



## **BRINCANDO E APRENDENDO: Um relato de Experiência.**

Maria Gorete da Silva Mota<sup>1</sup>

Luiz Wesley de Freitas Silva<sup>2</sup>

José Ailton Ferreira Fidelis<sup>3</sup>

Mônica de Fátima Guedes de Oliveira<sup>4</sup>

### **RESUMO**

Este trabalho apresenta o resultado das ações que foram desenvolvidas no Estágio Supervisionado em uma escola pública, através da ludicidade. Tal etapa do ensino é um divisor de águas onde o estudante precisa mais do que ver apenas números e letras na sala de aula para que seu aprendizado seja de fato efetivo. Metodologicamente este estudo se fundamenta numa pesquisa de abordagem qualitativa onde oferece um procedimento coerente com relação, buscando assim resultados relevantes que foi vivido no ambiente escolar como público alvo os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I de uma escola pública estadual no município de Sertãozinho. Para isso nos fundamentaremos em autores que abordam discussões sobre o tema como Libâneo (1999), Rodrigues (2013) Friedmann(1992) dentre outros autores e documentos oficiais que norteiam a educação brasileira. Os resultados mostram que tais recursos são necessários, pois é por meio deles que a criança vai ter o contato teórico e prático do ensino compreendendo o que está sendo repassado e atingindo metas e objetivos.

**Palavras-chave:** Lúdico. Educação. Jogos e brincadeiras

### **INTRODUÇÃO**

Na prática docente, o lúdico se destaca como uma eficaz forma de abordar os conteúdos e competências pertinentes a cada etapa do ensino. As atividades lúdicas, no âmbito escolar, promovem a interação, a aprendizagem e o diálogo. Além disso, o aprendizado inerente a muitas brincadeiras oportuniza a reflexão da criança sobre o seu dia a dia e possibilita o desenvolvimento da sua criatividade fazendo-a imergir num mundo de conhecimentos.

No campo do lúdico, destacamos os jogos e as brincadeiras que proporcionam a interação e a aprendizagem eficaz. Estes se constituem ser uma importante ferramenta

---

<sup>1</sup> Graduada do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, [marygoret@gmail.com](mailto:marygoret@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduação do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB [juliaeweslei@gmail.com](mailto:juliaeweslei@gmail.com);

<sup>3</sup> Graduação do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, [jffidelis123@email.com](mailto:jffidelis123@email.com);

<sup>4</sup> Doutoranda em Ciências da Educação pela Universidade Autônoma de Assunção - UAA, - PY. [monicachuepb@gmail.com](mailto:monicachuepb@gmail.com);



pedagógica que promove o desenvolvimento da criatividade, da autonomia e do respeito mútuo, haja vista que estas atividades geralmente são desenvolvidas através da interação com outras crianças.

Compreendendo a necessidade de promover momentos de interação e ludicidade na Educação infantil, de forma que a criança possa desenvolver as habilidades e competências inerentes a esta etapa de ensino, nos inquietamos a levantar a seguinte pergunta norteadora: como utilizar jogos e brincadeiras como recursos em sala de aula na aplicação dos conteúdos?

Sendo assim, é importante direcionar o olhar do educador para o desenvolvimento das atividades no ensino fundamental I, com uma visão centrada no desenvolvimento de atividades que propiciem a participação, a socialização, o aprendizado, a afetividade mútua.

O cuidar enquanto necessidade intrínseca e de sua importância nessa fase de desenvolvimento e crescimento das crianças inseridas nas séries iniciais, procurando, de forma amistosa, verificar o relacionamento de acolhida e receptividade dos discentes, e o processo de participação efetiva dos pais e da comunidade escolar na referida instituição de ensino.

## **METODOLOGIA**

Esta pesquisa se fundamenta numa análise de abordagem qualitativa onde oferece um procedimento coerente, buscando assim resultados relevantes ao que se vive no ambiente escolar. A pesquisa Qualitativa segundo o autor Gil (1999), no texto “Metodologia Científica: um manual para a realização de pesquisas em administração”, diz;

O uso dessa abordagem propicia o aprofundamento da investigação das questões relacionadas ao fenômeno em estudo e das suas relações, mediante a máxima valorização do contato direto com a situação estudada, buscando-se o que era comum, mas permanecendo, entretanto, aberta para perceber a individualidade e os significados múltiplos. (Gil, 1999, p.25)

A pesquisa Qualitativa proporciona uma análise certa do campo de estudo, fazendo assim uma participação ativa do grupo estabelecido no campo, aprofundando a busca pelas respostas estabelecidas, e tendo uma compreensão melhor acerca do tema.

Para chegarmos ao objetivo desta pesquisa, utilizamos como público alvo os alunos do 1º ano de uma escola pública. Diante disso será apresentado um relato de



experiência da atividade docente abordando de forma reflexiva sobre o foco da observação durante tal atividade. Para tanto, Libâneo (1999) ressalta que:

Ao compartilharmos, no dia-a-dia do ensinar e do aprender, ideias, percepções, sentimentos, gestos, atitudes e modos de ação, sempre ressignificados e reelaborados em cada um, vamos internalizando conhecimentos, habilidades, experiências, valores, rumo a um agir crítico-reflexivo, autônomo, criativo e eficaz, solidário. Tudo em nome do direito à vida e à dignidade de todo o ser humano, do reconhecimento das subjetividades, das identidades culturais, da riqueza de uma vida em comum, da justiça e da igualdade social. Talvez possa ser esse um dos modos de fazer pedagogia (LIBÂNEO, 1999 p.02)

Deve ser salientado que a prática docente relatada não acontece sem um respaldo ou apenas acontece. É toda uma constituição de planejamentos e objetivos e metas a serem alcançadas em que o principal intuito é a busca da excelência do aprendizado dos estudantes e seu desenvolvimento.

## **O LÚDICO E A CRIANÇA**

*“o professor não é um técnico nem um improvisador, mas sim um profissional que pode utilizar o seu conhecimento e a sua experiência para se desenvolver em contextos práticos preexistentes”.* (NÓVOA, 1995, p. 74).

Desenvolver a habilidade de brincar com jogos é tanto um direito quanto uma característica do ser humano, visto ser a partir dessas atitudes que a criança, utilizando as brincadeiras como lazer é um meio de se expressar e desenvolve-se de acordo com seus ritmos.

Impossibilitar que a criança tenha acesso a uma educação de forma satisfatória, onde ela contenha adequação com práticas que envolvam o desenvolvimento cognitivo e o processo de aprendizagem por meio dos jogos, pode ser visto como uma agressão ao seu desenvolvimento de forma integral e autônoma. A escola deve, junto com educadores, contribuir para que esses direitos sejam cumpridos, como meio de promover o desenvolvimento total e efetivo, de forma que seja um meio aprazível, melhorando tal processo em suas potencialidades.

A criança desde cedo desenvolve no convívio familiar a linguagem oral. A oralidade é entendida como uma atividade verbal presente nas mais diferentes situações sociais em que o indivíduo possa se inserir ao longo de sua vida. É a partir do lar que a criança adquire a sua linguagem materna, ao atingir a idade da escolaridade obrigatória já



obteve, assim, boa parte da linguagem verbal. Nesse contexto, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil afirma que:

A aprendizagem oral possibilita comunicar ideias, pensamentos e intenções de diversas naturezas, influenciar o outro e estabelecer relações interpessoais. Seu aprendizado acontece dentro de um contexto. Quanto mais as crianças puderem falar em situações diferentes, mais poderão desenvolver suas capacidades comunicativas de maneira significativa (Brasil, 1998, p. 120).

A aprendizagem ocorre paulatinamente à medida que a criança cresce e vai apropriando-se de diversos conhecimentos. O diálogo entre os pais, as frases pronunciadas, os sons entoados são ferramentas que ajudam a aprendizagem de diferentes códigos. É sabido que nenhum professor deve chegar aos alunos, principalmente na educação infantil, mostrando-o diretamente como tal coisa é feita. Não devemos pular etapas, é necessário que cada momento aconteça de forma eficaz e premeditada, planejada com objetivos concretos para que não haja prejuízos futuros. É nessa fase que a criança está diligente, querendo descobrir o todo, vendo todos escreverem e lerem e querendo fazer o mesmo. É neste momento que devemos utilizar os jogos como método e recurso para que essa instigação seja utilizada de maneira prazerosa e eficaz no processo de aprendizado reflexivo.

As crianças e a sociedade como um todo são apresentados a vários tipos de conhecimentos no seu dia-a-dia de uma maneira geral. Então cabe ao professor, juntamente com os alunos, estudar como essas possibilidades podem ser utilizadas em sala de aula para que possa ser estimulada cada dia e observar que marcas individuais restringem a possibilidade de aprendizado que dificultam a comunicação com uma determinada linguagem, entre todas as pessoas de uma sociedade. O professor tem que estar atento a todo o processo de aprendizados dos seus alunos. No ambiente escolar o professor deve estimular a participação direta, em atividades específicas à oralidade, levando a criança a desenvolver habilidades e competências no cotidiano escolar.

Pensando nessa perspectiva, podemos ressaltar a importância dos jogos, pois ela é benéfica aos procedimentos metodológicos, a qual pode ser encarada como ferramenta promoção da aprendizagem. Por meio desses jogos podemos aguçar e encorajar as crianças, em colocações diversas como análise e avaliação dos envolvidos de diferentes mecanismos. Sendo assim, como utilizar os jogos em sala de aula como ferramenta para desenvolver a aprendizagem? Como podemos organizar para que os jogos sejam mais que uma brincadeira em sala de aula? Rodrigues (2013) aponta que:



No processo educativo do lúdico, é possível todos agirem e estar presente plenamente, pois a construção lúdica se dá como convivência, que torna fundamental a presença efetiva e afetiva do outro. É fundamental entender, que a ludicidade para a criança, não é apenas prazerosa, mas vivência significativa de experimentações e construções e reconstruções do real e do imaginário. (Rodrigues, 2013, p. 51)

Diante disso, podemos perceber que a aquisição de conhecimento dentro de uma perspectiva lúdica vem ocupando um patamar importante no espaço escolar pelos profissionais que percebem que essa é uma ferramenta facilitadora para o processo de aprendizagem desse educando, pois proporciona confiança com o professor, socialização com os colegas e o firmam na construção do saber. Ainda, a mesma autora enfatiza que:

Falar sobre aprendizagem lúdica é mergulhar em possibilidades de construção do conhecimento com mais alegria e perceber que utilizar estratégias diversificadas, bem como, desafios e situações problemas, é adotar uma postura favorável à aprendizagem que enfatiza a sensibilidade de criação e educação. (Idem, 2003, p. 53)

É preciso que o professor compreenda que a educação não acontece por acaso, ou seja, é necessário que o mesmo tenha a intenção de fazer com que o aprendizado aconteça e, por seu intermédio, com a utilização de ferramentas e instrumentos para facilitar com que o alicerce da leitura e da escrita seja construído com firmeza, porque é a partir de uma base estruturada que a subsequência será auspiciosa.

Para que o lúdico seja mais do que uma simples brincadeira em sala de aula, é necessário que o professor tenha pleno domínio do recurso qual ele está utilizando. Petry vem nos ressaltar que:

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas os produtos da atividade, o que dela resulta, mas à própria ação, o movimento vivido, possibilita a quem vivencia, momento de encontros com si e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de auto conhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e de olhar para o outro, momentos de vida. (Petry, 2013, p. 6/7)

Analisar essa ideia de ver o ensino numa perspectiva a partir do interesse do aluno é o que modifica o pensamento, tendo em vista que o próprio professor questionador atrai a atenção do aluno para o aprendizado, fazendo com que o aluno recém chegado do seio familiar começa a perceber a importância de interagir no seu dia-a-dia. Friedmann nos mostra que:

[...] brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não



estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar; atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores. (Friedmann, 1992, p.12)

É neste intento que o professor, gerador de ideias, surge com a perspectiva de trazer a responsabilidade para si e o enquadramento que o jogo ganha espaço e ainda mais, é nessa conjuntura que a competência intencional do professor faz com que o jogo não seja apenas “brincadeira de recreio”, ele se torna o carro chefe para fazer com que aquela criança comece a perceber as chaves para se chegar aos signos do aprendizado e o fazer associações para que ele, futuramente, comece a compreender o mundo que o cerca.

O lúdico a princípio, pode ser visto como fácil, o que vai dificultar é a associação metodológica dessa ferramenta norteadora junto ao processo de formação da criança. O jogo tem a premissa de descontração, de lazer, diferentemente da alfabetização que visa à atividade, a ação, a reflexão dos elementos, são esses dois pontos extremos que podem ser utilizados harmoniosamente, porém é necessário que seus mediadores o façam de forma consciente e eficaz para que assim alcancem os resultados e os objetivos almejados.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Para iniciarmos as atividades propostas com o intuito de desenvolver o exercício da aprendizagem através da brincadeira selecionamos algumas que foram realizadas no espaço da sala de aula com as crianças: “*Leitura Deleite*”, “*Caixa Surpresa*”, “*construção de estórias*”, *Material Concreto*, “*Dinâmica das Pegadas Coloridas*”,

Fizemos o momento para a “*Leitura Deleite*”, em cima de um Tapete de TNT ilustrado, imediatamente eles compreenderam que se tratava do Tema “Homem Aranha”, um super-herói bastante conhecido no universo infantil. Imitaram comportamentos do herói, apresentaram algumas características, outros afirmaram que gostariam de ser ele. Foi bastante proveitoso, porque despertaram tanto os conhecimentos prévios, quanto novas informações compartilhadas por eles e entre eles, ficaram bastante à vontade. Antunes *apud* Santos (2008), afirma que:

[...] o jogo ganha espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (Antunes *apud* Santos, 2008, p. 37-38)



Inserir a ludicidade na sala de aula desenvolve e motiva o aluno, ou seja, o jogo instiga à criança a usar sua inteligência. Executar trabalhos em sala de aula voltados para a exploração do lúdico contribui para facilitar a assimilação dos conteúdos apresentados e para o desenvolvimento do raciocínio dos alunos, o que, conseqüentemente, ajuda na motivação, tanto do aluno quanto do professor.

Para concretizar a “*Caixa Surpresa*”, distribuí para cada uma das crianças uma atividade de ilustração para colorir. Assim que concretizaram, passei a “*Caixa Surpresa*”, despertando a curiosidade nelas e autoestima, pois afirmei que aquele que adivinhasse o que tinha dentro da caixa, iria ganhar, sendo proporcionado o espírito competitivo, cada um que falava, queria ganhar o objeto surpresa, dentre as coisas que imaginaram citaram apenas doces, fui dando dicas, até que, duas das dez crianças acertaram, dizendo que era “cola”, distribuí para cada um, a *Atividade para Casa*, junto com o brinde “cola bastão”, pedi para que logo inaugurassem colando sua tarefa no caderno.

Deste modo é necessário refletir sobre o papel da escola, como espaço de transmissão e reprodução cultural, além de que exerce a função de, como afirma Pérez Gomes (1998):

[...] facilitar e estimular a participação ativa e crítica dos alunos/as nas diferentes tarefas que se desenvolvem na aula e que constituem modo de viver da comunidade democrática de aprendizagem.” (Pérez Gómez, 1998, p.26).

Outra atividade direcionada foi feito a “*construção de estórias*”, a partir dos desenhos, cujo tema era a “*Minnie e a amiga Margarida*”, personagens da Disney. Primeiro disseram que tinha dois personagens, a Minnie e a Margarida, que a Minnie estava sentada perto de um poste com um vestido e sapato amarelo, e uma bolsa azul combinando com a flor do cabelo, as duas foram passear num carro amarelo, que era da mesma cor do vestido da Minnie, achei muito interessante a criatividade das crianças. Para Antunes (2003):

Criatividade é um conceito associado a diferentes atributos ligados a originalidade, a variedade, a espontaneidade, a facilidade em ver e atender, de maneiras diferentes as coisas do mundo. O professor precisa estar interessado, a motivar, incentivar e elogiar criança para que ela possa desenvolver a sua criatividade. ( 2003, p.8-9)



Todavia, finalizada o momento de descontração com a história, sobreveio o conteúdo de Matemática com *Material Concreto* utilizando a soma (adição). Desenhei uma tabela no quadro com nove quadrados, porém os quadrados contemplava os números de 1 a 7, de maneira sortida dentro dos quadros. Formei duplas, para preencher cada quantidade com tampinhas de garrafas com fita adesiva no fundo para facilitar a colagem no quadro, ao mesmo tempo em que colavam as tampas só poderiam fazer quando lessem a cor da legenda, a cor azul corresponder ao número 02, dessa forma era preciso colar duas tampas com a cor solicitada, e assim sucessivamente já que cada número estava associado a uma cor diferente conforme veremos nas fotos abaixo. Segundo os PCN, o papel da matemática, no Ensino Fundamental, é:

[...] desenvolver capacidades intelectuais, na estruturação do pensamento, na agilização do raciocínio dedutivo do aluno, na sua aplicação a problemas, situações da vida cotidiana e atividades do mundo do trabalho. Além de apoiar a construção de conhecimentos em outras áreas curriculares (Brasil, 1997, p. 29).

Conforme os conteúdos programados, fiz a leitura do texto “O Xaveco”, encerrando as atividades trabalhadas em especial com a referida família silábica do “X”. Depois disso, debatemos sobre a finalidade do texto proposto, eles copiaram o texto no caderno, acompanhei verificando a ortografia, foi quando realizei a leitura individual e depois compartilhada, solicitei que localizassem no texto as palavras com a letra “X” e as pintassem para ficar bem destacado. Em seguida, associamos as palavras coloridas a outras palavras estudadas anteriormente que iniciavam com X.

Desenvolver a rotina diária é por em prática a organização, a rotina e o planejamento das atividades diárias as quais proporcionam ao professor a reflexão de suas ações e metodologias, analisando os resultados. De acordo com Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil cabe:

[...] ao professor planejar uma sequência de atividades que possibilite uma aprendizagem significativa para as crianças, nas quais elas possam reconhecer os limites de seus conhecimentos, ampliá-los e/ou reformulá-los. (Brasil, 1998. p. 196)

Para descontrair, último dia da semana inseri após o encerramento da primeira tarefa a “Dinâmica das Pegadas Coloridas”, uma maneira de trabalhar a Lateralidade através do lúdico, desenvolvendo a atenção, coordenação, à espera da vez, contagem,



regras, dentre outros pontos essenciais a formação educacional. A brincadeira aconteceu em cima de um tapete que trazia figuras coloridas de pés, essas seguiam ordenadamente trabalhando, frente e lados: esquerdo e direito. Organizei uma fila em frente ao tapete e pedi para um por vez saltar em cima das pegadas pronunciando a cor e acomodando o pé na posição que estavam, foi um momento bastante proveitoso, as crianças gostaram tanto que brincaram até no horário do intervalo, às 9 h da manhã.

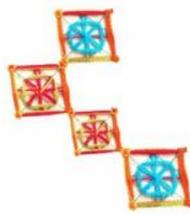
Assim que concluí, expus através de figuras coladas na lousa o assunto “As partes do Corpo Humano” (conforme fotos a seguir), à medida que apontava alguma das partes eles falavam o nome correspondente, convidei-os pra se deslocar e vir até a frente para construir um mural coletivo, cada um colou uma determinada parte do corpo humano, as crianças são sempre muito bem educados respeitando a vez do outro, assim que concluímos coleei no fundo da sala para ficar exposto e eles apreciarem o próprio trabalho.

No fim da aula, passei a *Caixa Surpresa*, acredito que é um dos momentos que eles mais gostam em que ficam imaginando algo bom, e logicamente tentam adivinhar o que tem dentro. Dessa vez, mesmo com o auxílio das dicas, a exemplo que era um dos materiais escolares mais utilizados pelos mesmos, não conseguiram adivinhar que o objeto surpresa era “borrachas”. Após observar que havia uma precariedade, e poucas das crianças dispunham de *borracha*, era preciso se levantar da cadeira frequentemente para pegar e devolver as borrachas emprestadas pelos colegas, por hora este problema está resolvido.

Primeiramente, escolhi uma das crianças para marcar a data no calendário, realizei a chamadinha e fiz a correção da tarefa de casa, vale reiterar a essencialidade que é manter a rotina, sendo esta de uma maneira eficiente e disciplinar para os educandos.

Vale ressaltar, que restavam dois últimos dias para o encerramento do estágio e já estava com um sentimento de dever cumprido, assim como de saudade. No primeiro momento, li em voz alta o texto *Natureza Feliz*, debatemos sobre o fundamento do texto, em que abordou a importância das árvores, do ato de cuidar e do reflorestamento, fatos importantes para a sobrevivência do homem.

Terminada a interação oral sobre o tema natureza, entreguei uma atividade de matemática para as crianças, como já estavam bem familiarizadas com continhas de adição, a atividade correspondeu a contagem de potinhos em dados aos quais deveria ser representada em números. Respondemos uma por vez, antes de tudo expliquei que eles



deveriam prestar bastante atenção para que todos aprendessem, fomos respondendo uma por uma, eles com a Xerox em mãos e eu explicando passo a passo no quadro, quando estávamos quase no final o sinal tocou às 9h para o intervalo (higiene e lanche). Sobre a interação oral na sala de aula, segundo a concepção de Bentes (2010):

[...] deve-se não apenas dar oportunidade aos alunos de observarem e de analisarem determinadas práticas orais, como também deve fornecer os contextos, as motivações e as finalidades para o exercício de diferentes oralidades, na sala de aula e fora dela (Bentes 2010, p. 137).

Após o intervalo dei continuidade à atividade de matemática, encerrei, corriji e passamos para outra etapa. Em que disponibilizei uma larga toalha de TNT, onde fizemos um círculo acomodado sobre a mesma. Coloquei no centro um tabuleiro de um jogo de *Adição e Divisão* com tampas de garrafas pet, ligas e dados, ficaram ao redor ouvindo atentamente as regras do jogo (conforme fotos a seguir). Daí por diante, sob minha orientação, começaram a jogar, explorando o raciocínio lógico da criança e trabalhado as quatro operações matemática de maneira pratica, pois é bastante gratificante aprender matemática de forma lúdica.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Quando falamos do processo de aprendizagem devemos ter a consciência que é um processo educacional que visa o exercício de aprendizados escolares dos estudantes e seu contato social com a instituição a qual o seguirá por muitos anos à frente. Pensar dessa forma é trazer á tona também a consciência da construção e da visão de mundo, visto ser a forma de pensar o indivíduo como convidado a compreender e a ler o mundo em que vive, como se orientar nos locais, entender o que os sinais de trânsito dizem, serem guiados por um mapa do tesouro e utilizarem do próprio conhecimento para se encontrarem em seu próprio mundo. Sendo assim, quanto antes às crianças compreenderem tais caminhos, mais poderá obter êxito no aprendizado, sendo capazes de utilizá-la também em sua vida cotidiana.

Diante disso também percebemos que esse processo pode se utilizar de inúmeras ferramentas, dentre elas os jogos e as brincadeiras para que o caminho educacional possa ser mais eficaz no que condiz à aquisição de conhecimentos.

Não é difícil constatar que tais recursos são necessários, pois é por meio deles que a criança vai ter o contato teórico e prático do ensino compreendendo o que está sendo



repassado e atingindo metas e objetivos. O professor ao utilizar desses meios, ele deve ver seus alunos no início do processo de aprendizado, como um educando que está em busca de novos conhecimentos, e é estimulando esse aluno de maneira livre e a partir desse desenvolvimento que a criança irá se tornar um aluno culto e feliz em suas colocações como busca de uma formação social e reflexiva desde cedo.

É assim que podemos ver que os jogos devem ser utilizados em sala de aula: não apenas com a premissa de descontração, de lazer, mas também como meio de aprendizado que visa à atividade, a ação, a reflexão dos elementos, pois é nesse sentido, em que afirmamos que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras colaboram para uma vida mais significativa e prazerosa para a criança, que por isso, há muito tempo, os estudiosos da Educação defendem as atividades lúdicas como recursos para o desenvolvimento de ações pedagógicas significativas.

A teoria por si só não compete à formação, porém quando se está inserido dentro do processo de ensino e de diferentes realidades, os conhecimentos teóricos atuam como guias provenientes ao alargamento do processo de ensino e aprendizagem ampliando os saberes, solidificação das competências enquanto futura educadora.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. O jogo e o brinquedo na escola. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Ministério da Educação. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei\\_vol1.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf). Acesso em: 15 de novembro de 2019.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais: matemática**. 3. ed. Brasília: A Secretaria, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro03.pdf>. Acesso em 10 de novembro de 2019.

BENTES, Anna Christina. **Linguagem oral no espaço escolar: discutindo o lugar das práticas e dos gêneros orais na escola**. Cap. 6. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2010. (Coleção Explorando o Ensino; v. 19).



..... **Referencial curricular nacional para a educação infantil.** Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** São Paulo: Atlas, 1994.

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e Pedagogos, para quê?** São Paulo: Cortez, 1999.

MELLO, Carlos Henrique Pereira. **Gestão da Qualidade.** São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2006.

NÓVOA, António. **Profissão Professor.** 2 ed. Portugal: Porto Editora, 1995

PÉREZ GÓMEZ. A. I. **As funções sociais da escola: da reprodução à reconstrução crítica do conhecimento e da experiência.** In: SACRISTÁN, J. Gimeno. Compreender e transformar o ensino. 4 ed. Porto Alegre: Artmed, 1998, p.10-26.

PETRY, Daniela. **O Jogo no Processo de Alfabetização.** 2013. Disponível em: <http://revistanativa.com/index.php/revistanativa/article/viewFile/109/pdf>. Acesso em: 13 de fevereiro de 2019.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização.** Brasília: 2013. Disponível em: [http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013\\_LidiaSilvaRodrigues.pdf](http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf).

Acesso em