem o estuda. Através da pesquisa conclui-se que os professore em sua maioria estão conscientes sobre a importância dos jogos e brincadeiras, incluindo-os em seu planejamento, não utilizando apenas como um passa tempo na sala de aula, mas sim como ferramenta importante no auxílio do processo de ensino-aprendizagem nas series iniciais, porém o que dificulta o trabalho dos mesmos, principalmente na rede publica é a falta de estrutura física e de matérias que ampliem a possibilidade de se trabalhar com tal ferramenta de ensino.

O jogo ou a brincadeira além de ser um momento divertido para as crianças, é um momento de muito aprendizado também, por isso o jogo deve ser planejado levando em consideração espaços, matérias, a faixa etária das crianças e também tem que se pensar na aprendizagem que será proporcionada à criança qual objetivo o educador quer alcançar ao repassar com determinado jogo ou brincadeira.

Portanto, conclui-se que a utilização dos jogos e brincadeiras na sala de aula é algo que se tornou indispensável na construção da aprendizagem, pois quando se faz isso se cria a possibilidade da criança aprender fazendo aquilo que ela mais gosta, ou seja, brincar ou jogar. Deste modo, aprender se torna mais prazeroso para a criança, e por meio de jogos e brincadeiras as crianças aprendem regras, aprendem a se relacionar melhor com os colegas da classe, desenvolvem-se cognitivamente e afetivamente.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1998.

DANTAS,H. **O brinquedo e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1991.

JACQUIN, Guy. **Educação pelo jogo**. São Paulo: Flamboyant, 1963.

Ministério da **Educação**. Secretaria de **Educação** Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a **Educação Infantil**. Brasília, 1998.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro: Zannan, 1978

5. Piaget J. **Psicologia e pedagogia**. Trad. Lindoso DA, Ribeiro da Silva RM. Rio de Janeiro: Forense Universitária;1976.

TEIXEIRA. Sirlândia **Reis de Oliveira. Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: wak, 2010

TEIXEIRA. Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: wak, 2010. IN: MOREIRA, Paulo Roberto. **Psicologia da Educação. Interação e Individualidade**. São Paulo: FTD, 1999.