



O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CAMINHOS DO APRENDIZADO

Robéria Gonçalves dos Santos¹
Janilda Ferreira da Silva²
Juliana Soares Vanderley³
Maria das Graças da Silva Aquino⁴
Orientadora: Rosilene Felix Mamedes⁵

RESUMO

A Distância vem se difundindo, principalmente, no atual cenário que nos encontramos, o docente da Educação infantil em meio à pandemia da COVID-19, também conhecida por Corona Vírus, se viu obrigado a rever suas estratégias metodológicas, passando a ver o uso dos jogos virtuais como uma ferramenta de flexibilização do aprender e ensinar. O uso da tecnologia vem proporcionar a mediação e a interação entre docentes e crianças em meio aos transtornos causados pela pandemia. A utilização de novas metodologias na educação infantil através de sites educativos adquiriu um público considerável em meio ao isolamento social. Devido à necessidade do aprendizado de forma individualizada e somado aos benefícios que os jogos trazem consigo: inspiração, encorajamento, entre outros fatores que colaboram com o processo de ensino-aprendizagem mediado pela interação, uma vez que os jogos educativos confirmam uma relação estreita com construção do conhecimento por meio de ferramentas lúdicas e interativas. A fundamentação teórica deste artigo foi baseada nas ideias Vygotsky, Piaget, Kishimoto dentre outros. Utilizamos uma pesquisa de campo de natureza qualitativa, e como instrumento de coleta de dados foi feita uma observação da metodologia utilizada pela docente com os jogos virtuais e as crianças. A pesquisa torna-se relevante por evidenciar que os jogos e brincadeiras realmente colaboram para a capacidade de compreender e resolver novos problemas e novas situações, tornando-se uma ferramenta que consolida o conhecimento adquirido.

Palavras - chaves: Jogos, Criança, Aprendizagem.

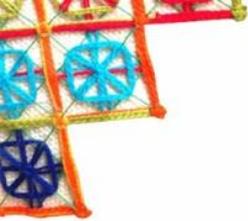
¹ Mestranda em Ciência da Educação, Faculdade Alpha - PE, Especialista em Letras e Psicopedagogia- Faculdade Santa Catarina, Graduada em Letras e Pedagogia- Universidade Estadual vale do Acaraú, roberia_19@hotmail.com

² Mestranda em Ciência da Educação Faculdade Alpha - PE, Especialista em Matemática, Graduada em Matemática- Faculdade de Formação de Professores da Mata Sul, janildaferreira6@hotmail.com

³ Graduada pelo curso de Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB e Pós-graduanda em Língua Brasileira dos Sinais – LIBRAS pela SOCIESC, jusoares60@gmail.com.

⁴ Mestranda da Faculdade Alpha - PE, Especialista em Letras, Graduada em letras- Faculdade de Formação de Professores da Mata Sul, modasaquino@hotmail.com

⁵ Professora Orientadora: Mestre em Linguística, Doutoranda em letras- Ppgl-UFPB, rosilenefmamedes@gmail.com



INTRODUÇÃO

Atualmente temos acesso a uma infinidade de jogos, de todos os tipos possíveis e imagináveis. Há jogos virtuais, vídeo games, jogos educativos, jogos que vêm mantendo as crianças diariamente presas pelas imagens frente a um celular ou à tv. Muitos jogos estabelecem um elo entre o tradicional e o novo, proporcionando variedade de opções para auxiliar no aprendizado interdisciplinar.

Os jogos aplicados de forma adequada como recurso pedagógico colaboram para o desenvolvimento das crianças da educação infantil, uma vez que estes recursos neste contexto preservam o interesse da criança possibilitando assim, a ampliação de habilidades necessárias para processo da aprendizagem. A compreensão dos jogos na área escolar infantil não deve se realizar apenas como uma atividade aleatória, mas a partir do reconhecimento de seu potencial como recurso pedagógico para o processo de aprendizado.

Partimos para observação da prática da docente da educação infantil com a aplicação dos jogos: “memória coronavírus”, “torre de blocos”, “memória-números”, “ligue as figuras”, “vogais e figuras com objetivos definidos”; diante destas observações percebemos o quanto os jogos contribuem e estimulam as crianças no desenvolvimento motor, cognitivo e social. O objetivo deste estudo foi compreender os jogos na educação infantil como subsídios eficazes para a construção de conhecimento.

Esperamos que esta pesquisa colabore com a prática pedagógica dos docentes da educação infantil e incentive a pesquisa neste campo de estudo. Partindo dessa assertiva, esta pesquisa objetivou também acompanhar o processo de adaptação das crianças com os jogos tecnológicos, na perspectiva de identificar as dificuldades e as contribuições desta nova ferramenta como forma de favorecer a continuidade do processo de ensino-aprendizagem, mediado pela tecnologia em meio ao ensino remoto.

Necessidades de uma Aprendizagem Pautada nas ações do Brincar e o Papel do Professor

As crianças apresentam todas estas características no seu brincar. O brincar, como um processo de ensino e aprendizagem, proporciona um aprendizado prazeroso em que as



necessidades básicas das crianças podem ser satisfeitas. Essas necessidades incluem as oportunidades:

- De praticar, construir, defender, reproduzir, sonhar, dominar, adquirir competência e confiança;
- De adquirir novos conhecimentos, agilidade de pensamentos e compreensão coerentes e lógicos;
- De criar, refletir, tentar, mobilizar, favorecer, sentir, entender, memorizar e lembrar;
- De comunicar, discutir, interagir com flexibilidade uma experiência social mais ampla, a compreensão e a autodisciplina são vitais.

Brincar contribui de forma única e significativa para a formação integral da criança, apresentando um leque de possibilidades, satisfazendo suas necessidades educacionais e tornando mais clara a sua aprendizagem explícita. O professor deve assim proporcionar situações de brincadeiras livres, as quais sirvam para o atendimento das necessidades de aprendizagem das crianças, agindo assim como um iniciador e mediador da aprendizagem.

Entretanto, o papel do professor é assumir por meio de um diagnóstico, uma postura de observador e avaliador do que a criança aprendeu, estimulando esta aprendizagem diária e o próprio desenvolvimento do ciclo de desenvolvimento de vida. Lembrando que as crianças também podem e aprendem de outras maneiras além da lúdica. A exemplo disso basta a criança ver um adulto fazendo algo e a mesma procura imitá-lo. Kishimoto (1990, p.96) acredita que o elemento do brincar e aprender dirigido para um objetivo é muitas vezes esquecido e desprezado por muitos professores de educação infantil, mas é assim que as crianças vêm aprendendo há muitos séculos, alguns educadores colocam os conteúdos sem nenhum objetivo, na concepção de alguns profissionais os objetivos não são relevantes na produção do conhecimento, sem levar em conta que os objetivos são norteadores na construção do conhecimento. Por mais complexa que seja a ideia para alguns educadores, há evidências de que brincar com jogos ensinam mais à criança do que o ato de copiar. A leitura de histórias faz-se bastante importante nesse processo de aprendizagem, pois ao mesmo tempo em que a criança brinca com a leitura, também brinca com as imagens, além de proporcionar uma rica fonte para a imaginação. Segundo Negrine (1994, p.52), os primeiros contatos das crianças com os livros e os materiais impressos são de suprema importância para elas, mas ainda mais importante é como os professores conversam com a criança sobre a leitura e como



isso é interpretado por ela.

Ler para as crianças com a entonação e a ênfase apropriadas tende a ajudar essa capacidade de envolvimento quanto à compreensão melhor das palavras e essa participação das mesmas torna-se, memorável. Ler as histórias é algo que se ajusta bem ao brincar, porque à medida que são contadas, fazem as crianças viajar no mundo da imaginação explorando ideias e significados. A escrita, mesmo que seja por garatujas ⁶ é vital para o desenvolvimento da alfabetização e da aprendizagem sobre a linguagem.

A criatividade está situada no domínio cognitivo e exerce uma influência mais forte sobre o domínio afetivo, o que é bastante importante nesse desenvolvimento em que se tem relação com a expressão pessoal e a interpretação de emoções, pensamentos e ideias: é um processo mais importante do que qualquer produto específico para a criança pequena, como poderemos constatar. Essa criatividade está extremamente ligada às artes, à linguagem e ao desenvolvimento da representação e do simbolismo em que a criança constrói o seu universo.

Conforme Piaget (1950, p. 62), o brincar simbólico também tem relação com a ordem e favorece o desenvolvimento das habilidades de planejamento; ele eventualmente leva ao início do brincar e dos jogos baseados em regras. As escolas experimentam os jogos criativos no mundo real, por meio do seu brincar. Neste caso, as experiências vivenciadas são repetidas. Desta maneira, podemos relacionar o nosso mundo externo ao nosso mundo interno de experiências passadas e conhecimento, organização mental e poder interpretativo.

Segundo Oliveira (2000, p. 36) “a criatividade é a capacidade de responder emocional e intelectualmente a experiências sensoriais”. Ela também está estreitamente relacionada ao desenvolvimento “artístico”, podendo ser considerada como uma definição bastante arbitrária, mas vital para tentarmos examinar outro aspecto do brincar com jogos na aprendizagem infantil. A criança esboça através de sua criatividade alguns desenvolvimentos de percepções com níveis valorizáveis. Através do jogo simbólico as crianças constroem uma ponte entre a fantasia e a realidade. Porém quando se está aberto para tais simbolismos, reconhece-se e aprecia-se o brincar das crianças.

As crianças são capazes de lidar com diversas dificuldades educacionais através do brincar. Elas procuram integrar experiências de dor, medo e perda. Lutam com conceitos de bom e mal. A luta entre o bem e o mal onde os heróis protegem as vítimas inocentes é uma brincadeira muito comum entre as crianças. O brincar encoraja no presente e também resolve problemas do passado, ao mesmo tempo em que se projeta para o futuro.

⁶ São os rabiscos e desenhos antes da escrita formal.



O Histórico dos Jogos

O brincar com jogos no contexto infantil inicia-se timidamente no maternal e jardim de infância, Froebel (1782-1852 - primeiro filósofo a ver os jogos como colaborador para educar crianças pré-escolares) considera que criança desperta suas faculdades próprias mediante estímulos. Esta proposta influenciou a educação infantil de todos os países.

Na teoria psicanalítica de Freud” (1856-1939, p.122), O autor utilizou o jogo em seus processos de cura de crianças e ocupou-se essencialmente do jogo imaginativo em função das emoções. Também Jean Piaget (1896-1980), estudando sobre o desenvolvimento da inteligência, colocou os jogos como atividades indispensáveis na busca do conhecimento pelo indivíduo. Ele dividiu o desenvolvimento intelectual da criança em etapas caracterizadas pela “sucessiva complexidade e maior integração dos modelos de pensamento”, ou seja: até os dois anos de idade – sensório-motor; de dois a quatro anos – pré-operacional; de quatro a sete anos – intuitivo; de sete aos 14 anos – operacional concreto; e, a partir dessa idade – operacional abstrato.

Quando Piaget descobriu que não é o estímulo que move o indivíduo ao aprendizado, revolucionou a pedagogia da época. Para ele, a inteligência só se desenvolve para preencher uma necessidade. A educação, concebida a partir desse pressuposto, deve estimular a inteligência e preparar os jovens para descobrir e inventar; o professor deve provocar na criança a necessidade daquilo que ele quer transmitir. Nesse sentido, os jogos são buscados espontaneamente pelas crianças como meio de chegar à descoberta, inventar estratégias, pensar o novo, construir, agir sobre as coisas, reconstruir, produzir (*apud* Garcia, 1981, p.17-21). Ao realizar o estudo sobre a evolução do jogo para o desenvolvimento, o estudioso percebeu uma tendência lúdica nos primeiros meses de vida do bebê, na forma do chamado jogo de exercício sensório-motor, em que do segundo ao sexto ano de vida predomina o jogo simbólico e a etapa seguinte é o jogo de regras praticado pela criança. Essas três atividades lúdicas caracterizam-se na evolução do jogo na criança, de acordo com a fase de seu desenvolvimento, conforme descrito a seguir.

Jogos de exercícios – No início surgem na forma de exercícios motores com a finalidade prazerosa, com o objetivo de investigar e exercitar os movimentos do corpo.



Jogos simbólicos – Esse jogo de faz-de-conta, em que a finalidade é usar para simbolizar ou representar situações não percebidas no momento. Acontece de dois a seis anos, onde a tendência lúdica é voltada para o jogo de ficção ou imaginação e de imitação.

O jogo no ensino e sua contribuição para a aprendizagem

A ação de jogar é tão arcaica quanto o próprio ser humano, na verdade o jogo faz parte do nosso cotidiano. O ato de jogar se faz necessário ao nosso desenvolvimento, tem uma função imprescindível para o indivíduo, essencialmente, como forma de apropriação da realidade, e, segundo Vygotsky (1989), o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança, que através do jogo aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Os docentes da educação infantil pretendem consolidar e aprofundar os conhecimentos adquiridos através dos sites de jogos educativos, preconizando a Lei de Diretrizes e Bases da educação de forma que contemple as características de desenvolvimento da criança, com enfoque no Art 29, segundo o qual

a educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996)

Diante disso, a Lei de Diretrizes e Bases nos esclarece que a Educação Infantil proporciona o desenvolvimento humano, construção da inteligência, formação da personalidade, e aprendizagem nos primeiros anos de escolaridade e expõem a importância do trabalho educacional, complementando a educação familiar.

A primeira premissa da discussão sobre o termo jogo é a de que a denominação jogo surge no cenário das discussões de uma atividade, cuja natureza ou finalidade é o divertimento, submetida às regras que estabelecem quem venceu e quem perdeu. Algumas informações que caracterizam os diversos tipos de jogos podem ser resumidas da seguinte maneira:



- ✓ Envolvimento emocional - Capacidade de preparar a criança de maneira intensa (o respeito ao próximo, aceitação de resultados positivos e negativos, entusiasmo, sentimento de tensão seguido por um estado de alegria e melancolia).
- ✓ Limitação de tempo: todo jogo tem um início, um meio e um fim;
- ✓ Existência de regras: cada jogo é realizado de acordo com certas regras que estipula o que "vale" ou não dentro do mundo fabuloso do jogo. O que assegura o desempenho de integração social da criança.
- ✓ Possibilidade a compreensão de regras, relacionando teoria e prática.
- ✓ Estimulação da participação da criança de forma individual e coletiva.

Jogos com sensibilidade motora

A atividade de jogar é um ato natural no ser humano. A atividade lúdica surge como uma série de exercícios motores simples e prazerosos. Seu propósito é o próprio prazer do desempenho, estes exercícios basear-se em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os membros superiores e inferiores, sacudir objetos, emitir sons, percorrer, correr, saltar, etc. Considerando que estes jogos tenham início na fase maternal e perdurem até os 2 anos de idade, os mesmos se mantêm durante toda a infância, juventude, chegando na fase adulta. Por exemplo, andar de bicicleta, moto ou carro.

Para Vygotsky (1989) há dois elementos consideráveis na ação lúdica das crianças no que diz respeito aos jogos de regras: o jogo com regras claras e o jogo com regras escondidas. A tendência da criança é a de reproduzir através de jogos as relações predominantes do seu convívio social, assimilando dessa forma a realidade ao ambiente em que vive. Esses jogos-de-faz-de-conta proporcionam a realização de fantasias, revelando conflitos, fraquezas e inquietações, atenuando aflições e desencantamento.

O próprio Piaget (1978) afirma que trata os jogos infantis como o meio pelo qual as crianças começam a interagir consigo mesmas e com o mundo externo, e chega a afirmar que “tudo é jogo durante os primeiros meses de existência, à parte algumas exceções, apenas, como a nutrição ou certas emoções como medo e a cólera” (PIAGET, 1978, p.119).

O jogo de regras, por sua vez, começa a se apresentar por volta dos cinco anos, se amplia, principalmente, na fase dos 7 aos 12 anos. Este tipo de jogo tem continuidade durante toda a vida do ser humano (esportes, trabalho, jogos de baralho, xadrez, jogo mágico, etc.).



Jogar é uma ação que tem valor educacional peculiar. A utilização de jogos educativos na metodologia traz muito incentivo para o processo de ensino e aprendizagem.

O jogo é um estímulo para a criança, atuando, assim, como um grande motivador no processo de ensino-aprendizagem, em que a criança ganha prazer em realizar de forma espontânea e voluntária as atividades para atingir o objetivo do jogo. Neste sentido os esquemas intelectuais impulsionam a refletir: onde há a estimulação do pensamento, a determinação de tempo e espaço. O jogo integra vários aspectos da personalidade: amorosa, social, motora e cognitiva. Contudo, as participações nos jogos colaboram para a formação de atitudes sociais: respeito ao próximo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade e de justiça, atitude pessoal e grupal. O jogo torna-se um vínculo de união entre a vontade e o prazer no decorrer da realização de uma atividade.

Baseados em fundamentos concretos a metodologia aplicada possibilitou a criação um ambiente prazeroso, garantindo a ampliação das suas habilidades, ajudando positivamente na construção do desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem da criança.

METODOLOGIA

A primeira premissa da discussão sobre a importância dos Jogos virtuais no processo de ensino aprendizagem interdisciplinar da criança na educação infantil surge no cenário em que o distanciamento impõe a necessidade de aulas mais criativas que colaborem para o bem estar da criança em meio à pandemia da COVID-19. Este trabalho foi desenvolvido através de um processo de pesquisa, em que foram feitas consultas em leituras de artigos científicos, pesquisas científicas nas plataformas *Google* acadêmico, *sciELO*, livros, questionários; e terá como sujeitos de pesquisa dez crianças do jardim I, da educação infantil na Escola Municipal Creche Marta Teresa.

Os dados coletados foram analisados e destacados por nós, com o objetivo de detectar as dificuldades sentidas pelos profissionais na utilização dos jogos virtuais, com as crianças e suas contribuições no aprendizado interdisciplinar. Para o levantamento de informações, considerou-se como universo o dia a dia das crianças da educação infantil, Catende-PE.

A coleta de dados foi realizada através dos avanços da criança, diante das atividades proposta envolvendo os jogos. Cada um desse jogos, a saber: “memória coronavírus”, “torre de blocos”, “memória-números”, “ligue as figuras”, “vogais e figuras”, “memória opostos”, têm a sua especificidade, ou seja, todos têm regras próprias, estimulando a participação em



atividades conjuntas e individuais, desenvolvendo a capacidade de interação mesmo diante do isolamento social. Vale ressaltar que um dos jogos utilizados na pesquisa, “memória opostos”, é excelente para exercitar a mente e aprender os opostos das palavras.

A docente orientou as regras do jogo às crianças, que aprenderam em uma disputa educativa, divertida e emocionante. Viveram também momentos de aprendizado, que diante do isolamento social, podem ser compartilhado com familiares. A análise dos resultados ocorreu de forma qualitativa e teve por objetivo verificar se há a efetiva contribuição dos jogos virtuais na ampliação do conhecimento.

REFERENCIAL TEÓRICO

Ao se tentar entender a contribuição dos jogos no aprendizado, é possível que alguns profissionais se deixem levar por um pensamento errôneo, chegando até a pensar que os jogos e a educação caminham em lados opostos da aprendizagem, porém este estudo nos mostra que os jogos, quando usados com fins pedagógicos, são uma ferramenta poderosa na aprendizagem. Essa ideia é corroborada por Vygotsky (1979):

No desenvolvimento a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põem em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação. Por conseguinte, o único tipo correto de pedagogia é aquele que segue em avanço relativamente ao desenvolvimento e o guia; deve ter por objetivo não as funções maduras, mas as funções em vias de maturação (VYGOTSKY, 1979, p.138).

Vygotsky entende que o ato de imitar é valioso na construção do desenvolvimento, pois a criança vai adquirindo novos conceitos através desta ação. Progredindo na sua liberdade acredita que os conhecimentos são elaborados espontaneamente pelas crianças, ação de um sujeito mediada por um instrumento e destinada a um objetivo.

A educação vem sofrendo modificações ao longo deste isolamento social no sentido da busca de formas diferente e dinâmica de ensinar, que são apresentadas de modo que o docente não seja o único transmissor do conhecimento, permitindo o aparecimento de novas metodologias, pelas quais as crianças possam também adquirir o conhecimento no processo interativo. A brincadeira ou o jogo, segundo Piaget (1975) e Vygotsky (1988) uma ação imensamente importante para a criança, pois determina e fortalece os vínculos afetivos dela



com seus pares e com os adultos.

Neste cenário de isolamento social, a educação infantil iniciou discussões coletivas para a elaboração de novas propostas e metodologias que contemplem o aprendizado mesmo à distância. Concluiu-se que a reestruturação do ensino de forma virtual vem ampliando as oportunidades de acesso ao conhecimento.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi realizada a observação do avanço gradual na aprendizagem do Jardim I, no período de 01/04/2020 à 30/06/2020 com o intuito de buscar informações a respeito da prática adotada pela docente diante das aulas remotas, observando o que diz a respeito aos jogos na educação infantil e também o interesse das crianças pelas atividades mediadas. Assim, a educação, enquanto processo de aprendizagem, não pode se distanciar de objetivos como: interação, contexto social e construção de novos conhecimentos.

No ensino remoto, a docente contou com o suporte pedagógico dos jogos virtuais e a participação das crianças que realizaram as atividades alegremente. Procurou-se, ainda, detectar as dificuldades sentidas pela docente na utilização dos jogos com as crianças.

Na segunda fase buscou-se trabalhar os conteúdos, aliando aspectos teóricos à prática, de modo que para cada disciplina foi utilizado um jogo virtual como auxílio pedagógico complementar nas aulas remotas. O terceiro e último momento do trabalho consistiu na aplicação de um instrumento composto por cinco questões que buscavam investigar qual a evolução existente no conceito da docente em relação aos jogos de forma interdisciplinar.

Os resultados mostraram-se satisfatórios, demonstrando que no contexto escolar vivenciado no momento, a docente da Educação Infantil tem uma proposta pedagógica em que se propõem os jogos como forma de aprender brincando e produzindo momentos prazerosos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



É importante ressaltar que tivemos a oportunidade de contemplar um pouco sobre as contribuições dos jogos no ensino-aprendizagem dos discentes da educação infantil. No decorrer do projeto observamos que os jogos virtuais vêm se destacando cada vez mais no meio educacional, possibilitando à criança um desenvolvimento amplo de suas habilidades no campo social, intelectual e cognitivo. Nesse esteio Kishimoto (1993) afirma que

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

Compreende-se, então, que os jogos contribuem na superação de obstáculos, encorajam a novos desafios, repercutindo de forma positiva e interdisciplinar na construção do conhecimento. O objeto de estudo nos mostra que é de suma importância o trabalho interdisciplinar com jogos, exigindo do docente uma consciência de ações didáticas com objetivos definidos que valorizem o novo sem desconsiderar as etapas do desenvolvimento da criança.

Assim sendo, esperamos que nossa pesquisa possa servir de subsídio para novos artigos, possibilitando aos docentes a implementação dos jogos como aliados do ensino-aprendizagem, proporcionando um aprendizado lúdico e prazeroso para crianças da educação infantil. Por fim, compreendemos que os jogos devem ser incluídos como uma ferramenta de aprendizagem na constituição do conhecimento, em que o docente deve utilizar-se desta ferramenta como sua aliada.

AGRADECIMENTOS

Ao iniciarmos nossos agradecimentos, queremos agradecer primeiramente ao nosso Deus por nos ter dado a oportunidade de conhecer nossa orientadora Mestra e doutoranda Rosilene Felix Mamedes, que com grande dedicação, compreensão e esforço nos orientou, transmitindo segurança, conhecimentos e experiências de vida. Fazemos esta menção com profundo sentimento de gratidão.

Agradecemos também a nossas famílias, que nos deram todo o suporte durante nosso trabalho de pesquisa e muita força para perseverarmos.



A todos o nosso muito obrigado!

REFERÊNCIAS

_____. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** n. 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.

BROUGÉRE, G. **Jogo e educação.** Trad. Patrícia C. Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

GARCIA, R.L. **Em defesa da educação infantil.** Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

KAMII, Constance, DEVRIES, Retha. **Jogos em grupo na educação infantil:** implicações da teoria de Piaget. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação.** Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko M. - **O jogo e a Educação infantil.** São Paulo, Pioneira, 1994

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil.** Porto Alegre: Propil, 1994.

OLIVEIRA, **Zilma de Moraes Ramos.** Educação infantil: muitos olhares. 4.ed. São Paulo: Cortez, 1990.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

VYGOTSKI, L.S. **A formação social da mente.** 2ªed. São Paulo: Martins Fontes, 1988. VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.