



Universidade de Brasília - UnB
Faculdade de Educação - FE

**LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO 3º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

Fernanda Fernandes Rufo

Brasília - DF
JULHO DE 2018

FERNANDA FERNANDES RUFO

**LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO 3º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para
obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia, à
comissão examinadora da Faculdade de Educação da
Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Antônio Villar Marques de Sá.

BRASÍLIA – DF
JULHO DE 2018

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FERNANDA FERNANDES RUFO

LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO 3º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL

Comissão Examinadora

Professor Doutor Antônio Villar Marques de Sá (Orientador)

Faculdade de Educação – Universidade de Brasília

Professora Doutora Cristina Massot Madeira Coelho (Examinadora)

Faculdade de Educação – Universidade de Brasília

Professor Mestre Fabio Oscar Lima (Examinador)

Faculdade de Educação – Universidade de Brasília

Professora Doutora Liliane Campos Machado (Suplente)

Faculdade de Educação – Universidade de Brasília

BRASÍLIA – DF
4 DE JULHO DE 2018

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser essencial na minha vida, autor do meu destino e que sempre me deu coragem para encarar a realidade; ao meu pai João, à minha mãe Evandia, aos meus irmãos e a toda minha família que, com muito carinho e apoio, não mediram esforços para que eu chegasse até esta etapa. Também dedico este trabalho a minha cidade natal Monte Alegre do Piauí que tanto amo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente a Deus, por ter me concedido saúde, força, ânimo e disposição para que eu nunca desistisse e continuasse lutando por este meu sonho e objetivo de vida. Sem ele, nada seria possível.

Aos meus pais, Evandia e João, meus maiores exemplos, o meu amor por vocês é inestimável, obrigada por toda dedicação, por cada incentivo, pelas orações em meu favor, pela preocupação para que estivesse sempre andando pelo caminho certo e muitas vezes deixando de fazer coisas para si, para se dedicar a mim e aos meus irmãos. Gostaria de dizer a vocês que é um grande privilégio tê-los em minha vida.

Aos meus irmãos, Gabriel e Tiago, que são meus amores incondicionais. Se não fosse o caminho trilhado por vocês eu não teria chegado até aqui, certamente, nem perto de concluir esta etapa e, a cada dia, vocês me dão forças para chegar ao sucesso profissional e pessoal que vocês possuem e que eu tanto admiro. Vocês são meu orgulho e a quem me inspiro a cada dia.

A minha irmã, Ana Carolina, a quem eu amo infinitamente, Deus me deu de presente e jamais consigo imaginar minha vida sem ela. Uma irmã que sempre posso contar em tudo.

As minhas primas, Ana Beatriz e Giovana, por estarem presentes em minha vida, me trazendo alegria em todos os momentos. As minhas, cunhadas Edla Maria e Halanna, por fazerem parte da minha história.

Claro que eu não poderia deixar de agradecer a todos os meus tios, tias e em especial tia Edna que tenho um amor inestimável, tia Joseva que é muito amiga, primos, primas, avós e avôs.

A minha amiga, conselheira e quase irmã Fabiene Vieira, que me ajudou durante a realização deste trabalho. Obrigada pela presença, pelas conversas, por sempre ouvir meus sonhos e angústias e por tudo que traz a mim. Essa monografia é um fruto e certamente sem a sua ajuda eu teria muito mais dificuldades.

Ao meu orientador, Dr. Antônio Villar Marques de Sá, grande professor e pessoa. Muito obrigada por suas análises minuciosas e sugestões de valia para a conclusão do trabalho.

Aos professores da graduação, que me formaram como pedagoga. E em especial à professora Cristina Massot Madeira Coelho que me orientou nos projetos, estágios e contribuiu muito para a minha prática em sala de aula.

A UnB, pelos momentos especiais e pela oportunidade de cursar Pedagogia.

A todos vocês que estiveram ao meu lado todos estes anos de caminhada, muito obrigada.

Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer. (Cunha 2001, p.14).

RESUMO

O presente trabalho é um estudo sobre as contribuições do jogo lúdico no processo de ensino e aprendizagem matemática da criança, baseado nos estágios desenvolvidos e também nas minhas observações e práticas em sala de aula no 3º ano do ensino fundamental. Tem como tema: “Contribuições da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem no 3º ano do ensino fundamental” e como questão de investigação: “Como a ludicidade contribui na aprendizagem da criança de 3º Ano?”. A matemática, vivenciada em minha vida, despertou-me o desejo de estudá-la. O trabalho tem como objetivos identificar como o lúdico pode colaborar no desenvolvimento da criança, bem como a importância do lúdico para contribuir na superação dos obstáculos do processo de aprendizagem matemática da criança. Envolver o educando e a criança sempre no processo de ensino e aprendizagem. Nesta investigação foram, sobre as contribuições do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Através das leituras e releituras bibliográficas se constituíram os encaminhamentos da proposta que permitem afirmar que a existência do lúdico se bem aplicado certamente ajudará no desenvolvimento da criança e no processo de ensino e aprendizagem. Através do lúdico, a criança pode aprender de forma prazerosa e muito significativa.

Palavras-chave: Lúdico; processo de ensino e aprendizagem; desenvolvimento.

ABSTRACT

The present work is a study about the contributions of the play game in the process of teaching and learning mathematics of the child, based on the stages developed and also in my observations and practices in the classroom in the 3rd year of elementary school. It has as its theme: "Contributions of playfulness in the teaching and learning process in the 3rd year of elementary school" and as a research question: "How does ludicity contribute to the learning of the third year?". Mathematics, experienced in my life, has awakened my desire to study it. The objective of this work is to identify how the playful can collaborate in the development of the child, as well as the importance of the playful one to contribute to overcoming the obstacles of the mathematical learning process of the child. Involve the student and the child in the process of teaching and learning. In this investigation were, on the contributions of the playful in the process of teaching and learning. Through the readings and bibliographical re-readings, proposals were made that allow us to affirm that the existence of the playful one, if applied well, will certainly help in the development of the child and in the process of teaching and learning. Through the playful, the child can learn in a pleasant and very meaningful way.

Keywords: Playful; teaching and learning process; development.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DF- Distrito Federal

EJA- Educação de Jovens de Adultos

Enem- Exame Nacional do Ensino Médio

FE- Faculdade de Educação

PAS - Programa de Avaliação Seriada da Universidade de Brasília

PI- Piauí

UnB- Universidade de Brasília

SUMÁRIO

PARTE I - MEMORIAL EDUCATIVO.....	13
MEMORIAL EDUCATIVO.....	14
PARTE II - TRABALHO MONOGRÁFICO	17
INTRODUÇÃO.....	18
PROBLEMA	20
OBJETIVOS.....	20
METODOLOGIA.....	21
CAPÍTULO I - SOBRE JOGOS E A EDUCAÇÃO.....	22
1 SOBRE JOGOS E A EDUCAÇÃO.....	23
1.1 RELAÇÃO ENTRE OS JOGOS E A EDUCAÇÃO.....	23
1.2 O PROFESSOR E O LÚDICO.....	24
1.3 OBJETIVOS DOS JOGOS	24
1.4 O USO DO LÚDICO NAS ESCOLAS	25
CAPÍTULO II - O JOGO EA MATEMÁTICA	31
2 O JOGO E A MATEMÁTICA.....	32
2.1 O PAPEL DO EDUCADOR NO ENSINO DA MATEMÁTICA ATRAVÉS DE JOGOS..	32
2.2 O JOGO.....	33
2.3 O BRINCAR	34
CAPÍTULO III – CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS	34
3 CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS.....	37
3.1 O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEMNOS INICIAS.....	37
3.2 A FORMAÇÃO DOS EDUCADORES INTEGRADA À LUDICIDADE NA SALA DE AULA.....	39
3.3 CRIATIVIDADE E LUDICIDADE UMA COMBINAÇÃO PERFEITA.....	38
CAPÍTULO IV - O LÚDICO APLICADO EM SALA DE AULA NO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL.....	41
4 O LÚDICO APLICADO EM SALA DE AULA NO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL	42
4.1 RELATOS DAS OBSERVAÇÕES.....	42
CAMPEONATO DE TANGRAM	43
4.2 REFLEXÕES SOBRE AS OBSERVAÇÕES E A PRÁTICA OBSERVADA.....	44
CONSIDERAÇÕES FINAIS	45

PARTE III – PESPECTIVAS PROFISSIONAIS.....	47
PERSPECTIVAS PROFISSIONAIS	48
REFERÊNCIAS.....	49

PARTE I - MEMORIAL EDUCATIVO

I – MEMORIAL EDUCATIVO

Meu nome é Fernanda Fernandes Rufo, tenho 23 anos, nasci no dia 20 de abril de 1995 no município de Monte Alegre-PI, localizado no extremo sul do Piauí. Meu pai João Barros Rufo, aos 52 anos, é jardineiro e minha mãe Evandia Barreira Fernandes é auxiliar de serviços gerais e também cuida da casa. Tenho 3 irmãos dos quais 2 moram conosco e o outro mora com sua esposa. Até os 4 anos, morei no Piauí, de onde tenho milhares de memórias.

Por motivos de mudança de um estado para o outro, comecei a estudar um pouco tarde, lembro-me bem do meu primeiro dia de aula, foi realmente inesquecível, sentir uma emoção que sempre desejei. Apesar de tudo, tive muitos incentivos por parte dos meus pais, eles sempre valorizaram meus estudos, pois não tiveram essa oportunidade, o meu pai estudou até o segundo ano do Ensino Médio e a minha mãe só estudou até a quarta série, atual quinto ano do ensino fundamental e como tive a chance de estudar, sempre me esforcei para não os decepcionar.

A minha primeira escola em Ceilândia (Escola Classe 33 de Ceilândia) foi lá onde aprendi as primeiras noções sobre determinadas disciplinas, minha primeira professora já era bem idosa e oriunda de métodos tradicionais. Logo após terminar o ensino fundamental 1, que é a antiga quarta série, eu e meus pais tivemos que mudar, mudamos para uma cidade chamada Itapoã, que surgiu através de uma invasão. Dei continuidade ao ensino fundamental I, me ingressando na Escola de Ensino Fundamental e logo depois para o Ensino Médio estando localizada no Paranoá em uma cidade vizinha do Itapoã, onde concluí meu ensino médio em 2014 e levo boas lembranças de lá. No segundo semestre de 2014 passei no Vestibular da Universidade de Brasília para o curso de Licenciatura Pedagogia um rumo no qual eu queria seguir minha área profissionalizante.

Foi e está sendo uma realização, porém no decorrer do curso passamos por muitas dificuldades, até porque minha família veio do interior do Piauí e passamos por momentos difíceis, chegando até a pensar em desistir. Porém com determinação, força e fé em Deus estou dando minha trajetória acadêmica. Tive grandes mestres que deixaram marcas registradas em minha vida, passei por momentos de aprovação, um destes maiores momentos foi ter que enfrentar um mundo novo, uma situação desejada e temida: a de finalmente ir para a sala de aula. Isto aconteceu no Projeto II, lembro como se fosse hoje, no meu primeiro dia de aula tive vontade de sair correndo da sala de aula, mas me contive quando um aluno me chamou pela primeira vez de professora, a princípio eu não o respondi, pois não lembrava que naquele momento eu era uma professora, mas fiquei orgulhosa de mim mesma e segui adiante. Esta foi a minha primeira experiência como professora e foi muito bom sentir que eu era capaz de ensinar e guiar aqueles meninos para o mundo incrível da matemática, a partir daí a minha vocação realmente foi confirmada: eu nasci para ser professora de matemática. O segundo

momento que também considero a confirmação de um sonho foi o estágio quatro, onde novamente estava eu lá, na sala de aula, não sei se é possível imaginar como eu me sentia, só posso dizer foi realmente ótimo. Vi as dificuldades dos alunos e compreendi a situação dos professores, pois não é fácil ficar em uma sala com mais de trinta crianças de 8 anos e cheios de energia e informação. Passamos por quatro disciplinas de estágio, sendo duas teóricas e duas práticas. As dificuldades foram inúmeras, mas com a graça de Deus e ajuda de amigos e professores, conseguimos superá-las com êxito.

Tive experiência como professora apenas nos estágios supervisionados sendo eles Projeto 4, fase 1 e projeto 4, fase 2. Durante o estágio tive a oportunidade de trabalhar com os alunos alguns tipos de lúdicos a exemplo os jogos, poemas e curiosidades trazidas por eles e por mim voltadas ao conteúdo de matemática, e foi daí que partiu a ideia de trabalhar o lúdico em meu trabalho de Conclusão do curso, diante do que presenciei com os alunos do meu estágio. Foi a partir daí que tive a certeza do que eu queria falar no meu trabalho, pois esta ferramenta fez toda diferença em meu estágio, foi sem dúvida este tipo de metodologia que envolveu os alunos nas aulas, criando entre ele e eu um elo de ligação e aceitação.

As lembranças que tenho das aulas de matemática na educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental são muito poucas, pois já faz bastante tempo, até procurei saber algo mais com a minha mãe e demais pessoas, mas não me acrescentaram muito. Recordo quando estava nos primeiros anos do ensino fundamental I, quando havia algumas atividades feitas a partir de palitos de fósforo, e de picolé. As aulas de matemática, apesar da minha pouca memória, eram boas e, na aula de português, a professora, que era a mesma, aplicava algumas atividades numéricas nos textos. A minha única recordação é que fiquei em recuperação em matemática, não me lembro dos nomes dos professores e nem como eram as aulas, apenas que passei de ano com muita dificuldade da 5ª série para a 6ª série. As aulas eram cansativas, era somente acompanhar o livro didático conferir a resposta no final, o professor tirava algumas dúvidas e passava a matéria correndo, para poder concluir a ementa da disciplina no tempo hábil. A partir do segundo ano do segundo grau, eu tive estatística. Não fiz cursinho para passar no vestibular, estudei em casa, dando prioridade às matérias que tinha facilidade, estudei matemática apenas para garantir a pontuação exigida para não zerar a prova. Ou seja, não aprendi quase nada.

O aspecto lúdico é uma característica fundamental do ser humano, por isso, podemos dizer que o desenvolvimento da criança está intimamente relacionado com a ação de jogar. O trabalho com jogos na escola apresenta-se como possibilidade de investigação, pelo aluno, sobre o modo como se dá o seu próprio processo de construção de conceitos matemáticos.

No âmbito da educação matemática, ao se propor um trabalho com jogos, visa-se também, desmistificar a matemática enquanto uma disciplina maçante, difícil, que envolve somente a memorização. No meu trabalho, propõe-se expor reflexões acerca do trabalho com jogos na escola, partindo das experiências pedagógicas vivenciadas no período de prática de ensino. O foco da minha preocupação tem sido a matemática e o jogo apresentando-se grande aliado.

Desta forma, pretendo trabalhar com as contribuições da ludicidade no processo de Ensino e Aprendizagem do 3º ano do Ensino Fundamental através dos jogos pode estimular a curiosidade dos alunos para saber a origem dos assuntos que estudam. Cria ainda oportunidade de entrar em contato com ideias de outros colegas e de propor um conflito cognitivo que os façam evoluir em suas hipóteses de aprendizagem.

No seu processo de desenvolvimento, a criança vai criando várias relações entre objetos e situações vivenciadas por ela e, sentindo a necessidade de solucionar um problema, de fazer uma reflexão, estabelece relações cada vez mais complexas que permitirão desenvolver noções matemáticas mais e mais sofisticadas (SMOLE, 2000, p.63).

Por fim, com o lúdico as crianças são desafiadas constantemente por problemas que lhes são estimulados a pensar rápido e a traçar inúmeras estratégias, para conseguir atingir seus objetivos.

PARTE II - TRABALHO MONOGRÁFICO

INTRODUÇÃO

Na sociedade atual que vive de mudanças constantes, onde a tecnologia avança e as novas conquistas aparecem, sempre se é levado a adquirir competência novas devido às constantes buscas que movem o indivíduo. Uma dessas é a utilização de jogos no processo de ensino e aprendizagem, o que faz despertar o gosto de aprender, propiciando às crianças o enfrentamento de desafios que lhe surgirem, pois nas histórias da humanidade, se percebe a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança.

A metodologia de forma lúdica e prazerosa proporcionará, com a aprendizagem, à criança estabelecer relações cognitivas junto às experiências vivenciadas. Isso se deve ao fato de que, no ato de brincar, com certeza não se aprende somente os conteúdos escolares, se aprende sobre a vida, e se adquire experiências vivenciadas.

Através disso a criança se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com outras crianças.

Desenvolveu-se este trabalho também repensar o processo de ensino aprendizagem e conceitos e nele o lúdico como alternativa para o enriquecimento do processo ensino aprendizagem.

O presente trabalho investiga buscar reconhecer, identificar e analisar as representações significativas da ludicidade no processo ensino aprendizagem a partir de estudos e experiências vivenciadas, assim como objetiva refletir sobre a importância do lúdico no processo ensino aprendizagem, bem como conscientizar os educadores de que os problemas referentes à aprendizagem estão relacionados a forma de como os professores ensinam a matemática.

Sem dúvida, a função da escola e do professor é preocupar-se com a aprendizagem associada ao prazer; cabe, então, ao professor e a responsabilidade de aliar as duas dimensões.

Para Vigotski (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objetivo e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção.

Portanto, o presente trabalho se focou no lúdico e mostrou o quanto são importantes os prazeres e os gostos das crianças nos ambientes em que vivem.

O lúdico na visão dos teóricos coloca a ideia de que foi a partir do século XIX que o jogo passou a ser alvo de estudo de psicólogos e pedagogos, ressaltando nomes como Froebel, Montessori e Decroly, que realizaram pesquisas sobre as crianças pequenas e com isso ligaram as crianças aos jogos e às brincadeiras. A perspectiva do Lúdico da Construção do Conhecimento, o qual o papel do educador não é somente de transmissor, mas sim um transformador de conhecimentos, utilizando a

ludicidade como aliada nesse processo de ensino aprendizagem.

Entende-se que, é preciso maior aprofundamento sobre o papel dos jogos e brincadeiras em sala de aula, visto que estes não podem ser dissociados da infância. Além, disso, jogos e brincadeiras contribuem para a formação da criança, inserindo-a no contexto social e de construção da própria aprendizagem, daí a importância destes para o processo ensino aprendizagem.

Almeida (1994), ou que os jogos não devem ser fins, mas meios para atingir objetivos. Estes devem ser aplicados para o benefício educativo.

A presente pesquisa foi construída qualitativamente, refletindo sobre a contribuição do lúdico como ferramenta essencial no processo de ensino e aprendizagem das crianças que se encontra nos anos iniciais e principalmente do 3º ano do ensino fundamental.

Para Almeida (1994), brincar não é perder tempo, mas sim pelo contrário, com as brincadeiras temos um melhor aproveitamento do tempo, onde as crianças aprendem de forma prazerosa.

Kishimoto (1999, 2000), Bruneli (1996) e Piaget (1967), entre outros, trouxeram várias contribuições acerca das atividades lúdicas e com o conhecimento adquirido das próprias crianças possam melhorar o processo de ensino e aprendizagem.

PROBLEMA

Quais as contribuições da ludicidade para o processo de ensino aprendizagem para crianças do 3º ano do Ensino Fundamental?

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Compreender como os recursos lúdicos podem auxiliar no apoio pedagógico e no incentivo do processo de ensino e aprendizagem das crianças.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Observar o como as crianças do 3º ano lidam com a matemática.
- Uma breve comparação da criança que tem acesso aos recursos como que não tem.
- Observar o acesso dos alunos aos recursos lúdicos.
- Compreender o brincar da criança e a interação com outras no ambiente escolar.

METODOLOGIA

Para o desenvolvimento e enriquecimento dessa pesquisa, partindo das experiências de estágios obrigatórios, foram feitas observações e aplicações de jogos lúdicos em sala do 3º ano do Ensino Fundamental I. Considerando que a metodologia aplicada foi uma metodologia qualitativa, fundamentada em observação e experiência de uma prática aplicada em sala de aula.

Foram utilizados textos de autores como Kamii (1990), Moreno Murcia (2005), PCN's (1997), Smole (2007) entre outros como referencial teórico sobre a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem nos primeiros anos do ensino fundamental.

Como referenciais teóricos sobre o lúdico no processo de ensino e aprendizagem em sala de aula foram utilizados os autores Kishimoto (2000), Smole (1996) e Vigotski (1994), que também desenvolveram estudos mais aprofundados sobre o brincar e o lúdico dentro de sala de aula, nos quais me auxiliaram muito na reflexão e na escrita sobre o ensino e aprendizagem nos anos iniciais.

Pesquisas realizadas por Araújo (2000), Cabral (2006), Oliveira (1992), PCN's (1997), Ramos (2008), foram utilizados como referencial para os estudos sobre o processo de ensino e aprendizagem e também a complexidade do próprio processo e através disso a perspectiva desses autores sobre o ser lúdico, jogo e brincadeira dentro de sala de aula.

Para o capítulo onde foi desenvolvido o estudo sobre o processo ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental, também foram utilizados como referencial teórico, trabalhos realizados por Borin (1995), Marcellino (1991), Nunes (1990), que trataram especificamente sobre a temática pesquisada.

E, através de um estudo prático, foi realizada uma pesquisa qualitativa, que por suas características se aplicava melhor ao objetivo deste trabalho, em uma escola da rede pública do Distrito Federal, onde foram observadas as aulas de matemática da professora da turma e também como o lúdico contribuiu para o processo de ensino e aprendizagem no 3º ano do ensino fundamental.

As observações foram feitas durante três dias com anotações frequentes de como era o desenvolvimento das crianças nas aulas de matemática, no turno vespertino durante 40 minutos cada dia observado.

CAPÍTULO I- SOBRE JOGOS E A EDUCAÇÃO

1 SOBRE JOGOS E A EDUCAÇÃO

Neste capítulo, será apresentado um estudo sobre os jogos e a educação de forma universal como parte da vida da criança no 3º ano do ensino fundamental.

Ao se pronunciar a palavra jogo, cada indivíduo entenderá de uma maneira diferente. Existem vários tipos de jogos, cada um com uma finalidade diferente. Há jogos que estimulam a capacidade de imaginação, outros que enfatizam regras. “O jogo é uma atividade estruturada, parte de um princípio de regras claras, de fácil entendimento” (KISHIMOTO 2011, p.15).

1.1 RELAÇÃO ENTRE OS JOGOS E A EDUCAÇÃO

É notório que o uso de jogos nas aulas de matemática exerce um papel importante no ensino aprendizagem. Como estímulo ao estudo da matemática tornam as aulas mais interessantes e possibilitam o desenvolvimento do raciocínio lógico e o convívio social devido à interação que esses jogos proporcionam entre os alunos. “Para um trabalho pedagógico com jogos, além de resgatar o gosto dos alunos pela descoberta, pelo novo, o trabalho com o lúdico proporciona também o desenvolvimento das habilidades operatórias características desta faixa etária” (ALMEIDA, 1990, p.195). De acordo com Nunes, (2005, p.35) algumas vantagens dos jogos são: fixação de conceitos já aprendidos, introdução e desenvolvimento de conteúdo, interdisciplinaridade, criatividade e outros. “O uso de jogos para ensinar aritmética não é uma prática nova. Muitos professores já o utilizavam há longo tempo. No entanto, ele tem sido usado apenas como um complemento para reforço de aprendizagem parte de lições (...) ou como prêmio em atividades extras para crianças que já acabaram o trabalho” (KAMII, 2001, p. 16). Uma das características que nos diferem dos outros animais é a nossa capacidade de socialização e interação com os demais indivíduos da sociedade. Este é um dos princípios dos jogos que, além disso, servem como dito anteriormente, para desenvolver a cooperação, a criatividade, a coordenação e o contato com a vida social. Em um nível mais elevado, os jogos desenvolvem a abstração, a reflexão, a liderança e a autonomia. Para isso é preciso ter uma visão clara de que o uso dos jogos em determinada faixa etária não pode representar uma atividade desvinculada da realidade em que os alunos estão inseridos, lembrando que o professor deve desempenhar um papel fundamental no processo de seleção e produção dos jogos para que os mesmos atinjam os objetivos propostos.

A situação escolar é estruturada na promoção do aprendizado, mas é bom lembrar que um domínio da atividade infantil que tem claras relações com o desenvolvimento é o brincar. A ludicidade é importante para o ser humano em qualquer idade, portanto, promover situações com jogos é garantir prazer, desafio e melhor desempenho dos alunos em diversas áreas do conhecimento.

Muitos teóricos e estudiosos destacam a importância do lúdico. Piaget e Vigotski têm sido referências básicas na área educacional e deram destaque, em seus estudos, à aplicabilidade educativa, marcando as propostas de ensino em bases mais científicas.

Brincar é fundamental para o ser humano. Deve ser estimulado e reconhecido como um direito e um constante desafio para a melhoria da qualidade de vida da criança, despertando desde cedo um espírito participativo de cooperação e solidariedade. Transmitir a real importância da brincadeira dentro do universo infantil, contribuir para o fazer pedagógico, envolvendo diretamente as crianças e educadores é o objetivo das atividades pedagógicas. Vigotski (1984), afirma que através do brincar a criança aprende a agir numa esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações. Segundo ele, o brincar estimula a curiosidade e a autoconfiança, proporcionando desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

1.2 O PROFESSOR E O LÚDICO

O trabalho com o lúdico exige do professor uma profunda reflexão sobre o sentido do jogo na prática pedagógica. De fato, a utilização de recursos lúdicos implica no conhecimento da metodologia dos jogos e do estabelecimento de objetivos claros a serem alcançados, além da maneira adequada de orientar o aluno para a função e regras das atividades. 5 A postura do professor frente ao lúdico deve ser a de incitar no momento certo, desafiar, debater e interferir, quando necessário, promovendo a satisfação na realização da atividade. Assim, para que a proposta atinja o aluno, o professor precisa interiorizar o trabalho com jogos e acreditar no sucesso do mesmo. Quando o aluno percebe segurança e satisfação no professor, ele se sente também seguro, pois, sabe que tem um apoio por perto, caso necessite. O professor precisa não só acreditar no jogo, mas também no aluno e em sua capacidade de gerenciar sua aprendizagem através do mesmo. No entanto, a utilização dos jogos no âmbito escolar exige um planejamento detalhado em que todos os passos devem ser previamente analisados e definidos. É preciso que se tenham claras todas as etapas do trabalho bem como instrumentos que possibilitem o acompanhamento do progresso dos alunos e uma integração dos objetivos dos jogos com os objetivos pensados para cada etapa de trabalho. Isso é importante para que o jogo seja parte de um planejamento coerente e não apenas um espaço de diversão em sala de aula, ou seja, é necessário que o professor disponha de mecanismos que validem o jogo como prática pedagógica no processo de aprendizagem dos alunos.

1.3 OBJETIVOS DOS JOGOS

O uso de jogos no ensino da Matemática tem o objetivo de fazer com que os alunos gostem de aprender essa disciplina, mudando a rotina da sala de aula e despertando o seu interesse. A

aprendizagem através de jogos permite que a criança faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido. Utilizados ocasionalmente podem até sanar as lacunas que se produzem na atividade escolar diária. Borin (1995), afirmou que a atividade de jogar, se bem orientada, tem papel importante no desenvolvimento das habilidades de raciocínio como organização, atenção e a concentração, tão necessárias para o aprendizado, em especial, da Matemática, e para resolução de problemas em geral. Ainda segundo essa autora, os jogos também auxiliam na descentralização, ou seja, desenvolver a capacidade de ver algo a partir de um ponto de vista que difere do seu, e na coordenação dessas opiniões para se chegar a uma conclusão. Também no jogo, de acordo com a autora, é possível identificar o desenvolvimento da linguagem, criatividade e raciocínio dedutivo, exigidos na escolha de uma jogada e na argumentação necessária durante a troca de informações. Neste sentido há três aspectos que por si só justificam a incorporação do jogo nas aulas. São estes: o caráter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação de relações sociais. Jogar é diferente de estudar e trabalhar. Jogando, a criança aprende a conhecer e compreender o mundo social que o rodeia. O jogo na educação escolar tem papel fundamental. Segundo Smole, “ele leva a criança a buscar soluções originais, como deve acontecer na resolução de problemas” (SMOLE, 2004 p. 59). É nessa busca pela solução que a criança começa a se desenvolver e a assimilar conhecimentos com relação a matemática. Os jogos podem ser utilizados para introduzir, amadurecer conteúdos e preparar a criança para aprofundar os itens já trabalhados. Devem ser escolhidos e preparados com cuidado para que o aluno adquira conceitos matemáticos importantes. Na prática esta educação exige uma participação criativa, livre e crítica, promovendo uma interação social com o compromisso de modificar o meio. E finalmente o autor afirma que o aluno aprende verdadeiramente, contextualizando o conteúdo aprendido e tornando-se capaz de numerar dados, hipóteses, fatos e teorias, sendo capaz de deduzir, analisar e concluir, demonstrando o domínio do conhecimento abstrato. O jogo também pode ser usado como um instrumento de diagnóstico das dificuldades apresentadas por alguns alunos, por não se sentirem pressionados como quando são colocados frente a uma avaliação tradicional (BORIN, 1995).

A criança aprende princípios matemáticos através de jogos, que muitas vezes funcionam como um reforço do conhecimento já adquirido. Destaca-se aqui, portanto, a importância dos jogos nas aulas de matemática já que eles estimulam o interesse pela matéria, tornam as aulas mais interessantes, possibilitam o desenvolvimento do raciocínio lógico e ajudam no convívio social, devido à interação que estes jogos proporcionam entre os alunos.

1.4 O USO DO LÚDICO NAS ESCOLAS

O uso do lúdico nas escolas tem sido uma ferramenta de grande resolutividade na

assimilação de conhecimentos que assim, visam combater as práticas da educação tradicional da memorização decorando conceitos e, no caso da matemática, regras e fórmulas. Assim o foco maior fica na sistematização do conhecimento o aplicando para o seu cotidiano de forma natural, não mecanizado.

As técnicas de ludicidade são de grande valia para se obter êxito no ensino e também por propor ao aluno a chance de se tornar autônomo na busca do conhecimento não mecanizado.

O uso de brincadeiras e jogos nas aulas de matemática além de propor autonomia aos discentes, também favorece um clima de raciocínio mais lógico e real no processo de vida cotidiana desta criança. Além da interação dos alunos, o agente educacional precisa ser um catalisador de sistematizações do uso do lúdico através de técnicas que estimulem e desafiem o campo de conhecimento de seus educandos. O aluno tendo seu próprio gerenciamento do saber relacionar o conteúdo proporcionado pelos jogos educativos, irá se descentralizar de práticas arcaicas de ensino onde se predomina a memorização que é comum no ensino tradicional. Essa forma de docência foi denominada “ensino bancário”, na qual a educação se torna o ato de depositar conhecimentos, em que o professor reduzia a prática pedagógica em uma mera transmissão de valores. No entanto, para a prática deste gerenciamento, o discente precisa se abrir para o desenvolvimento cognitivo e operacional através de técnicas adotadas pelos professores.

O universo infantil é marcado pelas descobertas, pelo lúdico, pela imaginação, pelas emoções, onde as brincadeiras e os jogos, cotidianamente, fazem parte desta perspectiva. Winnicott (1997) destacou que o brincar é universal, facilitando o crescimento integral dos indivíduos, o que resulta em amadurecimento intelectual, saúde, conduz a relacionamentos grupais e comunicação consigo mesmo e com os outros.

A capacidade da criança se expressar por diferentes linguagens é construída ao longo dos primeiros anos de vida, cuja habilidade é exercida livremente por meio das brincadeiras de faz-de-conta, da imitação, da dança, do desenho, dos jogos em grupo, como se verifica em Affonso; Souza (2007).

Os jogos e as brincadeiras humanizam a criança, possibilitando que ela, ao seu tempo e modo, compreenda e realize, com sentido, sua natureza humana; além disso, por fazer parte de um grupo social, personificado pela família e pela sociedade em determinado tempo histórico e cultural, tais atividades possibilitam interação, convívio e comunicação entre os grupos. Quanto ao aspecto lúdico, os jogos e as brincadeiras estimulam a criatividade, o prazer, a motivação, o raciocínio lógico-matemático, situações relevantes para o desenvolvimento infantil. Brincando, a criança aprende a

lidar com o mundo que a cerca, experimentando e recriando situações do cotidiano, as quais são significativas para que se fortaleça enquanto ser dinâmico e ativo, já que, por meio destas, a criança desenvolve a autonomia e a imaginação.

Segundo Oliveira (2000), por conta da complexidade do próprio processo, torna-se difícil detectar o momento em que nasce o jogo e a brincadeira, uma vez que toda ação vem a ser uma busca de um objeto significativo a partir da consciência de sua falta.

Quando se analisa o desenvolvimento cognitivo infantil, os jogos apresentam para a criança como uma atividade lúdica, ampliando suas capacidades imaginativas e representativas, principalmente em razão do faz-de-conta presente no desenvolvimento destas. Com o passar dos anos tais situações evoluem conforme o pensamento da criança, sendo que a manipulação dos objetos, os tipos de jogos, os relacionamentos com os pares passam a expressar seus pensamentos, como vê o mundo, seus sentimentos e organização interna. Nos primeiros anos o bebê está aprendendo a lidar com o próprio corpo e a brincadeira tem um papel extremamente importante neste processo, por meio da troca com o meio.

Nesta etapa o jogo do exercício é característico, sendo a primeira forma de brincadeira que surge. Com o passar dos anos, a criança passa a representar sua ação internamente, assim como utiliza manifestações simbólicas para interagir com o meio em que se encontra; ela começa a falar imitar na ausência do modelo, a se lembrar de algo sem precisar vê-lo. Neste momento a brincadeira passa a atestar essa profunda alteração na maneira de pensar da criança, demonstrando já ser capaz de introjetar uma situação vivida por meio de imagens mentais e de projetá-la em outro contexto, através de cenas imaginárias. A memória começa a se evidenciar tanto nos jogos quanto nas palavras, e a representação gestual na presença do modelo, antecede e prepara a evocação que se manifesta na brincadeira; neste momento se percebe que a brincadeira da criança cresce em organização.

Em Huizinga (1980 apud MORAIS, 2005, p. 8) verifica-se que “não se brinca a não ser por iniciativa própria ou por livre adesão”; a criança, obrigada a utilizar um determinado brinquedo, este perde o caráter de brinquedo, por conta da quebra de espontaneidade, característica nestas atividades. A brincadeira escapa a qualquer função precisa, por ser dinâmica e espontânea. O que a caracteriza é, possibilidade de fabricar os próprios objetos, podendo desviá-los de seu uso habitual, caracterizando-a pelo faz-de-conta e a imaginação. A brincadeira armazena sua função lúdica, onde a criança pode utilizá-la de formas específicas, reconhecendo e identificando o mundo que a cerca, sendo que, por meio desta situação, a criança aprende a agir cognitivamente. Segundo Moura, et al. (2007), os jogos e as brincadeiras constituem-se expressão e condição para o desenvolvimento infantil, uma vez que as crianças, nestas atividades, assimilam e podem transformar sua realidade de

maneira prazerosa, além disso, é fundamental considerar que eles fazem parte do universo infantil.

Em Brougère (1987) verificou-se que o brinquedo constitui um objeto distinto e específico, e a sua função é a brincadeira, que define um uso preciso. O jogo, por sua vez, é entendido como ação livre e tem um fim em si mesmo, iniciado e mantido pela criança pelo simples prazer de jogar; quando utilizado no ambiente escolar é fundamental que se elaborem estratégias e defina os objetivos a que se pretende atingir, atrelando-o às propostas pedagógicas, devendo, ainda, desenvolver um lugar atraente que possibilite a sua exploração. Quanto ao lúdico, ele é compreendido como qualquer atividade executada e que proporciona prazer, apresentando espontaneidade em sua execução, sendo percebida nos indivíduos em qualquer idade; diante de tal ocorrência, percebe-se a possibilidade e a facilidade de se aprender utilizando jogos e brincadeiras na rotina escolar, já que existe um grande número de fins definidos e parciais, relevantes e fundamentais para o desenvolvimento integral do ser humano, e fundamental, por fazer parte das perspectivas das crianças. Segundo Pereira (2001) o lúdico constitui uma categoria abrangente e complexa, a qual é marcada pelo prazer, motivação, interação, criatividade, caracterizados pelas mais variadas atividades, entre eles os jogos, os brinquedos e as brincadeiras.

Com base nesses pressupostos, destaca-se que a ludicidade pode ocorrer nas atividades em grupo e nas individuais, e das mais diferentes formas, como no brincar de amarelinha, no narrar histórias infantis, no reconto, na encenação teatral, no fantoche; reforça-se, nessa lógica, a necessidade de orientar e direcionar a formação infantil pelo lúdico, proporcionando prazer às atividades e garantindo aos indivíduos o desenvolvimento de suas potencialidades. Particularmente nas atividades em grupo, Ramos (2008) destacou que elas possibilitam a interação social, nos mais diferentes espaços, como familiar e escolar. A criança descobre que no grupo ela, mesmo com suas individualidades, deve respeitar e compartilhar com o outro, buscando atingir os objetivos pelo coletivo, satisfazendo todos os participantes.

Os jogos e as brincadeiras são inerentes à criança, constituindo tanto uma condição como expressão para seu desenvolvimento, já que ela, na execução destas atividades, assimila a realidade, podendo transformá-la. Este mundo de faz-de-conta desencadeado pelo universo infantil torna o contexto rico e prazeroso, onde brincando a criança se diverte, cria, recria, assim como entende e interpreta o mundo ao seu redor, compreendendo e melhorando seu aprendizado. Mesmo desenvolvendo-se espontaneamente, a brincadeira encontra limites próprios, tendo seu lugar estabelecido por quem a desenvolve, seguindo normas próprias e características. Nelas a criança realiza variadas descobertas físicas, cognitivas, psicológicas, sociais, conhecendo suas qualidades, limitações, tornando-se um ser social e amadurecendo, gradativamente, as diferenças entre o real e o abstrato.

Apesar desta constatação, muitos professores desconsideram a importância dos jogos e das brincadeiras na rotina escolar, destinando estes somente para o momento do recreio, como mero entretenimento, presumindo ser apenas um momento de lazer, não tendo função pedagógica.

Contudo, sua importância, gradativamente, passou a fazer parte de muitas instituições escolares, verificando seu significado, agregando tudo que uma criança percebe e sente do mundo à sua volta. Torna-se fundamental apresentar à criança meios e recursos capazes de possibilitar seu desenvolvimento integral, e as atividades lúdicas constituem destas formas, em razão de sua função semiótica a qual representa um esforço de imitação do real. A fala e o meio social onde a criança vive determinam a construção dos jogos e das brincadeiras, influenciando a maneira e a forma como são realizados. Weiss (1993, p. 65) apresentou que brincando “a criança inicia sua integração social, aprende a conviver com os outros, a situar-se frente ao mundo que a cerca”, exercitando e participando da realidade. Analisando o papel do jogo, verifica-se sua importância na infância, pois toda criança precisa brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio. Constata-se, também, que o ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, sendo vital no processo de desenvolvimento do indivíduo por ser uma maneira de assimilação da realidade. No momento em que a criança brinca, ela apreende a realidade de maneira prazerosa e, ao mesmo tempo, a atividade e a experiência a envolvem em uma participação total. Interessante frisar que muitas atividades agregam movimentação física, desafio mental e envolvimento emocional, as quais possibilitam o desenvolvimento global, proporcionado pela brincadeira. Através dela é possível processar a construção do conhecimento; agindo sobre os objetos, a criança, desde os primeiros anos de vida, estrutura seu espaço e seu tempo, desenvolve a noção de casualidade, chegando à representação e à lógica, as quais são amadurecidas ao longo dos anos.

Kishimoto (1996) destaca que a maioria das crianças fica mais motivada para usar a inteligência no momento da brincadeira, sobretudo porque quer jogar bem, para superar obstáculos, tanto cognitivos como emocionais, assim como gosta do que está fazendo. Motivadas as crianças ficam mais ativas durante o processo, refletindo no seu desempenho, seja na vida cotidiana, como na sala de aula. Por meio da atividade lúdica, personificada pela brincadeira e pelo jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, se socializa. Por intermédio destes recursos, a criança vai amadurecendo, começando a perceber os limites do real e do imaginário, desenvolver suas potencialidades iniciais em termos de reflexão, conceituação, abstração, que são elementos essenciais do processo ensino- aprendizagem, revelados pela integração do desenvolvimento que a criança apresenta entre seus sentidos, percepções e pensamentos de um contexto social historicamente construído e dinâmico.

Assim, a escola, engajada com a rotina, deve trabalhar com recursos que fazem parte do repertório de seus membros e das perspectivas dos mesmos, tornando-os seguros, confiantes em participar, sobretudo entre crianças das séries iniciais do Ensino Fundamental, resultando na diminuição drástica das dificuldades e garantindo o sucesso da rotina.

CAPÍTULO II- O JOGO E A MATEMÁTICA

2 O JOGO E A MATEMÁTICA

Desde tempos atrás, nota-se os problemas do ensino da matemática, onde muitos alunos não se interessam por ela, tornando assim o ensino da matemática cada vez monótono e maçante. Com o passar do tempo, vários métodos foram sendo colocados em prática. Desta forma os jogos foram trazidos para a sala de aula, tornando o aprendizado mais lúdico.

Nesta perspectiva, o jogo torna-se conteúdo assumido, com a finalidade de desenvolver habilidades de resolução de problemas, possibilitando ao aluno a oportunidade de estabelecer planos de ação para atingir determinados objetivos [...] (KISHIMOTO, 2000, p. 80 -81)

Os jogos, no ensino da matemática, proporcionam a sensação de prazer e bem-estar, devolvem o gosto pelos números, deixando a criança livre para se expressar, não tendo medo de errar e expor as suas opiniões. Para as crianças a serventia dos jogos, no ensino da matemática, se tornou algo mais do que necessário para a aprendizagem, pois é jogando e brincando que todos irão se entender e compreender melhor.

O jogo na educação matemática passa a ter o caráter de material de ensino quando é considerado promotor de aprendizagem. A criança se coloca diante de situações lúdicas, aprende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, aprende também a estrutura matemática presente. Os professores não devem esquecer-se de passar aos alunos a importância das regras e, com isso, o jogo só deve começar a partir do momento em que todos os jogadores conseguirem compreender os significados das regras e da cooperação.

Trabalhando o significado das regras pelo jogo, desde a infância, a criança cresce aprendendo o sentido das coisas, compreendendo o que pode e o que não pode, diferenciando o certo do errado.

2.1 O PAPEL DO EDUCADOR NO ENSINO DA MATEMÁTICA ATRAVÉS DE JOGOS

O desenvolvimento infantil está em processo acelerado de mudanças. As crianças estão desenvolvendo suas potencialidades precocemente em relação às teorias existentes e os educadores, muitas vezes, se perdem e não conseguem mais atrair atenção, motivar seus alunos, pois se o educando mudou, o educador também precisa mudar.

Um dos pontos importantes para que o professor possa atualizar sua metodologia é perceber que a criança de hoje é extremamente questionadora. É muito mais fácil e aprender por meio de jogos e isso é válido para todas as idades desde o maternal até a fase adulta. O professor pode adaptar o conteúdo programático ao jogo, tentando atingir diferentes objetivos simultaneamente.

O professor cumpre na prática pedagógica o exercício de avaliar processualmente os alunos a partir do encaminhamento seguido pelos mesmos, durante as atividades matemáticas propostas através dos jogos. A escola tem de se preocupar com a aprendizagem, mas o prazer tem de ser maior, cabendo ao professor a imensa responsabilidade de aliar as duas coisas. A natureza infantil é essencialmente lúdica. Através da brincadeira a criança começa a aprender como o mundo funciona.

O educador deve procurar não despertar o sentimento de competição acirrada, aproveitando essa disposição natural da criança para jogar pelo simples prazer de jogar. Além disso, deve selecionar jogos simples, com poucas regras para serem praticadas pelas crianças que estão nesta fase de desenvolvimento.

Segundo Marcellino (1991), quando o educador manifesta uma atitude de compreensão e aceitação e quando o clima da sala de aula é de cooperação e respeito mútuo, a criança sente-se segura emocionalmente e tende a aceitar mais facilmente o fato de ganhar ou perder como algo natural decorrente do próprio jogo. O papel do educador é fundamental no sentido de preparar a criança para a competição sadia, na qual impera o respeito e a consideração pelo adversário durante o jogo. Dinamizar o grupo assumindo atitudes de atenção, entusiasmo, de encorajamento e, sobretudo, de mediador da aprendizagem; observar o aluno e o seu desempenho sem interferir durante a ação do jogo; promover o desenvolvimento do espírito crítico, possibilitando ao grupo superar obstáculos pelo uso de tentativas, ensaios e erros; estimular a criatividade, permitindo o uso das peças do jogo com mudanças, seja nas próprias peças, nas regras do jogo ou quaisquer alterações. Enriquecer os jogos mudando os objetivos e variando os grupos com jogadores em duplas, individuais ou grandes grupos, levando em conta uma compreensão mais integral e atual da vida, pode-se afirmar que o educador é aquele que inserido numa relação, se propõe a acolher, nutrir, sustentar e confrontar a experiência do outro.

2.2 O JOGO

A palavra “jogo” tem vários significados, quando pronunciada é possível que se entenda de várias maneiras. O jogo nada mais é que uma atividade física ou mental que tem valor de formação interagindo na relação social e na interação com os demais indivíduos, proporcionando o respeito, a solidariedade, a cooperação e o valor às regras (KISHIMOTO, 2011, p. 18).

É jogando que a criança mostra as suas vivências. Ela transforma o real de acordo com seus desejos, no entanto, pode-se afirmar que a criança assimila e constrói a partir do jogo. Segundo Kishimoto (1998), as situações de jogo são consideradas como parte das atividades pedagógicas, porque são elementos estimuladores do desenvolvimento. Os jogos, para as crianças da Educação

Infantil, constituem-se em atividades que trazem grandes benefícios para a aprendizagem, satisfazendo as necessidades do ensino. Assim como a poesia, os jogos infantis despertam o imaginário, a memória dos tempos passados.

Cada professor deve pesquisar, criar e aplicar os seus jogos, mas sempre estando de acordo com os objetivos do ensino e da aprendizagem. Então, a criança deve agir junto ao professor, seguindo as regras de cada atividade. Por sua vez, ao professor cabe criar novos jogos e novas regras.

2.3 O BRINCAR

O que é o brincar? O brincar nada mais é que fingir uma situação real, encenar, exercer o papel de alguém que tem desejo. Cada criança, em suas brincadeiras, se comporta como um poeta, enquanto cria seu próprio mundo, isto é, enquanto transpõe os elementos formadores de seu mundo para uma nova ordem, mais agradável e conveniente para ela. Sendo assim, a criança consegue fugir da realidade a partir do brincar.

A imaginação é um processo psicológico novo para cada criança o que representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, que não está presente na consciência das crianças muito pequenas; tal imaginação surge primeiro em forma de jogo.

Mas, o que muitos não percebem é que é brincando que todos exploram uma variedade de experiência no decorrer de cada situação, no entanto a criança brinca de acordo com sua realidade, as vivências de cada dia.

Para muitos fora do processo de educação, o brincar é simplesmente uma forma de acalmar a criança, deixando-a livre para fazer o que quiser. Mas o brincar na escola tem o objetivo de proporcionar o desenvolvimento da aprendizagem.

Ainda hoje, muitos professores acreditam que o brincar se resume em brincadeiras que trabalhem a coordenação motora, como o correr, pular arremessar. O que muitos precisam entender é que o brincar é um meio real de desenvolvimento a aprendizagem para toda vida. Por meio do brincar a criança será capaz de aumentar e enriquecer a sua aprendizagem. Na educação, o brincar permite também que os professores aprendam a conhecer as crianças e suas necessidades. Isso significa que os professores serão capazes de compreender as necessidades gerais e individuais dos alunos assim, todos terão uma aprendizagem mais dinâmica e prazerosa, criando um ambiente agradável para estimulação do raciocínio lógico, criatividade, imaginação, memorização, socialização e capacidade de estratégia.

**CAPÍTULO III - CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS**

3. CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS

Como venho mostrando, com base no referencial teórico, os jogos e as brincadeiras possuem valor imensurável na educação. Então por que a dificuldade em utilizar em sala de aula? Durante a observação, os professores verbalizam a importância dos jogos e das brincadeiras. Porém, na prática, reservam-lhe apenas a educação física em uma aula de quarenta minutos para utilizá-los, sendo que, toda e qualquer atividade de alfabetização poderiam ter empregados os mesmos como instrumentos de ensino. Segundo Liria e Rubio (2014, p. 17).

3.1 O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS

Na medida que a criança cresce é por meio da brincadeira que ela se comunica com o outro e aprende a se relacionar, é através das brincadeiras e da relação com o brinquedo que ela expressa seus sentimentos, por isto podemos dizer que eles são o elemento transmissor e dinamizador de costumes e condutas destas.

Para a elaboração de um conhecimento, precisa-se de uma relação entre o sujeito com o objeto estudado além de certa formação de conceitos cognitivos e ligações adquiridas com o mundo físico, isto é a elaboração de relações cada vez mais totalizantes. Para o ensino e a aprendizagem Vigotski traçou um paralelo entre o brinquedo e a instrução escolar, onde de esta forma a criança elabora habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis que passará a internalizar. Para que ocorra o processo de ensino e aprendizagem de conhecimento que lhe será passado a uma criança é preciso que haja uma elaboração explícita e sintética do conhecimento para que ocorra a aprendizagem, portanto o educando terá que fazer uma síntese, ou seja, uma análise do seu conhecimento adquirido em sala de aula para a construção do conhecimento que será transmitido. Portanto a atuação do professor deve estar voltada para a utilização de metodologias que facilitem aos seus aprendizes a aquisição de uma estrutura cognitiva adequada, onde os conceitos mais amplos das diversas áreas do conhecimento sejam claramente estabelecidos.

Especificamente as crianças de 1º ao 4º ano passam por um período algo conturbado, já que é uma fase de transição da pré-escola para o ensino fundamental I, aonde estes irão novos aprendizados e objetivos diferentes. O ensino de 1º a 4º ano, ensino fundamental ou series iniciais do ensino fundamental é um ensino obrigatório no Brasil, que compreende crianças de 6 e 14 anos. Essa etapa chamada de educação básica deve desenvolver a capacidade do aluno a aprender a ler, escrever e fazer cálculos, por isto é obrigatória no Brasil, pois é onde se inicia a alfabetização da criança.

Ao modo em que esse processo professor-aluno deve ser trabalhado em conjunto, já que se

nessa face de transição da criança de um espaço educativo a outro (ensino infantil á ensino fundamental) não for tratada de forma correta podem provocar perturbações emocionais e dificuldades cognitivas e de relacionamento com os sujeitos ao seu redor.

Desde o ponto de vista em que processo de ensino – aprendizagem tem sido caracterizada de formas diferentes que vão desde a ênfase no papel do professor como transmissor de conhecimento, até as concepções que concebem o processo de ensino-aprendizagem com um todo integrado que destaca o papel do educando e como autor deste papel cabe a ele contribuir no processo de desenvolvimento cognitivo das diferentes áreas do conhecimento humano, trabalhando conteúdos pedagogicamente bem adaptados e elaborados para que os alunos consigam com mais facilidade adquirir os conhecimentos. Para isto, Ausubel (1976, p. 18) disse que no ensino formal, a atuação do professor deverá estar primordialmente voltada para a utilização de metodologias que facilitem, nos seus aprendizes, a aquisição de uma estrutura cognitiva adequada, na qual os conceitos mais amplos das diversas áreas do conhecimento estejam claramente estabelecidos.

Uma das formas de facilitar esse conhecimento nas crianças é colocando-se no lugar delas e entender seu mundo para assim conseguir da maneira adequada passar o conhecimento que lhe é correspondido. É importante ressaltar que depende muito da criatividade do professor criar alternativas de ensino para que as aulas sejam desejadas e não obrigadas, se tornando mais atraente, divertida, interessante e significativa tanto para eles como para os alunos.

Entretanto para que ocorra aprendizagem significativa é necessário que haja um relacionamento entre o conhecimento a ser aprendido e aquilo que o aprendiz já sabe, juntamente com uma coerência e sequência, para melhor abstração do conhecimento.

3.2 A FORMAÇÃO DOS EDUCADORES INTEGRADA À LUDICIDADE NA SALA DE AULA

Muitos educadores simplesmente deixam brincar, outros tomam tão a sério a associação entre o ensino e aprendizagem com brincadeira que acabam por fazer acontecer 2 ou 3 vezes por semana.

Dependendo da situação e organização do planejamento condizente a realidade dos educandos e escola, os educadores preservam sempre a individualidade de cada criança. Sempre com a preocupação de interdisciplinar o lúdico sem esquecer a essência da brincadeira e seus objetivos a serem almejados. A vista disso, a necessidade de se ter profissionais capacitados no seu trabalho. Preocupados em fazer um ensino com diferença e qualidade incluindo sempre dinamismo em suas aulas tornando-as atrativas. A vista disso é preciso uma sensibilização de ambas as partes: sistema e educador, procurando atender as necessidades da educação.

Enquanto os educadores permitam o brincar, desde que dirigido, as crianças deixam aflorar o lado mais sensível, a profunda paz de espírito e, sem perceber, faz-se uma terapia grupal contando com as novas experiências vividas na essência do lúdico na sala onde o educador será capaz de diagnosticar as reais necessidades que o educando apresenta.

Entretanto, o fato indica que as modificações inseridas excepcionalmente pelos docentes sem a cumplicidade da criança – parecem não surtir resultado no habitual.

Felinto (2000) ressaltou que as transformações externas realizadas por adultos em algumas características da brincadeira, especificamente na música que integram as brincadeiras infantis costumam não se enraizar, observa-se nesta cantiga de roda numa versão “politicamente correta”.

A ocasião desta versão dentro de uma demanda lúdica, não se encontra em diversas escolas e regiões, a versão anterior é mais forte, isso significa que o folclore infantil combate à modernidade, aos seus sistemas de ideias e tecnologias com mais vigor do que geralmente se imagina.

Nesse sentido, resumiu Fernandes (1998, p. 62), essas brincadeiras de roda sobrevivem a uma continuidade sociocultural. O “contexto histórico-social se modifica, está afirmado; no entanto preservaram-se situações que asseguraram vitalidade e influência dinâmica aos elementos folclóricos”. Assim sendo, não se prioriza as fórmulas do resultado, todavia, o que permanece são as representações da vida, dos valores, do mundo simbólico e moral da criança. Portanto, os educadores, a recriação de uma ação lúdica dentro de uma educação não-formal (recreação) e educação formal (escola) não podem ser vistos sem ter um mero conhecimento e vivência daquilo que se deseja superar.

Para esse trabalho com brincadeiras nesta característica cantadas, o educador deve levar em consideração e o cuidado com o ensino da letra a discussão do tema abordado, o respeito à faixa etária, contextualizar a brincadeira (histórico, época, formas de realização e transformação acerca da música), ensino da melodia, construção de gestos feito em trabalho em equipe e finalmente recriar esta brincadeira e levando a nova forma de estruturação da mesma. Os educadores precisam ser dinâmicos, terem iniciativas e principalmente inovadores, sempre com a intenção de almejar

3.3 CRIATIVIDADE E LUDICIDADE UMA COMBINAÇÃO PERFEITA

A ludicidade tem conquistado espaço no panorama nacional. A criança se torna criadora porque além da necessidade de exprimir seus sentimentos, precisa relacionar-se com o espaço.

Foi através da criatividade que o homem solucionou os problemas do seu cotidiano, como criar armas para caçar, obter alimentos e roupas, descobrir o fogo para se aquecer. Avançando e buscando diversas formas para melhorar a sua condição de vida.

A criatividade humana manifestar-se pelo progresso conquistado pelo homem em todos os campos da vida. Em qualquer profissão, a criatividade está presente. No plano individual, a criatividade torna o homem um ser mais acessível para realizar experiências enriquecedoras, para expressar e ativar sua capacidade, para ser feliz.

Marcellino (1991) disse que “este novo prazer lúdico deve ser crítico e criativo, desenvolvendo possibilidades de novos valores, questionamentos de situações vigentes e do furto do componente lúdico da cultura da criança”. É comprovado que a evasão escolar e a repetência se dão ao caráter imposto do trabalho escolar.

Isto ocorre muitas vezes por falta de valores do lazer na escola e educadores qualificados para assumir tal tarefa. São diversas as formas de brincar, porém são poucas as quais possuem objetivo e direcionamento.

Por isso a ludicidade abre um leque de experiências que a criança vivenciará e será única com características pessoais e que servirá como base na relação qualitativa no ensino e aprendizagem tornando-a significativa. Junto ao educador como mediador desta relação. É preciso aprender a viver criativamente, ter pensamentos novos e fazer produtos novos sob quaisquer condições. A criatividade é significativa porque a situação humana em si própria e por si própria exige criatividade.

**CAPÍTULO IV - O LÚDICO APLICADO EM SALA DE AULA NO 3º ANO
DO ENSINO FUNDAMENTAL**

4 O LÚDICO APLICADO EM SALA DE AULA NO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Neste último capítulo será apresentado um estudo prático realizado em uma escola da rede pública que fica localizada no Itapoã no Distrito Federal. As observações e a prática foram realizadas em três dias durante o período da aula de matemática. Foram observadas aulas de matemática e a aplicação de uma atividade lúdica, cuja ideia foi minha. A faixa etária dos estudantes é de 7 a 8 anos.

Essa pesquisa foi qualitativa realizada em uma escola classe que atende alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental e à noite atende ao EJA. Sua estrutura física está em bom estado de conservação, em seu pátio, estão instaladas cestas de basquete, quadra esportiva e dentro dessa quadra são disponibilizadas cordas e bolas no momento do intervalo para que as crianças possam brincar.

A seguir, serão apresentados os relatos das observações das aulas e principalmente da prática aplicada pela professora, mas levada por mim.

4.1 RELATOS DAS OBSERVAÇÕES

Após o intervalo, as crianças retornaram para sala de aula, extremamente eufóricas, a professora pediu que eles se sentassem em seus devidos lugares e tomassem uma água para darem uma acalmada.

1º Dia De Observação

Durante a aula de matemática a professora iniciou com material dourado, para que fosse trabalhado centena, dezena e unidade. Mas foi confusão enorme por conta que o material não era suficiente para a turma toda. Durante o manuseio do material dourado eu fui me aproximando dos que tinham dúvidas e também fiz várias perguntas sobre algumas crianças.

A professora respondia todas as minhas dúvidas em relação às crianças que não queriam ao menos tocar no material dourado. Tentei intervir, mas havia um estranhamento por ser a minha primeira vez em sala de aula.

2º Dia De Observação

A professora tinha um bom relacionamento com a turma, uma relação de amizade e de assistência. Ela mostrava ser uma pessoa muito alegre, espontânea, flexível, amiga dos alunos acima de tudo, conversava, tirava dúvidas motivava a turma, bem comunicativa e falava linguagem que eles entendiam. As aulas eram expositivas sempre com, com trabalhos em grupos e principalmente com o uso do livro didático, do quadro e pincel e material de baixo custo e sucata.

Nesse segundo momento, perguntei para a professora sobre o que eu poderia estar levando

para a minha 3ª observação e assim ela me respondeu que isso era algo da minha escolha.

3º Dia De Observação

Neste dia, levei o material elaborado por mim que foi aplicado pela professora da turma. Assim que cheguei em sala expliquei para a professora o que ela iria fazer e também disse a ela que eu auxiliaria em tudo que precisasse. Logo, vieram várias perguntas das crianças sobre a elaboração do tangram, conversamos com eles, mas a professora pediu que eu desse os comandos sobre como eles elaborariam o tangram. Ao dividirem as peças do tangram para jogar, as crianças prestavam atenção e uns ajudavam os outros, além de brincar eles aprendiam ao mesmo tempo. Depois que eles elaboraram o tangram eu propus um campeonato.

Levei nesse dia um tangram que foi elaborado com papelão colorido.

O tangram é um jogo chinês muito antigo chamado “Chi Chiao Pan” que significa “jogo dos sete elementos” ou “sete pratos da sabedoria”.

Não se sabe com certeza quem inventou o jogo nem quando, apesar destes quebra cabeças serem mais antigos, o primeiro livro conhecido foi publicado em 1813 na China.

Hoje em dia o tangram não é só utilizado como entretenimento, utiliza-se também na Psicologia, em Desenho, em Filosofia e particularmente na Pedagogia. Na área da Matemática, é usado para introduzir os conceitos de geometria plana e para desenvolver as capacidades psicomotoras e intelectuais das crianças, pois permite ligar de forma lúdica a manipulação de materiais com a formação de ideias abstratas (BRASIL, 2014).

CAMPEONATO DE TANGRAM

Facilita: Raciocínio e visão espacial.

Indicação: 1º ao 3º ano ensino fundamental.

Material:

Tangram completo (segue modelo e construção em anexo), papel e lápis.

Como Jogar:

Qualquer número de jogadores participando individualmente. Neste jogo, você vai usar as 7 peças do Tangram que, dispostas de uma certa forma, representam um quadrado. Cada participante entra no jogo usando as suas próprias peças, ou seja, as 7 peças de seu encarte. Combina-se um determinado tempo definido pelos jogadores (5 ou 10 minutos) e, ao sinal de início da partida, cada jogador começa a trabalhar individualmente.

O jogo consiste, em formar o máximo de figuras que representem as seguintes formas geométricas, usando apenas 2 ou 3 peças do tangram para formar cada figura:

- quadrado
- retângulo
- triângulo

Ao formar uma figura, cada jogador deve desenhar o seu contorno numa folha de papel e nomeá-la. Cada peça pode ser usada novamente, quantas vezes o jogador quiser, para formar outras figuras. Ao final do tempo estipulado, o jogador que tiver formado o maior número de figuras diferentes será o Vencedor.

4.2 REFLEXÕES SOBRE AS OBSERVAÇÕES E A PRÁTICA

Quanto ao processo de avaliação e aprendizagem, a professora comentou que procura ajudar as crianças constantemente, dando exercícios e aulas de reforço no horário contrário.

No decorrer das minhas observações foi possível perceber o quanto o interesse pelas aulas aplicadas pela professora da parte das crianças era pouco.

A rotina da sala de aula não obteve nenhuma alteração durante o meu período de intervenção já que as crianças conheciam a sequência de atividades realizadas pela escola, desde o horário de chegada até o horário de retorno para casa, cada uma delas conhecia passo a passo, o que deveria fazer em determinado momento sem demonstrar nenhuma insatisfação.

Desde o primeiro momento (observação), percebi ocasiões de grandes contribuições para o meu desenvolvimento profissional. Foi possível escolher aquilo que seria mais relevante para o trabalho, além de acompanhar de perto os desenvolvimentos das crianças. A atividade proposta teve a preocupação de intervir através de ludicidade, já que constatamos que essa é uma prática que se faz presente diariamente no ensino desta instituição e sabendo da importância de se trabalhar o lúdico no ensino fundamental teve a preocupação de planejar cada ação avaliando os possíveis resultados.

As atividades lúdicas podem ser consideradas tarefas do dia-a-dia no ensino fundamental, pois as crianças pequenas brincam, jogam e se divertem, além de também agir, pensar, aprender e se desenvolver. Toda criança que participa de atividades lúdicas adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de modo natural e agradável, provocando um forte interesse em aprender.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os anos iniciais do ensino fundamental são determinantes para o desenvolvimento das crianças, pois é nesse momento em que elas estão construindo sua identidade, se desenvolvendo fisicamente, socialmente e intelectualmente. Sendo assim, é necessário que nesta etapa vivenciem várias experiências, entre elas, as atividades lúdicas, que são adequadas para intervir positivamente nesse processo, atendendo suas necessidades e garantindo condições adaptadas para o aumento de suas competências.

O lúdico e as atividades lúdicas são totalmente indispensáveis para que haja uma aprendizagem divertida, proporcionando prazer no ato de aprender, além de facilitar as práticas pedagógicas em sala.

As brincadeiras, jogos e brinquedos na prática em sala de aula podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para o processo de ensino aprendizagem onde o lúdico pode ser utilizado como estratégia de aprendizagem.

Foi possível perceber neste trabalho de pesquisa teórico as reais contribuições do lúdico para a produção do conhecimento das crianças nos anos iniciais. Isso, também foi observado no decorrer da pesquisa: como simples brincadeiras, que já fazem parte do seu cotidiano, ou até mesmo jogos com regras, inovadores, são capazes de abrir novos horizontes à prática educativa.

Os professores no seu cotidiano conseguem criar muitos métodos de aprendizagem de acordo com o nível de conhecimento do aluno. Usando materiais de fácil acesso, pois, colocar o lúdico em prática não depende de muitos recursos, permitindo perceber as características individuais de cada criança.

Os estudiosos das teorias do desenvolvimento humano, principalmente, Piaget e Vigotski, trouxeram contribuições que facilitam o processo de ensino e aprendizagem nas escolas.

A trajetória de todas as vivências e observações feitas no decorrer desse trabalho monográfico, vão nessa direção: com elas, percebi o quanto as crianças sentem falta do lúdico para o seu desenvolvimento infantil.

E através do jogo vem ampliando a cada dia sua importância e deixando de ser um simples divertimento e tornando-se ponte para a vida adulta de qualquer criança. Ou só é favorecido pelo contexto lúdico, nos trazendo grandes contribuições para a construção da personalidade, aprendizagem e autonomia da criança.

Então pode-se dizer, sem sombra de dúvida alguma, que o lúdico é importante para uma

melhoria na educação e no andamento das aulas, provocando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente e inconscientemente de forma natural, tornando-se um grande aliado dos professores e das as crianças que caminham juntas para buscar novos resultados.

No decorrer das observações realizadas e segundo todos os autores pesquisados foi possível identificar que as brincadeiras dentro da escola e sala de aula fazem parte do cotidiano das escolas e isso ocorre por vários motivos.

Através dessa pesquisa, espera-se que esta proposta de abordagem e essencialmente seja um suporte para que a cada dia os futuros professores venham melhorando o ambiente escolar e tornando suas aulas mais dinâmicas seja com uma brincadeira ou algum jogo, seja fazendo com que a sala de aula e o ambiente escolar em geral se transforme num lugar prazeroso para todos que frequentam.

As crianças que observei durante as vivências na escola tiveram ótimos resultados quanto à atividade lúdica proposta e, através disso, observei o quanto elas gostaram de trabalhar a matemática de uma forma diferente. Com isso conclui o quanto o lúdico e as brincadeiras são essenciais para a vida escolar de uma criança.

Apesar dos benefícios do trabalho com a ludicidade, ações deveriam ser colocadas em prática na escola observada para que haja valorização da ludicidade nas atividades pedagógicas.

Assim, concluímos que o lúdico deve fazer parte do cotidiano escolar da criança. E que os professores tentem inseri-lo a cada dia em suas ações pedagógicas, não apenas como instrumento ou forma de ensinar, mas como elemento inerente do processo de ensino e aprendizagem da criança dentro e fora de seu ambiente escolar.

PARTE III – PESPECTIVAS PROFISSIONAIS

PERSPECTIVAS PROFISSIONAIS

Cursar a Pedagogia, entre outras demandas que tínhamos, foi uma tarefa árdua e difícil. Exigiu disciplina, dedicação e estudo. Cada semestre foi diferente do outro, porém, a grande maioria dos colegas entendia o propósito de estarmos cursando o Ensino Superior.

Na formação tive, o privilégio de conhecer e conviver com professores excelentes e preparados para o desafio, pois ensinar futuras professoras não deve ter sido uma tarefa fácil. Também, convivi com colegas extraordinárias. Mulheres, professoras, mães, guerreiras. Com diferentes idades e culturas.

Todavia, falta algo para contemplar meus sonhos e objetivos além da Graduação. Saio da Universidade com o desejo de iniciar a minha carreira como docente, nesse caso, pretendo estudar em casa mesmo e prestar concurso para a Secretaria de Educação do Distrito Federal.

Meu desejo como futura docente é trabalhar na educação infantil ou nos anos iniciais do ensino fundamental. No decorrer do curso, passei por experiências que me deixaram disposta a atuar também na educação infantil e educação de jovens e adultos.

Também pretendo seguir na área de pesquisas, fazendo, se possível mestrado e doutorado, na área de ludicidade. Com certeza não será fácil, mas mesmo assim irei buscar novos conhecimentos.

REFERÊNCIAS

- AFFONSO, S. A. B.; SOUZA, A. A. B. A ação educativa do professor no processo de produção do desenho na Educação Infantil e nas séries iniciais. Campinas: Unicamp, 2007.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1994.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para Estimulação de Múltiplas Inteligências**. 8 ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- ARAÚJO, Divania Fernandes. **O processo ensino aprendizagem da matemática em situações problemas como formador da cidadania plena**. 2008. 49 p. Monografia. (Especialização). Curso de Pós-Graduação em Educação Matemática, Faculdade de Ciências Exatas, Universidade Tuiuti do Paraná.
- Ausubel, Davi Paul. (1976) ; Novak, J. D. & Hanesian, H. **Psicologia Educacional**. Rio de Janeiro: Editora Interamericana.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, MEC/SEF, 1997.
- BORIN, João Paulo. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática**. São Paulo: IME-USP; 1996.
- BROUGERE, Gilles. **Jogo e a Criança**. São Paulo: Summer, 1987
- CABRAL, Marcos Aurélio. **A utilização de jogos no ensino da matemática**. Monografia (Departamento de Matemática). Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2006.
- CONSTANCE, Kamii; DEVRIES, Rheta, De Vires. **Jogos em Grupo na Educação Infantil: implicações da teoria de Piaget**. São Paulo: Visor, 1991.
- DALLAZEM, Maria Isabel (Org.). **Projetos pedagógicos: cenas da sala de aula**. Porto Alegre: Meditação, 2001.
- FELINTO, Marilene. **Do que você gosta de brincar?**. Folha de São Paulo. 2000
- FERNANDES, Florestan. **O folclore em questão**. São Paulo: Hucitec, 1989.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **No Dicionário da Língua Portuguesa**. 2. ed. Ver. e amp. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. 26 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

- FRIEDMANN, Adriana. **A importância de Brincar. Diário do Grande ABC**, 26 de setembro de 2003, Santo André, SP.
- GRANDO, Regina Celia. **O Conhecimento Matemático e o uso de Jogos na sala de aula**. Tese de Doutorado. Campinas. Faculdade de Educação, Unicamp, 2000.
- HAYDT, Regina Celia. **Atividades Lúdicas na Educação da Criança**. São Paulo: Ática, 1987.
- KAMII, Constance. **A criança e o número**: implicações da teoria de Piaget para a atuação junto a escolares de 4 a 6 anos. Campinas; Papyrus, 1990.
- KAMII, Constance; DECLARCK, Georgia. **Reinventando a Aritmética, aplicações da teoria de Piaget**. Penso: Porto Alegre, 2001.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- LIRIA, Natali Alves Barros; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância do brincar na educação infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**. v. 5, n. 1, dez. 2014.
- _____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 1994.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papyrus, 1991.
- MATTOS, R.; FARIA M. **Jogo e Aprendizagem**. 2011. Disponível em: <http://www.facsoroque.br/novo/publicações/pdf/v2-n1-2011/Regiane.pdf>. Acesso em: 22 de junho de 2014 às 13h40min
- MORAIS, R. L. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. Santo Antônio: Universidade Potiguar, 2005.
- MOURA, Manoel. **Jogo, brincadeira e a educação**. 11 Ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.
- OLIVEIRA, Vera Barros de (Org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- PEREIRA, Eugenio Tadeu. Dicionário Crítico da Educação: brincar, brinquedo, brincadeira, jogo, lúdico. **Presença Pedagógica**, Belo Horizonte: v. 7, n\38, mar.abr, 2001.
- POZAS, D. **Criança que brinca mais aprende mais**: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil. Rio de Janeiro: Senac, 2011. P. 31- 41.

RAMOS, Maurivan Güntzel. **A Importância da Problematização no Conhecer e no Saber em Ciências**. In: GALIAZZI, Maria do Carmo; AUTH, Milton; MORAES, Roque; MANCUSO, Ronaldo (Org). *Aprender em Rede na Educação em Ciências*. Ed. Unijuí, 2008.

SANTOS, Osane Oliveira; LIMA, Mary Gracy e Silva. **O processo de ensino-aprendizagem da disciplina matemática**: possibilidades e limitações no contexto escolar. Artigo. 2010. Disponível em: <<http://www.uespi.br/prop.pdf>>. Acesso em: 12 abril. 2018.

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez; MILANI, Estela. *Cadernos de Mathema, Jogos de matemática de 6º ao 9º*. Porto Alegre: Artmed, 2007.

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, M.I; C, P **Jogos de Matemática de 1º a 5º ano**, Porto Alegre: Artmed, 2007.

VIGOTSKI, Lev Semenovitch. **Psicologia da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

VIGOTSKI, Liev Semionovich. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WEISS, Luise. **Brinquedos e engenhocas: atividades lúdicas com sucata**. 1. ED. São Paulo: Scipione, 1993.

WINNICOTT, D. W. **Pensando sobre crianças**. Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.