

SABERES E APROPRIAÇÕES SOBRE A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM OLHAR PARA O DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM E DO PENSAMENTO

Lucília Rosália Dutra Gonçalves ¹
Jadson dos Santos Pereira ²

RESUMO

O referido trabalho busca compreender as relações entre os jogos e sua influência no desenvolvimento da linguagem e do pensamento da criança na Educação Infantil e quais os saberes e apropriações os educadores devem buscar para a prática diária. Assim sendo, o jogo produz habilidades, dentre elas a formação da criatividade do pensamento. Para Kishimoto (2001, p. 15) “Brincar na areia, sentir o prazer de fazê-la escorrer pelas mãos, encher e esvaziar copinhos com areia requer a satisfação da manipulação do objeto. Já a construção de um barquinho exige não só a representação mental do objeto a ser construído, mas também a habilidade manual para operacionalizá-lo”. Assim, analisamos de que forma os professores buscam para sua prática educativa, conhecimentos para aplicação dos jogos e a importância dos mesmos no desenvolvimento da criança na Educação Infantil em uma escola da rede municipal da cidade de Icatu do Estado do Maranhão. A pesquisa teve como sujeitos, os alunos da Educação Infantil, professores e gestora. Os métodos da coleta de dados da pesquisa foram por meio da entrevista estruturada, observação participante, questionários e análise de dados. Obtivemos como resultados da pesquisa que os professores da Educação Infantil organizam o trabalho educativo por meio de recursos próprios bem como formações que os qualifiquem para a aplicação dos jogos. Há a ausência de um ambiente que proporcione motivações para o jogo, expressão de linguagem e pensamentos, materiais e recursos para as crianças.

Palavras-chave: Jogos, Linguagem e pensamento, Saberes e apropriações, Prática educativa, Educação Infantil.

INTRODUÇÃO

Brincar, falar, cantar, movimentar, fantasiar, imaginar, criar, são expressões relacionadas entre si que permeiam o universo lúdico infantil. Expressões que remetem as situações e a vivência de experiências que historicamente eram do universo adulto, e quase total, responsabilidade da família e dos outros contextos socioculturais. Cada vez mais a escola compartilha a função de promover essas situações e vivências desde a Educação Infantil, concebendo as brincadeiras como espaço de atividades lúdicas e de aprendizagem, concomitantemente.

Quando a criança brinca ou participa de jogos ela está experimentando, acrescentando regras, formas diferentes de entrosamento, desenvolvendo-se emocional, afetiva e

¹ Professora da Rede Municipal de Icatu – MA, lrd_goncalves@hotmail.com;

² Professor da Rede Municipal de Paço do Lumiar – MA, jadsonpedagogo@gmail.com;

cognitivamente. Quando estes jogos são usados nas aulas, quer seja como objetivo ou como estratégia, estão habilitando a criança para tornar-se um cidadão que respeite regras, desenvolva o espírito de cooperação, solidariedade, limites, etc.

Precisamos nos lembrar dos pilares propostos por DELORS (1999) quando falamos em educação para o século XXI, porque, como ele mesmo diz, “educar vai além de repassar conteúdos, de instrumentalizar o aluno. Educar é proporcionar ao aluno um desenvolvimento integral como pessoa e cidadão”.

Para CORTEZ (1996) brincar é uma atividade social comum em todos os grupos humanos; é a partir desta atividade que absorvemos e recriamos a realidade. Mesmo não sendo uma atividade específica, que só acontece na infância, encontramos nela o local apropriado para o desenvolvimento de todas as condições de se ter uma pessoa saudável no futuro. Na verdade, é através dela que se tem a garantia da possibilidade da convivência e de um aprendizado seguro e prazeroso para a criança.

Assim, a busca constante por parte dos professores, na tentativa de novas apropriações e saberes sobre os jogos que transmitem e facilitam a introdução de valores, ensino propriamente dito sem perder a dinâmica do brincar, se torna parte importante dos desafios dos educadores. Parte desse desafio se dá pela busca de matérias, instrumentos e espaços físicos que favoreçam a introdução dos jogos na prática diária dentro da escola, dada a escassez e descaso na distribuição de tais materiais por parte dos órgãos competentes. Por vezes, essa falta é suprida pelo próprio educador visando melhores apropriações por parte de seus educandos.

Os jogos, mesmo sendo integrados aos currículos escolares, deixam de ser consideradas atividades secundárias e passam a ser pedagogicamente aceitos como parte dos conteúdos. Entretanto, os materiais são escassos e são os próprios professores que constroem os seus recursos e por vezes, buscam formações e cursos de aperfeiçoamento sobre jogos educativos que complementem sua prática escolar.

Nesse sentido, esta pesquisa deu-se mediante indagações que ocorrem sobre o desenvolvimento e a importância dos jogos no contexto escolar da Educação Infantil, sendo uma etapa fundamental do desenvolvimento escolar das crianças. O lócus da pesquisa foi a Escola Municipal Prudêncio Albuquerque dos Santos localizada no povoado de Mamuna em Icatu – MA, os sujeitos envolvidos foram os alunos da Educação Infantil, professores e gestora da escola a fim de contribuir para a pesquisa de campo.

Os métodos da coleta de dados da pesquisa foram por meio da entrevista estruturada, observação participante, questionários e análise de dados. A pesquisa se fez necessária, pois,

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

analisamos de que forma os professores buscam para sua prática educativa, conhecimentos para aplicação dos jogos e a importância dos mesmos no desenvolvimento da criança na Educação Infantil em uma escola da rede municipal da cidade de Icatu do Estado do Maranhão, identificando quais contribuições teóricas e metodológicas para o trabalho com os jogos, além de verificar quais materiais e recursos podem ser utilizados para o desenvolvimento dos jogos para a criança na Educação Infantil.

Em suma, podemos observar que o jogo é uma ferramenta de trabalho muito proveitosa, pois através dele, o professor pode introduzir os conteúdos de forma diferenciada. Com um simples jogo o professor poderá proporcionar aos seus alunos apreensão de conteúdos de maneira agradável, pois o aluno internaliza conceitos e conhecimentos de forma lúdica. No entanto, os professores da Educação Infantil relacionados a pesquisa, se encontram desamparados com relação a distribuição de recursos e materiais bem como formações continuadas voltadas para a aplicação de jogos na Educação Infantil.

METODOLOGIA

Neste sentido, esta pesquisa foi desenvolvida na Escola Municipal Prudêncio Albuquerque dos Santos, localizada no povoado de Mamuna em Icatu – MA, os sujeitos envolvidos foram os alunos da Educação Infantil, professores e a gestora da escola a fim de contribuírem para a pesquisa de campo.

A pesquisa teve uma abordagem qualitativa, pois foi desenvolvida no contexto da escola citada; traçando como objetivo geral analisar de que forma os professores buscam para sua prática educativa, conhecimentos para aplicação dos jogos e a importância dos mesmos no desenvolvimento da criança na Educação Infantil em uma escola da rede municipal da cidade de Icatu do Estado do Maranhão.

O trabalho teve como procedimento, a pesquisa de campo que procede a observação de fatos e fenômenos exatamente como ocorrem no real, a coleta de dados referentes ao mesmo e, finalmente, à análise e interpretação desses dados, com base numa fundamentação teórica consistente, objetivando compreender e explicar o problema pesquisado.

Neste processo utilizamos os seguintes instrumentos de pesquisa, observação participante, pois o pesquisador, esteve em contato com o campo de pesquisa, estas observações estão registradas no diário de campo. Além disso, estão presentes no contexto da nossa pesquisa como coleta de dados, questionários abertos, aplicados aos sujeitos da pesquisa por meio de entrevistas semiestruturadas que foram realizadas durante a pesquisa,

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

tendo como caráter subjetivo do objeto analisado, estudando suas particularidades e experiências individuais.

Os métodos da coleta de dados da pesquisa foram por meio da observação direta, entrevistas semiestruturadas, questionários e pesquisa bibliográfica. Para GIL (2000) análise de dados tem por objetivo a procura do sentido mais amplo das respostas, o que é feito mediante a ligação com outros conhecimentos já assimilados.

A análise de dados foi feita por meio da organização do material coletado, da sistematização de formas, da sumarização dos dados, através da organização por quadros e informações que sustentam um raciocínio conclusivo.

DESENVOLVIMENTO

As brincadeiras de alguma maneira marcam a vida da criança por todo o mundo. O brincar se materializa num conjunto de ações sócio culturalmente criadas, que, muitas vezes, nos remete ao passado, mas ao mesmo tempo são recriadas refletindo o presente das crianças em cada espaço tempo em que vivem.

Voltando às definições para jogo, MELLO (2006, p. 61) o define como:

“uma atividade ou ocupação voluntária, onde o real e fantasia se encontram, que possui características competitivas, ocorre num espaço físico e de tempo determinados, desenvolve-se sob regras aceitas pelo grupo de participantes, e são, em geral, a habilidade física, o desempenho intelectual diante das situações de jogo, e às vezes, a sorte, os componentes responsáveis pela determinação dos seus resultados”.

Continuando a definição de MELLO (2006), ele diz ainda que, com frequência, a prática do jogo acontece em clima de tensão e expectativa, principalmente face ao desconhecimento antecipado do resultado final.

A proposta de HUIZINGA (1988, p. 33) para jogo e que abrange tanto as manifestações competitivas como as demais é:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

Em tempos de pedagogia tradicional ouvimos muito que o jogo não tinha outra significação, além de diversão e só se interessavam por ele dentro da educação física.

Entretanto, acreditamos que o tempo agora, da pedagogia contemporânea, percebe a importância do lúdico e trabalha constantemente com ela para o desenvolvimento do aluno.

As crianças gostam do jogo, mesmo que as pequenas não conheçam profundamente suas regras, elas gostam do difícil, das vitórias penosas, ainda quando se deixam arrastar pelo fácil, pelo divertido ou pelo engraçado. O domínio de um conhecimento abstrato, misturando esforço com doses de brincadeira transformam o trabalho, o aprendizado em um jogo bem sucedido, momento em que a criança mergulha profundamente sem se dar conta disso.

Concordando com LIMA (2008) não podemos nos esquecer que o maior objetivo da escola ainda é transmitir o conhecimento historicamente acumulado e é por isso que fazemos constantemente o uso da reflexão, da inteligência, adaptações e a capacidade de solucionar problemas, não medindo para tanto o esforço, prazer, instrução e diversão para uma educação que será sinônimo de vida, educação para a vida.]

A autora KISHIMOTO (2003) acredita que o jogo pode ter duas funções: utilizado como elemento pedagógico na educação, uma que propicia a diversão, o prazer, e até mesmo o desprazer, quando escolhido voluntariamente, e uma função educativa, onde o jogo serve para complementar o conhecimento do indivíduo. Isso caracteriza o jogo educativo.

Nos termos de BORBA (2006), a experiência do brincar “não é simplesmente reproduzida, e sim recriada a partir do que a criança traz de novo, com seu poder de imaginar, criar, reinventar e produzir cultura” (p.36). Além disso, “o brincar envolve, portanto, complexos processos de articulação entre o já dado e o novo, entre a experiência, a memória e a imaginação, entre a realidade e a fantasia”. (p.38). Contudo, a mesma autora aponta que nas sociedades ocidentais, por estarem associadas à coisa de criança, as brincadeiras são classificadas como tempo perdido e, embora a bibliografia especializada tenha demonstrado seu potencial para a melhoria do processo ensino-aprendizagem, estas tem sido vista, ao menos na educação formal, como complementares, paralelas, extracurriculares.

Borba afirma, fundamentada em VYGOTSKY (1987), que: O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. (p. 37) essa assertiva rechaça qualquer perspectiva das brincadeiras como meras reproduções das crianças ao longo de várias gerações, levando-se em conta também que: Se por um lado a criança de fato reproduz e representa o mundo por meio das situações criadas nas atividades de brincadeiras, por outro lado tal reprodução não se faz passivamente, mas mediante um

processo ativo de reinterpretação do mundo, que abre lugar para a invenção e a produção de novos significados, saberes e práticas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao observarmos as crianças e os adolescentes de nossas escolas brincando, podemos conhecê-lo melhor, ultrapassando os muros da escola, pois uma parte de seus mundos e experiências revela-se nas ações e significados que constroem nas suas brincadeiras. Isso porque o processo do brincar referencia-se naquilo que os sujeitos conhecem e vivenciam.

Nesse sentido, é importante que a escola ofereça para as crianças e para as famílias serviços e materiais para que a educação seja de qualidade, quando questionada sobre isso a gestora afirma que em termos de serviços a escola atende à demanda, mas fica a desejar na questão dos materiais.

A escola deverá ter uma proposta curricular em que o brincar e a interação seja contemplada, quando questionada a gestora diz que as professoras priorizam o trabalho em sala de aula com brincar para aprender e não só por brincar, integrando a brincadeira no processo de ensino e aprendizagem.

Ao educador cabe um papel de mediador, que, ao mesmo tempo em que acompanha o envolvimento da criança, do grupo, no brincar, pode problematizar a brincadeira ao propor elementos ainda não despertados pelos brincantes. No processo de construção da identidade profissional, o professor, além de desenvolver a capacidade de contextualização, de adequações das atividades pedagógicas as condições particulares de ensino, ao perfil dos alunos e as particularidades culturais e/ou socioeconômicas da comunidade local, é o sujeito mais experiente, de ação intencionalmente guiada e que provoca as instabilidades e os ajustes no processo de construção de conhecimentos.

Quando questionadas as professoras da Educação Infantil, sobre quais são os materiais e recursos utilizados para o desenvolvimento dos jogos para as crianças, as mesmas destacam que são limitados, pois o espaço é inadequado e os materiais e recursos são escassos para o uso de jogos e brincadeiras.

Dessa forma, o uso de materiais e recursos é de suma importância, mas segundo o relato das professoras que tudo é limitado para trabalhar em sala de aula. É fundamental, num jogo, que a criança descubra por si mesma, e para tanto o professor deverá oferecer situações desafiadoras que motivem diferentes respostas, estimulando a criatividade e descoberta (ZACHARIAS, 2007).

COELHO (2008) destaca em relação ao desenvolvimento global da criança, há várias dimensões social, afetiva, cognitiva e nível motor em que há impacto do jogo, desta forma, perguntamos as professoras que tipos de jogos e brincadeiras são usados na prática educativa da Educação Infantil, as mesmas relatam que devem ser pensados de forma individualizada e diversificada, considerando as faixas etárias e respectivas fases do desenvolvimento das crianças, o contexto sociocultural em que vivem, suas experiências e conhecimentos prévios, além da organização do trabalho educativo que deve considerar alguns aspectos importantes, dentre os quais: o espaço onde essas aprendizagens ocorrem e os recursos mediadores das aprendizagens.

Nesse sentido, quando questionados se os professores participam da escolha dos materiais para o seu agrupamento, a Professora (A) afirma que não participam da escolha dos materiais, em contrapartida a Professora (B) diz que há a escolha dos materiais, pois a mesma está relacionada não só aos professores, mas a gestão e o trabalho pedagógico da instituição como podemos ver no quadro abaixo.

Quadro 01: Participação dos professores na escolha dos materiais

1. Os professores participam da escolha dos materiais para seu agrupamento?	
Professora (A):	Bem, muito dificilmente o professor escolhe os materiais para o seu agrupamento, este ano eu mesma dispus do meu salário para comprar os jogos e brinquedos necessários para a Educação Infantil, para que as crianças não ficassem sem brincar.
Professora (B):	Sim, a escolha dos materiais está relacionada não só aos professores, mas a gestão e o trabalho pedagógico da instituição. As listagens devem ser frutos dos interesses e necessidades das crianças individualmente e seus agrupamentos, assim como de projetos sob a responsabilidade de seus profissionais.
Professora (C):	Não.

Fonte: Pesquisa de Campo, 2018.

KISHIMOTO (2001) sugere que a maneira de possibilitar tal articulação é possível na medida em que o professor, ao propor uma atividade lúdica as crianças com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, preserve as condições para expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar. A autora acredita que o professor está potencializando as

situações de aprendizagem, maximizando a construção de conhecimento ao introduzir a dimensão do prazer e instigando a capacidade de iniciação e ação ativa da criança.

Nesse sentido, quando questionadas as professoras sobre quais brinquedos selecionar, adquirir e como utilizá-los, as mesmas ressaltam que deve ter em sala de aula brinquedos pedagógicos, materiais de papelaria, equipamentos audiovisuais, mobiliário e rouparia e devem ser utilizados diariamente de acordo com a rotina em sala de aula.

Quadro 02: Seleção de brinquedos

2. Quais brinquedos selecionar e adquirir? Como utilizá-los?	
Professora (A):	Os brinquedos que devemos selecionar e adquirir são os brinquedos pedagógicos: blocos pedagógicos, encaixes, quebra-cabeça, fantoches, jogos de memória, cubos, torres, livros de pano, de plástico, de papel, bate-pinos, bolas, sucata, instrumentos de percussão, fantasias, brinquedos sonoros e luminosos. Materiais de papelaria: tintas, massa de modelar, cola, elementos da natureza, tesoura, lápis coloridos, giz de cera, hidrocor, livros, revistas. Equipamentos audiovisuais: TV, videocassete, aparelho de DVDs, gravador, toca-fitas, aparelhos de som, retroprojektor, computador, fitas de vídeo, DVDs. Mobiliário: mesas, cadeiras, estantes, quadro branco, armários, colchonetes, tatames, tapetes, filtro e outros. Rouparia: lençóis, fronhas, almofadas, travesseiros, roupas, fantasias. Devemos utilizá-los em todos os momentos de acordo com a rotina em sala de aula.
Professora (B):	Brinquedos de encaixe, sucata e reciclados. Deve ser utilizado diariamente para ressignificar saberes já trabalhados ou conhecimentos novos.
Professora (C):	Brinquedos de diversos tipos, que abrange os aspectos motores e cognitivos. Será utilizado de acordo com o plano de aula.

Fonte: Pesquisa de Campo, 2018.

As crianças da Educação Infantil (creches e pré-escolas), com idade entre zero e cinco anos demonstram mais interesses por brincadeiras de organização mais simples como os jogos de ocultação (aparecer e desaparecer), jogos que estimulam os sentidos, jogos com intensa atividade simbólica, em que a fantasias e a imaginação são preponderantes.

Por fim, destacamos os brinquedos e materiais que devem estar de acordo com as especificações das programações curriculares, dessa forma, as professoras ressaltam que os mesmos devem ser diversificados e diferenciados, como podemos destacar no quadro abaixo.

Quadro 03: Brinquedos e materiais de acordo com as especificações das programações curriculares

3. Brinquedos e materiais estão de acordo com as especificações das programações curriculares?	
Professor (A):	Bem os brinquedos e materiais não estão totalmente de acordo com as especificações das programações curriculares para isso seria necessário comprar e ter em sala de aula e demais espaços para a Educação Infantil, brinquedos como: boliches, jogos de percurso, memória, quebra-cabeça, dominó, blocos lógicos, jogos de profissões e com outros temas. Materiais de arte, pintura, desenho. CD com músicas, danças. Jogos de construção, brinquedos para faz de conta e acessórios para brincar, teatro e fantoches. Materiais e brinquedos estruturados e não estruturados. Bandinha rítmica. Brinquedos de parque. Tanques de areia e materiais diversos para brincadeiras na água e areia. Sucata doméstica e industrial, materiais da natureza. Papéis, papelão, cartonados, revistas, jornais, gibis, cartazes e folhas de propaganda. Bola, corda, bambolê, pião, perna de pau, amarelinha, varetas gigantes. Livros infantis, letras móveis, material dourado, globo, mapas, lupas, balança, peneiras, copinhos e colheres de medida, gravador, TV, máquina fotográfica, aparelho de som, computador, impressora, entre outros.
Professor (B):	Para que a atividade tenha qualidade, é preciso prever espaço, brinquedo e materiais de acordo com a proposta educativa definida para o agrupamento infantil. Ao planejar uma atividade pensar cuidadosamente na quantidade de materiais para atender todas as crianças.
Professor (C):	Não.

Fonte: Pesquisa de Campo, 2018.

Assim, quando as crianças pequenas brincam de ser outros (pai, mãe, médico, monstro, fada, bruxa, ladrão, bêbado, polícia, etc.), refletem sobre suas relações com esses outros e tomam consciência de si e do mundo, estabelecendo outras lógicas e fronteiras de significação da vida. (BORBA, 2006, p.38).

Desse modo, podemos compreender que as brincadeiras contribuem não só para o desenvolvimento cognitivo, mas também o motor, o social e o físico. Tais práticas expressam um arcabouço de práticas históricas passadas de geração a geração e, devem ser resgatadas e incorporadas as rotinas didáticas escolares, considerando que a aprendizagem pode se efetivar ludicamente. Mas como compreendemos que brincando podemos aprender? A ludicidade nos estimula no sentido de desenvolvermos diferentes habilidades nos campos de expressão (oral, corporal, etc.) e da criatividade. Livres para criar, é brincando que as crianças retraduzem seus universos e significam jogos e brincadeiras, descobrindo letras e fonemas, escrevendo histórias e que retratam vidas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na Educação Infantil, as brincadeiras favorecem a imersão das crianças em diferentes vivências ou experiências dependendo da intencionalidade educativa, de ensino e de aprendizagem, e das variáveis que permeiam e condicionam o planejamento do professor: as possibilidades de escolha das crianças para decidir qual brincadeira desejam vivenciar e experimentar; os materiais disponibilizados a elas; o espaço escolhido para a brincadeira, interno ou externo à sala de aula, na quadra coberta ou no tanque de areia; o tempo destinado às brincadeiras; a forma de organização das crianças, em pequenos grupos ou coletivamente; a existência ou não de regras explícitas que determinam a participação da criança na brincadeira.

De acordo com a pesquisa, o jogo implica para a criança mais que o simples ato de jogar, é através dos jogos que ela se expressa e conseqüentemente se comunica como o mundo, resgatando sua cultura e tradições. Ao jogar, a criança aprende e investiga o mundo que a cerca, toda e qualquer atividade lúdica deve ser respeitada.

Podemos constatar, por meio da observação participante, que através do jogo pode-se despertar na criança um espírito de companheirismo, cooperação e autonomia, principalmente nos jogos realizados em grupo. A criança precisa interagir de forma coletiva, ou seja, precisa apresentar seu ponto de vista, discordar, apresentar soluções, sendo necessário também criar

ambiente propício e incentivar as crianças a terem pensamento crítico e participativo, fazendo parte das decisões do grupo.

Brincar e jogar são coisas simples na vida das crianças. O jogo, o brincar e o brinquedo desempenham um papel fundamental na aprendizagem, e negar o seu papel na escola é talvez renegar a nossa própria história de aprendizagem. O brincar existe na vida dos indivíduos, embora ao passar dos anos tenha diminuído o espaço físico e o tempo destinada ao jogo, provocado pelo aparecimento de brinquedos cada vez mais sofisticados e jogos virtuais.

Destacamos, segundo a pesquisa, que apesar de tantas teorias defenderem uma aprendizagem por meio dos jogos e dos movimentos espontâneos da criança, elas estão longe de usufruir de uma pedagogia fundamentada na ludicidade, criatividade e na expressividade livre dos atos, pois constatamos que os professores ao planejarem suas atividades diárias, carecem, por vezes, pela falta de objetividade educativa do jogo e das muitas variáveis de conceitos e conhecimentos que permeiam toda a dinâmica da aplicação do jogo.

Para que isso ocorra de maneira proveitosa torna-se necessário aperfeiçoar e instruir professores, sendo que a utilização dos jogos de forma errônea é o principal ponto negativo deste recurso, por isso, é necessário salientar que o sucesso pedagógico de qualquer trabalho vai depender da postura do professor durante as atividades didático-pedagógica, propondo uma pedagogia baseada na interação coletiva, na criatividade, na ludicidade envolvendo todo o contexto escolar.

Apoiada sempre na qualidade do suporte de como planejar, preparar e dirigir atividades lúdicas exitosas, e também na qualidade da mensagem, procurando transmitir para as crianças um conteúdo educacional adequado e desejável. Podendo assim, entrelaçar suporte e mensagem, de forma a produzir um veículo adequada a formação de cidadãos plenos, autoconfiantes, éticos e construtivos.

REFERÊNCIAS

BORBA, Ângela Mayer. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BEAUCHAMP, Jeanete. PAGEL, Sandra Denise. NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do. (orgs). **Ensino Fundamental de Nove Anos: orientações para inclusão de seis anos de idade.** Brasília: Ministério da Educação. 2006.

COELHO, Joaquim. **Os jogos infantis na construção da cidadania.** Disponível em: <<http://www.veb-df.org.br/adultos/refleções/04ativlúdica.asp>> acesso em: 30 de maio 2018.

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

CORTEZ, Renata do nascimento C. **Sonhando com a magia dos jogos cooperativos na escola.** Revista Motriz. V.2. n.1.junho/1996.

DELORS, Jacques (coord.). Educação: um tesouro a descobrir. In: **Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI.** 4. Ed. São Paulo: Cortez; Brasília/DF: MEC, UNESCO, 1999.

GIL, Antonio Carlos. **Estudo de Caso:** fundamentação científica subsídios para coleta e análise de dados, como redigir o relatório. Editora Atlas SA, 2000.

HUIZINGA, H. Homo Ludens. **O jogo como elemento da cultura.** 2. Ed. São Paulo: Perspectiva, 1988.

LIMA, João do Rozário. **A importância dos jogos nas séries iniciais.** Disponível em: <<http://www.antigonal.com.br> > Acesso em: 30 maio 2018.

MELLO, Alexandre Moraes de. **Psicomotricidade, Educação Física e jogos infantis.** 6 ed. São Paulo: Ibrasa, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo e a educação.** São Paulo: Cortez Editora, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 2003.

VYGOTSKI, Lev Semenovitch. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

ZACHARIAS, Vera Lucia Câmara. **O jogo simbólico.** Disponível em: <<http://www.centrorefeducacional.com.br/ojogosim.html>> Acesso em: 15 abril 2017.