

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE TABATINGA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

RIBERLAN DOS SANTOS ALVES

**OS JOGOS LÚDICOS COMO FERRAMENTA PARA FACILITAR A
APRENDIZAGEM NA ALFABETIZAÇÃO.**

**Tabatinga – AM
2022**

RIBERLAN DOS SANTOS ALVES

**OS JOGOS LÚDICOS COMO FERRAMENTAS PARA FACILITAR A
APRENDIZAGEM NA ALFABETIZAÇÃO.**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC
apresentado como requisito parcial à
obtenção do grau de licenciado (a) em
Pedagogia pela Universidade do Estado
do Amazonas.

Orientador (a): Prof. Ma. Darcimar
Souza Rodrigues

**Tabatinga – AM
2022**

RIBERLAN DOS SANTOS ALVES

**OS JOGOS LÚDICOS COMO FERRAMENTAS PARA FACILITAR A
APRENDIZAGEM NA ALFABETIZAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC apresentado
como requisito parcial à obtenção do grau de
licenciado (a) em Pedagogia pela Universidade do
Estado do Amazonas.

Aprovado em _____ de _____ de 2022

BANCA AVALIADORA

Orientadora Prof.^a Msc. Darcimar Souza Rodrigues
Centro de Estudos Superiores de Tabatinga - UEA

Avaliadora 1- Prof^ª Esp. Iria da Costa de Oliveira
Rede Municipal de Ensino - SEMED

Avaliadora 2 - Prof^ª Esp. Terezinha de Jesus Nascimento Pedrosa
Centro de Estudos Superiores de Tabatinga - UEA

**Tabatinga – AM
2022**

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Sistema Integrado de Bibliotecas da Universidade do Estado do Amazonas.

A474j Alves, Riberlan dos Santos
Os Jogos Lúdicos Como Ferramentas Para Facilitar A
Aprendizagem Na Alfabetização / Riberlan dos Santos
Alves. Manaus : [s.n], 2022.
32 f.: color.; 16 cm.

TCC - Graduação em Pedagogia - Licenciatura -
Universidade do Estado do Amazonas, Manaus, 2022.
Inclui bibliografia
Orientador: Darcimar Souza Rodrigues

1. Alfabetização. 2. Metodologia. 3. Jogos. 4.
Educação. I. Darcimar Souza Rodrigues (Orient.). II.
Universidade do Estado do Amazonas. III. Os Jogos
Lúdicos Como Ferramentas Para Facilitar A
Aprendizagem Na Alfabetização

Elaborado por Jeane Macelino Galves - CRB-11/463

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho, primeiramente à Deus por tudo que tens feito e fará em minha vida. Aos meus pais Raimundo Nonato e Marinelma por nunca me faltarem com incentivo, compartilharem e proporcionarem os meus sonhos, à minha família em geral. Aos meus amigos Rafael, Ivaldeson, Rosiane e Mayckson Fermin pelo apoio e amizade sincera, levarei vocês pra toda minha vida. E a todos os professores que fizeram parte dessa trajetória comigo direta ou indiretamente.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Deus, que me guiou até aqui e me abençoou todos os dias, diante de muitas dificuldades iluminou o meu caminho.

Aos meus pais Raimundo Nonato e Marinelma, pelo amor que me deram e confiança que em mim, e que aguentaram a saudade por vários anos longe de mim. E à todos da minha família, que sempre me davam palavras e conversas de incentivo.

Aos meus irmãos Darlan, Nábila, Emanuele e Emanuel, que me tem como espelho. Prometo não decepcionar vocês jamais.

Aos meus amigos Rafael e Ivaldeson companheiros de faculdade, que me deram muito carinho e atenção durante o tempo longe da minha família, passamos por vários momentos, mas sempre seguimos em frente, lembrarei dos melhores momentos ao lado de vocês, da faculdade pra vida.

À minha professora e orientadora Darcimar Souza Rodrigues, por sua compreensão, apoio e contribuição durante os trabalhos de construção do trabalho de conclusão de curso. Levarei comigo para sempre, no meu coração.

À coordenação do curso de Pedagogia, que direta ou indiretamente contribuíram na minha formação acadêmica e profissional.

Ao professor Máximo Alfonso Rodrigues Billacrês, orientador do projeto de iniciação científica e que me deu chances de conhecer novas áreas de ensino-pesquisa, e não parar de buscar ser um profissional melhor.

Ao meu grande amigo/irmão Mayckson Fermin, pelas inúmeras conversas e palavras de apoio, um exemplo de superação e de pessoa. Valeu por tudo meu mano monstro.

À minha amiga “mãe” Rosiane Rocha Gomes por sempre estar comigo e sempre me ajudar quando eu mais precisei. Te Amo Amiga!

“É muito melhor lançar-se em busca de conquistas grandiosas, mesmo expondo-se ao fracasso, do que alinhar-se com os pobres de espírito que nem gozem muito nem sofrem muito, porque vivem numa penumbra cinzenta, onde não conhecem nem vitória, nem derrota.”
(Theodore Roosevelt)

RESUMO

As crianças da alfabetização gostam muito de brincar, e quando se trata de jogos lúdicos principalmente. O principal motivo de eu fazer essa pesquisa se dá, pelo fato de eu querer descobrir se os docentes ainda utilizam a técnica de jogos lúdicos dentro da sala de aula, para facilitar a aprendizagem dos alunos. Já que na maioria das vezes os docentes não dão importância para as brincadeiras, que seus alunos estão praticando ali na sua sala de aula ou no intervalo. Em certo período da minha graduação (5º Período), o professor passou um trabalho sobre a infância no Brasil, e o tema do meu grupo foi as brincadeiras na infância e me chamou muito a atenção, já que muitas crianças deixam de desenvolver seu conhecimento cognitivo pelo fato dos professores não terem conhecimento sobre como utilizar esse método, ou não darem tanta importância como de fato é merecida. A importância que esta pesquisa irá trazer não só para mim, mas futuramente também ajudar outros alunos e docentes, entenderem e darem início a preocupação de como se trabalhar com os jogos e brincadeiras de uma maneira educativa, onde ambas as partes (aluno e professor) saiam ganhando e aprendam qual é o verdadeiro significado de brincar e como tornar isso além de divertido, também educativo. É um assunto que preocupa, não só a mim, mas também a outros futuros docentes muito pelo fato de se tratar de uma metodologia de ensino fácil e minimamente usada. Ajudar outras pessoas a entender o tema é o meu papel diante desta pesquisa, é um preparo teórico e prático para quando se for para a sala de aula trabalhar, já se haja noção de como trabalhar diante dos jogos e brincadeiras com as crianças. A atenção em relação à utilização de jogos no modo educativo irá se renovar, pois é importante falar do quanto os jogos foram excluídos e que muitos professores utilizam só o famoso “método decoreba” e acabam esquecendo como os jogos lúdicos podem fazer da aprendizagem, sendo assim, uma ponte para facilitar não só a aprendizagem das crianças, mas também trazer de volta uma metodologia de ensino que pode ajudar os futuros professores da educação básica, de como as crianças podem aprender brincando, fazendo com que assim haja mais interação entre o professor e seus alunos.

Palavras-Chave: Alfabetização. Metodologia. Jogos. Educação.

RESUMEN

Los niños de la alfabetización les gusta jugar, y cuando se trata de juegos juguetones principalmente. La razón principal para mí hacer esta investigación, es porque, quiero averiguar si los maestros aún usan la técnica de juegos dentro del aula, para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Dado que la mayoría de los maestros de tiempo no le dan importancia a las bromas, que sus estudiantes están practicando en su aula o en el rango. En un cierto período de mi graduación (quinto período), el maestro aprobaron un trabajo en la infancia en Brasil, y el tema de mi grupo jugaba en la infancia y me llamó la atención, ya que muchos niños dejan de desarrollar su conocimiento cognitivo por el hecho de que los maestros no la hicieron. La importancia de que esta investigación no solo me pondrá, sino también en el futuro para ayudar a otros estudiantes y maestros, comprender y comenzar la preocupación de como trabajar con los juegos y bromas de manera educativa, donde ambas partes (estudiante y maestro) están ganando y aprenden, es un tema que preocupa, no solo para mí, sino también a otros maestros futuros, porque es una metodología de enseñanza fácil y de uso minimamente. Ayudando a otras personas comprender el tema es mi papel en esta investigación, es una preparación teórica y práctica para cuando se trata de que el aula funcione, si existe una noción de cómo trabajar frente a los juegos y bromas con niños. La atención al uso de juegos en modo educativo lo renovará, porque es importante hablar de cuánto fueron excluidos los juegos y que muchos maestros usan solo el famoso “método decoreba” y terminan olvidando lo que pueden hacer los juguetones del aprendizaje, así, un puente para facilitar no solo aprendiendo de los niños, pero también traer una metodología enseñanza que puede ayudar futuros maestros de educación básica, cómo pueden aprender los niños bromeando, haciéndolo más interacción entre el profesor y sus alumnos.

Palabras clave: Alfabetización. Metodología. Juegos. Educación.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO I - REFERENCIAL TEÓRICO.....	15
CAPÍTULO II - METODOLOGIA.....	21
CAPITULO III - APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS.....	27
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	32

INTRODUÇÃO

As crianças da alfabetização gostam muito de brincar, e quando se trata de jogos lúdicos principalmente. Esse trabalho tem como tema Os jogos lúdicos como ferramentas para facilitar a aprendizagem na alfabetização com o objetivo de Compreender por que muitos professores não utilizam os Jogos Lúdicos para o desenvolvimento da aprendizagem na Alfabetização. E para alcançar esse Objetivo foi necessário: Detectar as dificuldades dos docentes em utilizar os jogos e brincadeiras em sala de aula; Entender como os jogos são aplicados na sala de aula e a contribuição dos jogos e brincadeiras na aquisição da leitura e da escrita; Analisar a importância do brincar para o desenvolvimento da leitura e escrita no processo de alfabetização e Identificar os tipos de jogos e brincadeiras utilizados em sala de aula

O principal motivo de realizar essa pesquisa se dá pelo fato de eu querer descobrir se os docentes ainda utilizam a técnica de jogos lúdicos dentro da sala de aula para facilitar a aprendizagem dos alunos. Já que na maioria das vezes os docentes não dão importância para as brincadeiras que seus alunos estão praticando ali na sua sala de aula ou no intervalo.

Em certo período da minha graduação (5º Período) o professor passou um trabalho sobre a infância no Brasil, e o tema do meu grupo foi as brincadeiras na infância e me chamou muito a atenção que muitas crianças deixam de desenvolver seu conhecimento cognitivo pelo fato dos professores não terem conhecimento sobre como utilizar esse método ou não darem tanta importância como de fato é merecida.

A importância que esta pesquisa irá trazer não só pra mim, mas futuramente também ajudar outros alunos e docentes, entender e dá início a preocupação de como se trabalhar com os jogos e brincadeiras de uma maneira educativa, onde ambas as partes (aluno e professor) saiam ganhando e aprendam qual é o verdadeiro significado de brincar e como tornar isso além de divertido, também educativo.

É um assunto que preocupa, não só a mim, mas também a outros futuros docentes muito pelo fato de se tratar de uma metodologia de ensino fácil e minimamente usada. Ajudar outras pessoas a entender o tema é o meu papel diante desta pesquisa, é um preparo teórico e prático para quando se for para a sala de aula trabalhar, já se haja noção de como trabalhar diante dos jogos e brincadeiras com as crianças.

A atenção em relação à utilização de jogos no modo educativo irá se renovar, pois é importante falar do quanto os jogos foram excluídos e que muitos professores utilizam só o famoso “método decoreba” e acabam esquecendo como os jogos lúdicos podem fazer da

aprendizagem, sendo assim, uma ponte para facilitar não só a aprendizagem das crianças, mas também trazer de volta uma metodologia de ensino que pode ajudar os futuros professores da educação básica, de como as crianças podem aprender brincando, fazendo com que assim haja mais interação entre o professor e seus alunos.

No presente trabalho buscou-se fazer um estudo sobre os jogos lúdicos como uma ferramenta importante e que facilite o ensino e a aprendizagem, em uma escola pública do município de São Paulo de Olivença, nas turmas do ensino fundamental I, no Centro Municipal de Educação Infantil Professora Maria de Fátima de Oliveira Mafra (CMEIPMFOM).

O estudo transcorreu através da pesquisa de campo no acompanhamento do cotidiano escolar através da observação direta participante, que é não se consiste apenas ver e ouvir mas também em examinar fatos e fenômenos. De acordo com Howell (1972), “os quatro estágios da maioria das observações participantes e seus estudos são se estabelecer relacionamentos ou ficar conhecido entre as pessoas, mergulhar você mesmo no campo de estudo, recolher os dados e observações, e consolidar a informação coletada”. Todo esse estudo, ocorreu dentro da sala de aula.

O trabalho de campo se orientou com algumas ferramentas de observação na sala de aula, de como as atividades eram aplicadas e conduzidas, como os alunos desenvolviam elas, quais eram as dificuldades que eles tinham.

Os sujeitos da pesquisa foram: professores e alunos. Para desenvolver a metodologia deste trabalho, aplicou-se também questionário abertos, arquivos fotográficos, entrevistas informais, leituras e também acompanhei a professora como mediador das atividades que foi dada aos alunos.

Realizou-se a pesquisa escolar para conhecer, avaliar e sistematizar se há a aplicabilidade da ludicidade e como se desenvolve na escola. Há muito tempo já se vem discutindo e questionando acerca do tema, principalmente por parte de professores que lecionam na educação infantil, porém não sabe ou tem medo de incluir a metodologia nas suas aulas. E a investigação mostra isso, que esses são os fatores causadores dessa problemática.

Um ambiente escolar bem estruturado é capaz de ajudar bastante no processo de ensino e aprendizagem, mas não é tudo. A escola que foi o alvo da pesquisa, possuía recursos mínimos para o lúdico, sendo assim os professores haviam de “tirar do bolso” para poder realizar a sua aula, já que os alunos necessitavam de conteúdos disciplinares facilitadores para sua aprendizagem, e o lúdico proporciona essa realidade.

Mesmo na instituição havendo vários problemas, a turma observada apresentou um alto desempenho. Isso é resultado do trabalho que a professora se propõe a fazer na sua sala de aula, e assim o desempenho e desenvolvimento dos alunos vai avançando a cada nova atividade entregue a eles.

Na era da tecnologia, há professores que usam a tecnologia como um alicerce para a aplicabilidade do lúdico, e assim não perder a atenção do aluno nas aulas. Dessa maneira fica visível que o professor tem que estar sempre buscando alternativas para ensinar, já que os alunos estão em constante mudança capazes de promover a sua própria aprendizagem. As famílias dos alunos, são muito ativas nessa relação família x escola, um fato que auxilia ainda mais no desenvolvimento do aluno, claro que não são com todas as turmas, porém na turma observada foi isso que foi percebido.

O resultado do trabalho demonstra que as políticas públicas no papel é uma coisa, porém quando chega no ambiente escolar não acontece nada do que é/foi proposto. Somente o docente e os alunos sabem o que acontece no interior da sala de aula, encontramos um ensino fragmentado sem relação nenhuma com propostas para melhorar o ensino.

Para mim foi um grande desafio a realização desta pesquisa no campo da educação. Espera-se que o leitor deste trabalho tenha um olhar integral da ludicidade nas escolas, que ilustra a complexidade em torno de aprender através de brincadeiras.

O problema que norteia o presente trabalho se constitui em discutir se realmente há aplicação de atividades lúdicas dentro da sala de aula, pois toda criança no desenvolvimento de suas competências e suas habilidades precisam de motivação. Quanto a isso, muitas delas precisam de instrumentos que facilitem a produção seus conhecimentos, e um desses instrumentos utilizados são os jogos as brincadeiras. **Diante disso surge a seguinte questão:**

Por que muitos professores não utilizam esses instrumentos de aprendizagens para o desenvolvimento dos conteúdos na sua sala de aula, para despertar a aprendizagem dos seus alunos?

Isso é um tema/assunto que ainda faz com que muitos docentes deixem de buscar novas metodologias que possam facilitar o seu trabalho, e também deixem de pensar que brincando também se aprende. Na maioria das vezes os professores não utilizam as brincadeiras e jogos dentro da sala de aula, por conhecerem apenas com algo que não vai ajudar no desenvolvimento das crianças e da aula, e isso faz com que os professores não tenham tanta familiarização com esse problema.

Piaget (PIAGET apud KISHIMOTO, 2010, p.107), explica que “o jogo nos propicia a experiência do êxito, pois é significativo, possibilitando a auto descoberta a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e de vivências”. Ou seja, é importante o professor conhecer com o que, como e com quem ele vai trabalhar, porque brincar não se resume apenas em diversão, e principalmente ter conhecimento e gosto pela área da educação infantil, pois alguns são “forçados” e não gostam de utilizar brincadeiras e jogos na sua aula.

Outro grande problema que pode causar o não aprendizado ou a incerteza do aluno do aluno, no seu desenvolvimento, é a não capacitação do professor sobre usar os jogos lúdicos de maneira educativa, e a problemática do meu trabalho focaliza nesses tópicos e sobre como cada um dos professores entrevistados lhe dão com as suas dificuldades dentro e fora da sala de aula.

CAPÍTULO I - REFERÊNCIAL TEÓRICO

O jogo sempre esteve presente em todas as culturas do mundo, da criança ao idoso, quase sempre fazendo o uso para finalidade lúdica. Segundo Brougère (1998 apud WITZORECKI 2009, p.39), “o jogo possuía, na Antiga Roma, um aspecto Religioso. [...] na Grécia Antiga os jogos eram realizados em formas de lutas, concursos, combates, atividades ginásticas, além de manifestações teatrais. ”

Portanto, segundo Brougère (1998 apud WITZORECKI 2009, p.40):

Jogar representava a celebração e a reenergização da vida e do mundo, na qual cooperar, lutar, vencer, superar, perder ou morrer (atos comuns nos jogos) eram atitudes entendidas como elementos pertinentes e necessários à regeneração cósmica necessária para a sobrevivência da sociedade.

Brougère (1998, apud BEMVENUTI 2009, p. 29) também defende a utilização deste recurso como ferramenta de ensino afirmando que “[...] o jogo está no centro da constituição de uma identidade, e nesse sentido ele é um espaço de aprendizagem. ” Entretanto, é através das brincadeiras que ela vai tomar consciência do seu meio, aprendendo sobre tudo o que está ao seu redor. E conforme vai acontecendo a Revolução Industrial, o modo como os jogos são vistos vai mudando, se tornando atividades sem relevância e sem seriedade, e somente a partir do Renascimento os jogos lúdicos e brincadeiras começaram a ser introduzidos no meio educativo.

É importante salientar que o jogo pode fazer com que a criança tenha seus primeiros contatos com a leitura e a escrita, sempre pensando que cada criança irá aprender conforme o seu tempo, e os jogos ajudam a criança no seu desenvolvimento como um todo, reduz sua agressividade e auxilia na sua inserção à sociedade, bem como na construção de seu conhecimento. Segundo Santos (2010, p.13):

O brinquedo é um objeto material que carrega em seu contexto questões de ordem: educacional, porque o brinquedo educa; pessoal, porque a ação de brincar deixa sua marca na vida das pessoas; social, porque ele é o “presente” destinado à criança e, por isso, tornou-se uma atividade ritualizada entre pais e familiares; psicológica, porque, no brincar, as pessoas de revelam como são; filosófica, porque a atividade lúdica faz pensar, refletir e questionar sobre a origem das coisas; mística, porque o brincar tem um caráter mágico; histórica, porque através dos brinquedos pode-se descobrir o modo de brincar das crianças em épocas distantes; econômica, porque é um dos produtos mais vendidos no mundo. Tudo isso confere ao brinquedo um valor cultural.

Se tornando assim mais que um porto seguro ou uma (s) brincadeira (s) quaisquer, e sim um papel fundamental na constituição prazerosa do ensino. E para quem trabalha com crianças, as brincadeiras são fontes de prazer no dia a dia delas, deixando-as mais à vontade.

Então, se o professor faz o uso de atividades lúdicas como brincadeiras, jogos, músicas, expressão corporal, na sua prática pedagógica, além de contribuir para o aprendizado dos alunos possibilita ao professor preparar as suas aulas mais dinâmicas e interessantes. Vygotsky explica que o melhor ensino é quando o professor facilita a aprendizagem do aluno, basta uma ou duas vezes sob a orientação do professor para o aluno entender e produzir sozinho o que pede a atividade. Para Vygotsky:

Ao brincar a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brincar é como se ela fosse maior do que a realidade (Vygotsky, 1988, p.117).

É através do brincar que segundo ele, a criança vai desenvolver sua imaginação e a sua autodeterminação para assim resolver problemas, executar alguma atividade e o principal é que ela vai começar a planejar as suas ações.

O jogo como atividade lúdica, contribui para estimular, na criança, diferentes esquemas de conhecimentos que são muito necessários para que haja a aprendizagem. Segundo Rau (2007, p.53):

Muitos aspectos podem ser trabalhados por meio da confecção e da aplicação de jogos selecionados, com objetivos como: aprender a lidar com a ansiedade; refletir sobre limites; estimular a autonomia; desenvolver e aprimorar as funções neurossensoriomotoras; desenvolver a atenção e a concentração; ampliar a elaboração de estratégias; estimular o raciocínio lógico e a criatividade.

Antigamente as crianças podiam “curtir” sua infância até os seis anos de idade, após isso eram todas preparadas para as guerras, juntos com adultos e era como eles viam as brincadeiras, como um modo de preparo para as batalhas e com isso a escola passou a ignorar as brincadeiras como aliada para a alfabetização. Moyles (2002), fala que:

(...) por que brincar? É que ele garante que o cérebro – e nas crianças quase sempre o corpo – fique estimulado e ativo. Isso por sua vez, motiva e desafia o participante tanto a dominar o que é familiar, quanto a responder ao desconhecido em termos de obter informações, conhecimentos, habilidades e entendimentos.

Em geral os avanços no desenvolvimento da criança ocorrem de forma contínua e interligada, brincando a criança explora seus próprios limites e potenciais, e proporciona ao professor também não só obter experiência de desenvolver atividades lúdicas, mas também conhecer e aprender sobre a necessidade dos seus alunos. Torna-se mais fácil a aprendizagem quando o professor utiliza o lúdico e desperta no aluno a curiosidade pelo gosto de aprender, por isso é de suma importância que o professor a cada momento de aula, reflita sobre suas práticas e procure novos modos de inserir no contexto educativo o lúdico.

Santos (2002) destaca outro ponto importante que é:

O cuidado que se deve ter para não fazer da atividade lúdica uma atividade mecânica, repetitiva, que visa principalmente atingir os objetivos da educação formal. Quando se busca apenas os conteúdos escolares, pode transformar o lúdico em atividades didáticas, que têm como finalidade o produto e não o processo (SANTOS,1998, p. 57).

De tal maneira, o professor da educação infantil é rodeado de desafios, porque sua principal e maior tarefa é ensinar todos os conteúdos que os programas curriculares propõem, sendo de uma forma criativa e diferenciada de cada uma, para que não se torne uma aula chata e repetitiva.

É importante que o professor saiba as metas que ele pretende alcançar e com quem, e que haja domínio no momento de repassar aos seus alunos, para que não haja erros e consiga desenvolver novas atividades, visando o domínio dos instrumentos pedagógicos. Antes de mais nada o professor precisa contextualizar o jogo para seus alunos, por meio de materiais concretos e historicidade.

As atividades lúdicas transformam qualquer sala de aula, num lugar de motivação, facilitando o conhecimento na sala de aula através de um ambiente alegre, gerando melhores resultados durante o aprendizado. Kishimoto sobre esse assunto diz:

No contexto cultural e biológico as atividades são livres, alegres e envolve uma significação. É de grande valor social, oferecendo possibilidades educacionais, pois, favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo preparando para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais (1994, p.13).

O lúdico é uma grande dosagem de autonomia de qualificação atribuído ao mundo de riquezas que existe na criança. Segundo Maria et al, (2009) e Borba (2006), o brincar é uma

atividade humana criadora, na qual a imaginação, a fantasia e a realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação.

Entretanto, mesmo com muitas pesquisas e dados que podem servir de exemplos, ainda há muitos professores que veem a ludicidade como uma atividade sem seriedade, por não a terem/verem com um caráter educativo. E quando utilizada a metodologia do lúdico, é necessário fazer um planejamento cuidadoso, quando planejado e bem aplicado, com objetivos definidos, o jogo contribui para que haja mudanças significativas nos diferentes aspectos cognitivos, social e emocional.

Os pais e a escola devem encarar o brincar da criança seriamente, comprometendo-se com o brincar de forma a desenvolver e educar a criança.

É importante criar uma parceria entre escola, família e criança afim de explicitar os benefícios do ato de brincar na educação infantil, visto que além de deixar as crianças mais alegres, possibilita o desenvolvimento de habilidades, físicas, motoras, cognitivas etc. (DIAS, 2013, p. 8).

Não se pode limitar a criança quando houver o desejo da mesma em brincar elas devem expressar seus sentimentos a partir do brincar livre, o que deve haver por parte da escola e família é acompanhamento para que não haja acidentes ou auxilie quando elas não puderem resolver seus objetivos.

No entanto, a definição de um espaço de “divertimento, recreio” ou, em sua versão grega, de descanso, repouso, tempo livre, hora de estudo, ocupação de um homem com ócio, livre do trabalho servil foi substituída por cobrança, resultados e processos mecânicos solitários, deixando o aluno confuso com relação ao seu papel tanto na educação, quanto na escola.

Pelos pais, a brincadeira não pode ser vista como apenas um momento de lazer dos seus filhos, mas a partir daquele momento podendo desenvolver hábitos e atitudes, que os façam amadurecer e se tornarem responsáveis, se tornando um porto seguro. Preparando-a para a vida e seus diversos desafios, sem ter diretamente vivenciado as situações em si.

Há nos jogos fins pedagógicos, que dão um impulso para que a criança desenvolva o seu cognitivo, físico e emocional, pois ela vai querer se sair bem e vai se esforçar para superar esses obstáculos. Vygotsky (1998) desenvolve a sua teoria e afirma que a aprendizagem acontece em dois níveis: nível de desenvolvimento real (o que a criança já é capaz de realizar

por si própria, sem ajuda do outro) e o nível de desenvolvimento potencial (aquilo que ela realiza com o auxílio de outra pessoa).

Segundo Santos (1997):

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os precoces de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Além de desenvolver o cognitivo da criança, é também o momento onde vai resultando em um maior crescimento e desenvolvimento do cérebro humano. Para Piaget (PIAGET apud KISHIMOTO, 2010, p.107), “o jogo nos propicia a experiência do êxito, pois é significativo, possibilitando a autodescoberta a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e de vivências”. Segundo Brougère (2010, p. 13), “o brinquedo, em contrapartida, não parece definido, por uma função precisa: trata-se, antes de tudo, de um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado as regras ou a princípios de atualização de outra natureza”. Nas suas compreensões, Brougère (2010, p. 69) enfatiza que:

Através do brinquedo, a criança entra em contato com um discurso cultural sobre a sociedade, realizado para ela, como é feito, ou foi feito, nos contos, nos livros, nos desenhos animados. São produções que propõem olhar sobre o mundo, olhar que leva em conta o destinatário especial, que é a criança. Nesse aspecto a especificidade do brinquedo está no fato de ter volume, de propor situações originais de apropriação e sobretudo em convidar a manipulação lúdica.

No entanto, é nos brinquedos que as crianças irão transmitir uma realidade vivenciada no meio social, se tornando atividades imitativas. É dever da escola, proporcionar aos alunos atividades que lhes favoreçam nos seus desenvolvimentos de uma forma mais leve e dinâmica, desse modo despertando suas habilidades. Conforme, Dewey (apud KISHIMOTO, 2008, p. 100), “a vida social da criança é a base do desenvolvimento infantil e a escola deve dar oportunidade para exprimir em suas atividades a vida em comunidade”.

Como diz Barros (2009, p. 44):

O reconhecimento do brincar como atividade relevante para o desenvolvimento infantil, ao longo dos tempos mostra que, embora tenha ouvido avanços em relação a concepção de criança e seu desenvolvimento, a contextualização do brincar no campo educacional ainda não tornou as proporções necessárias que materializassem uma textura significativa a relevância dessa atividade na atualidade.

Quando se trata de atividades lúdicas, não estamos falando somente de jogos e brincadeiras inseridas no contexto escolar, porém toda e qualquer atividade que proporcione momentos de aprendizados acompanhado de prazer, e que seja livre promovendo a capacidade de a socializar em ambientes as quais são inseridas.

É muito mais fácil a criança descobrir o mundo, através da brincadeira, porque ali ela irá se sentir desprendida para fazer o total uso da sua imaginação, assim expressando a sua fantasia e outros instrumentos, que somente assim ela irá entrar em contato e assimilar o real do imaginário, realizando seu contato com o meio social. E esse desenvolvimento da criança, se pode dar através do brincar livre ou do brincar mediado e dirigido pelo professor em sala de aula. Para Moyles (2002, p. 33): “o brincar dirigido refere-se principalmente ao processo. A segunda situação do brincar livre inclui processo e modo, e é dentro desse tipo de brincar que os professores devem procurar a aprendizagem real”.

Para Modesto (2014, p. 11), “o brincar com fins pedagógicos e psicopedagógicos tem ganhado força e expansão, justificado pelos estudos que mostram a importância dessa proposta como um recurso que: ensina, desenvolve e educa”. A partir desta afirmação, entendemos ainda mais a importância de implementar o lúdico no contexto educacional e de como o professor pode se apropriar desse material para fins pedagógico.

Primeiramente, antes de ir para uma sala de aula lecionar o professor necessita de cursos de aperfeiçoamento, que lhes estabelecerá competências e irá conscientizá-lo sobre a maneira correta de trabalhar com os jogos e brincadeiras lúdicas. Moyles (2002, p. 37) enfatiza que, “o treinamento inicial e práticos dos professores precisa assegurar que eles adquiriram mais competências nesta área, afim de acompanhar as tendências nacionais e manter o papel vital do brincar no desenvolvimento das crianças”.

Ao inserir atividades do contexto lúdico, o professor deve promover um espaço apropriado para a atividade, auxiliar a criança na utilização do brinquedo e dispor de cuidados necessários com as crianças, é importante também que o professor saiba interpretar a ação da criança em relação às atividades propostas pelo ele mesmo, porque pode haver atividades que agradem certo aluno e outro não, e assim o professor tenha que formular uma outra atividade que seja satisfatória.

CAPÍTULO II - METODOLOGIA

Essa pesquisa tem como Local da Pesquisa o Centro Municipal de Educação Infantil Professora Maria de Fátima de Oliveira Mafra (CMEIPMFOM), localizada no município de São Paulo de Olivença – Amazonas, no Bairro Nosso Senhor do Bonfim, na Rua 31 de Maio, S/N. A instituição oferta a Educação Infantil e Ensino Fundamental, atendendo no período matutino e vespertino.



Foto: Riberlan dos Santos Alves/2021.

A escola possui as seguintes instalações: 16 (dezesseis) salas de aula, sala de diretoria, sala de professores, cozinha, biblioteca, banheiro adequado a educação infantil, banheiro adequado aos alunos com deficiência ou mobilidade reduzida, sala de secretaria, refeitório, dispensa, auditório, pátio coberto e brinquedoteca.



Foto: Riberlan dos Santos Alves/2021.

Na escola trabalham 42 profissionais incluindo professores, coordenação e todas as áreas da escola. A escola também oferece alimentação escolar para os alunos, água filtrada, água da rede pública, energia da rede pública, fossa e lixo destinado à coleta periódica. Todas as instalações da escola, são climatizadas e contam com constante reparo, para que não aconteça nenhum acidente.



Foto: Riberlan dos Santos Alves/2021.

A instituição oferta Educação Infantil - Pré-escola; Aulas no período da Manhã e Tarde; Número de turmas 25 / Média de alunos por turma: 19. Além de também ofertar Ensino Fundamental de 9 anos - 1º Ano; Aulas no período da Manhã, Tarde; Número de turmas 9 / Média de alunos por turma: 21; com as disciplinas de Artes (Educação Artística, Teatro, Dança, Música, Artes Plásticas e outras), Ensino Religioso e Educação Física.

Essa escola foi escolhida, porque no momento é a única instituição que está trabalhando com a série de alfabetização no município, e é referência quando se trata de educação nas séries iniciais.

O Tipo de Pesquisa que foi utilizado foi Campo e Bibliográfica, sendo a primeira etapa Bibliográfica com a finalidade de proporcionar maior contato com o problema a fim de torná-lo mais compreensível, facilitando assim as questões a serem embasadas e aperfeiçoando ideias. Gil (2007, p. 44) explica que os exemplos mais característicos desse tipo de pesquisa são investigações sobre ideologias ou aquelas que se propõem à análise das diversas posições acerca de um problema.

A outra etapa logo em seguida foi a Pesquisa de Campo, onde se foi utilizado um levantamento de dados a partir de questionário, constituído por questões abertas e fechadas e que foi entregue aos professores que atuam na escola, com o intuito de verificar a visão deles acerca do tema em questão. De acordo com Fachin (2002, p. 154):

A pesquisa de campo tem como ponto de partida a observação dos fatos da realidade social. Os fatos devem ser registrados exatamente como ocorrem na realidade. A pesquisa de campo deve ser orientada por um fluxograma que envolve várias etapas. Cada etapa, por sua vez, envolve procedimentos metodológicos diferenciados; porém interligados e seguindo uma coordenação lógica.

Foi também utilizada como Método de abordagem, a Pesquisa Qualitativa. Segundo Denzin e Lincoln (2006), a pesquisa qualitativa envolve uma abordagem interpretativa do mundo, o que significa que seus pesquisadores estudam as coisas em seus cenários naturais, tentando entender os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles conferem.

Instrumentos utilizados nas Técnicas de Pesquisa foram Observação, Entrevista e também foi aplicado um questionário com cada docente participante, sendo a primeira etapa totalmente observacional, para que, haja entendimento e conhecimento sobre o assunto, e em seguida será utilizada a entrevista com questionários entregues aos docentes com perguntas aberta e fechadas sobre o tema delimitado, e também conversas informais.

Se dispuseram a ser Participantes da Pesquisa três (3) Professoras que atuam na área da alfabetização no Centro Municipal de Educação Infantil Professora Maria de Fátima de Oliveira Maфра. No momento inicial, conversei com as professoras que aceitaram participar da pesquisa, se eu poderia acompanhar elas em sala de aula, porém somente uma docente aceitou, já que as outras professoras estavam aplicando provas aos seus alunos.

A importância dessa técnica reside no fato de podermos captar uma variedade de situações ou fenômenos que não são obtidos por meio de perguntas, uma vez que, observados diretamente na própria realidade, transmitem o que há de mais imponderável e evasivo na vida real (NETO, 2004, p. 60).

Dessa maneira, a observação é importante para essa pesquisa, porque com a técnica é possível acompanhar na prática a metodologia que os professores repassam, diante das suas metodologias. É uma maneira de ter contato direto entre mim (o pesquisador) com o fenômeno que eu busco observar, e assim ter informações da realidade vivências em sala de aula. A observação foi feita com uma (1) professora do 1º ano, durante 3 dias em sala de aula com os alunos.

Ribeiro (2008 p. 141) trata a entrevista como:

A técnica mais pertinente quando o pesquisador quer obter informações a respeito do seu objeto, que permitam conhecer sobre atitudes, sentimentos e valores subjacentes ao comportamento, o que significa que pode ir além das descrições das ações, incorporando novas fontes para interpretação dos resultados pelo próprios entrevistadores.

Em outro momento, foi feita a entrevista com as professoras A B e C, nessa pesquisa de campo conversei informalmente com as professoras, porém logo na minha apresentação diante do grupo de professores e professoras reunidos houve uma negação por parte da maioria dos mesmos, devido a não terem conhecimento do que se tratava. Mas logo após saberem do que se tratava, três (3) professoras se puseram à disposição. As entrevistas e as conversas, foram todas realizadas dentro da escola no momento de tempo livre das professoras, pela parte da tarde. Cada uma das entrevistas teve duração de 20 minutos no máximo.

As professoras relataram nessas entrevistas as suas dificuldades diante da implementação do lúdico em sala de aula, como é o trabalho de cada uma delas para que tudo saia conforme o planejado, a sua perspectiva sobre a ludicidade aplicada no processo de educação. E esses diálogos informais, propuseram um debate sobre a questão pesquisada mais detalhado, e interessante, porque isso me fez querer descobrir em sala de aula, o dia a dia das professoras entrevistadas.

A importância da entrevista e das conversas informais nesta pesquisa se dá, pelo fato de haver maior flexibilidade na aplicação e também até mesmo captar a expressão corporal do entrevistado e a ênfase nas respostas de cada um professor (a), conhecendo os docentes diante de perguntas sobre o seu trabalho.

O ensino do alfabeto dará a criança um repertório finito, fechado, das letras que utilizamos para nos comunicar através da escrita. O conhecimento das letras, por sua vez, está diretamente relacionado ao conhecimento dos fonemas, dos sons das letras individuais ou de suas composições fonéticas.

Existem diversas maneiras de apresentar as letras para uma criança. Devemos, entretanto, ter em mente que o aprendizado ocorre de formas diferentes em cada faixa etária, e por tal os estímulos também devem ser diferentes no decorrer do tempo. No geral as crianças iniciam o reconhecimento das letras entre 2 e 3 anos de idade, e conseguem identificar o alfabeto completo entre os 4 e 5 anos de idade.

Material : EVA ou papel cartão; Software produtor de textos

Como usar?

Uma atividade possível é escrever o nome da criança em um papel e pedir pra ela montar logo ao lado o seu nome com o alfabeto móvel. Também vale envolver recursos visuais, como imagens, ou então os próprios objetos: por exemplo, peça para a criança mostrar qual o brinquedo favorito dela e depois que escreva a palavra com as letras.

CAPITULO III - APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Os resultados que foram obtidos no referente trabalho, se deram a partir de um questionário com questões abertas, que foram entregues a 3 (três) professoras da Educação Infantil que lecionam nas turmas do 1º ano e 3º ano do Ensino Fundamental I. O questionário se inicia com a seguinte questão: Qual é a maior dificuldade encontrada por você (professor (a)), para utilizar os jogos lúdicos de uma maneira que auxilie os alunos na aprendizagem? A professora (1) do 1º ano respondeu que é a falta de um espaço apropriado e também a falta de recursos para a confecções dos materiais, a professora (2) do 1º ano respondeu que é a falta de acompanhamento dos pais, e a professora do 3º ano respondeu que é a falta de materiais.

Uma das professoras entrevistadas, no momento da pesquisa estava lecionando pela primeira para uma turma de 1º ano, e percebeu-se que a dificuldade encontrada por ela é enorme, as outras duas, já possuíam uma vasta experiência e sabiam como trabalhar e proporcionar aulas dinâmicas mesmo com dificuldades encontradas por elas, e essas experiências que as mesmas possuíam, repassavam a sua colega novata, para que ela pudesse tornar o seu processo de aprendizagem muito mais eficiente brincando.

Dessa maneira fica visível os grandes desafios encontrados na educação infantil atualmente, entre eles estão a falta de formação continuada de professores, o diálogo enfraquecido entre a escola e a família, a implementação de estratégias para manter a atenção dos alunos e dificuldade em alinhar tecnologias e ensino tradicional.

Para Valente (1993), inserir as novas tecnologias como ferramenta educacional promoveu diferentes reações no âmbito escolar, desde os que não aceitam que a tecnologia produza mudanças e aqueles que enxergam esses recursos como solução para maioria dos problemas educacionais.

A segunda pergunta que foi incluída no questionário, foi a seguinte: Você utiliza os jogos lúdicos com frequência em sala de aula? Quais são os jogos? A professora (1) do 1º ano respondeu que sempre que pode utiliza as cantigas de roda, parlendas e leitura de adivinhas, a professora (2) do 1º ano disse que utiliza caixinha de surpresa, uso de tampas de garrafa, pescarias, montagem e contagem de letras e já a professora do 3º ano, disse que usa fichas do alfabeto na tampinha de refrigerante.

Com base nas 2 (duas) primeiras perguntas, percebe-se como cada uma das professoras entende a inserção da ludicidade nas suas práticas de ensino, tendo o lúdico como um recurso significativo e permeável aos conteúdos escolares. Segundo Sommerhalder (2011, p. 21), “brincar é fundamental para a criança na medida em que possibilita que ela se

desenvolva, ou melhor, que se constitua como humano”. Sendo assim, a ludicidade é capaz de oferecer à criança, benefícios que possibilitem o seu desenvolvimento como indivíduo, as suas habilidades e a motivação em aprender conteúdos escolares, de uma maneira mais divertida.

Nesse sentido o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade, auxiliando não somente na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social.

A terceira pergunta, foi a seguinte: O que você (professor (a)) pensa, sobre a inclusão dos jogos no meio educativo? As 3 (três) professoras responderam que com os jogos e brincadeiras inseridas nesse processo de ensino aprendizagem, as crianças são capazes de aprender os conteúdos mais rápido e desenvolverem suas habilidades, e que tal metodologia de ensino é capaz de prender a atenção dos alunos e estabelecer uma relação professor x aluno mais forte. E dessa maneira pode-se obter resultados significativos, quando se trata do desenvolvimento dos seus alunos.

Segundo Kishimoto (2008, p. 64), “os jogos constituem elo soberano de ligação entre poderes e necessidades infantis, de um lado, e exigências de renovação dos valores inerentes as experiências sociais, do outro”.

Os professores que atuam na educação infantil, necessitam propor atividades lúdicas que prendam a atenção dos alunos em sala de aula. E que lhes faça ter a vontade de aprender fora da escola também. Durante os dias da pesquisa que foi observado em sala de aula, havia aluno que era proibido de brincar em casa, porque seus pais passavam mais tempo na roça, trabalhando, do que em momentos alegres.

A quarta e última pergunta dada às professoras, é a seguinte: Em pleno Século 21, ainda é possível dizer que lugar de brincar é em casa? O que você (professor (a)) diz sobre isso? E percebeu-se que as 3 (três) professoras, tem o mesmo pensamento de que lugar de brincar não é apenas em casa, a professora (1) do 1º ano disse que hoje em dia as crianças aprendem mais rápido através do lúdico, a professora (2) do 1º ano disse que mesmo que seja um momento de aprendizado para a criança, é necessário que a família colabore para o desenvolvimento da criança e tenha regras, já a professora do 3º ano disse as brincadeiras realizadas em sala de aula, tem o intuito de alcançar metas e objetivos, já as realizadas em casa são apenas passatempos, no entanto elas desenvolvem habilidades sem perceber.

Stuart Brown, psiquiatra americano, pioneiro na pesquisa sobre o brincar, em seus estudos sobre histórias de vida de assassinos e alcoólatras, descobriu a ausência do brincar na vida dessas pessoas. Seus anos de prática clínica comprovam que brincar bastante na infância gera adultos felizes e bem-sucedidos e a capacidade de continuar nutrindo este ser brincante que somos, nos mantém joviais e saudáveis ao longo da vida. Brincar é vital. E deixa cada vez mais claro que no momento em que a criança brinca, deve haver incentivo por parte dos pais e responsáveis, para que, assim haja maior interação da criança com o mundo em que ela vive.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo analisar a inserção da ludicidade no contexto educacional como práticas pedagógicas, e se os professores realmente utilizam esse método para auxiliar na alfabetização dos alunos das séries iniciais. E ao avaliar os resultados obtidos e logo comparar com o objetivo que foi proposto, percebeu-se que a instituição de ensino escolhida para esta pesquisa utiliza sim a metodologia da ludicidade nas práticas de ensino, almejando construir e realizar atividades de referências significativas para os alunos que ali estão.

Através do questionário e das observações propostas, houve da minha parte e de outros docentes o reconhecimento da importância da ludicidade como ferramenta para o processo de ensino aprendizagem como um todo. O interesse, o empenho, a coragem e a vontade de aprender das crianças com as atividades impostas e trabalhadas em sala de aula, era de longe percebida e observada por mim e a maneira como a professora mantinha o cuidado de proporcionar aulas mais atrativas, despertando neles a vontade de aprender e participando de modo interativo.

Dessa maneira, percebeu-se como o lúdico propicia uma interação mais rica na relação entre professor x aluno, tornando as aulas cada vez mais ricas quando aplicada a ludicidade no meio educativo. E com o questionário entregue as professoras da Educação Infantil e a partir de cada resposta delas, foi possível perceber o interesse, o comprometimento, a participação e a desenvoltura das crianças em torno dos jogos lúdicos em sala de aula. A professora mantinha sempre o cuidado de motivar os alunos a participarem das atividades, e caso não houvesse interesse ou gosto por parte da criança diante de determinada brincadeira, a professora haveria de elaborar outro meio para que, haja participação do aluno de forma alegre, interessante e espontânea.

Sendo assim, foi possível alcançar resultados através das entrevistas, questionários e observação e com a utilização desses objetos de pesquisa houve uma maior compreensão e também dos alcances dos resultados para enfatizar os objetivos propostos nesta pesquisa, pois com base nas respostas das professoras e dos dias que houve a observação foi possível evidenciar a grande relação existente entre o recurso lúdico e o despertar do aprendizado das crianças, o qual é capaz de oferecer um desenvolvimento pleno do indivíduo independentemente da sua idade, a ludicidade é capaz de facilitar o processo de ensino aprendizagem, e auxiliar no processo de comunicação e socialização do aluno.

Percebeu-se através da pesquisa, a eficácia e importância da ludicidade nas atividades escolares e que mesmo com tantas dificuldades encontradas pelas mesmas, continuam inserindo o lúdico nas suas aulas, e quando as crianças estavam ali na sala brincando umas com as outras, ela não está apenas passando o tempo ou se divertindo é através daquelas brincadeiras e jogos que as mesmas, estão sendo expostas a ricas experiências de convívio, socialização e aprendizagem.

Muito por isso, é cada vez mais inegável todos os benefícios do brincar na educação infantil, se tornando um recurso proveitoso e levando a criança a se desenvolver como indivíduo por esse motivo o professor deve sempre compreender a ludicidade como um recurso favorável às práticas de ensino e ele tem que se mostrar sempre ativo para ser o mediador nas brincadeiras e outras atividades lúdicas, porque só assim ele ajudará os alunos a alcançarem êxito na aquisição conhecimentos.

Conclui-se que este estudo foi capaz de abrir portas para elevar ainda mais sobre a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem como facilitador na alfabetização, auxiliando de modo geral na construção do conhecimento e desenvolvimento do indivíduo mostrando que o brincar não é apenas um mero passatempo, mas que pode fazer parte do contexto educacional e assim ocasionando diversas possibilidades de ensino e aprendizagem. E quando o docente utiliza desse método do lúdico, facilita ainda mais a mediação dos seus conteúdos para seus alunos, desse modo lhes proporcionando um ensino mais atrativo e curioso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUIAR, J. S. **Jogos de conceitos: leitura e escrita na pré-escola.** 4 ed. Campinas: Papyrus, 2002.
- DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In: DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. (Orgs.). *O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens.* 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 15-41.
- DIAS, Elaine. **A importância do lúdico no processo de ensino: aprendizagem na educação infantil.** Revista Educação e Linguagem. Vol.7,2013. Disponível em:<http://www.ice.edu.br/TNX/index.php?Sid=266>.
- FACHIN, Odília. **Fundamentos de Metodologia.** 4 ed. São Paulo: Saraiva, 2003.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projeto de Pesquisa.** 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- <https://www.penochoespacodebrincar.com.br/o-brincar-livre-e-a-escola>
- HOWELL, Joseph T. (1972). *Hard Living on Clay Street: Portraits Of Blue Collar Families.* Prospect Heights, IL: Waveland Press, INC. ISBN 0881335266
- KISHIMOTO, I. M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.
- KISHIMOTO, Tizuco. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 13 ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- KISHIMOTO, Tizuco. M. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da metodologia científica.** 8º ed. Editora Atlas. São Paulo, 2017
- MARIA, V. M.; ALMEIDA, S.; SILVA, A. X.; ALMEIDA, B. C.; FURTADO, J. L.; BARBOSA, R. V. C. **A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM.** Corpus et Scientia, vol. 5, n. 2, p.5-17, setembro 2009.
- MODESTO, Monica C. A importância da Ludicidade na construção do conhecimento. Revista Eletrônica Saberes da Educação – v.5, n. 1, p.1-16, 2014.
- MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil.** São Paulo: ArtMed, 2002.

- PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e Representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- Portal Brasill.com, Portal da Educação Teóricas. **Teoria da aprendizagem sócio-histórico de Vygotsky.** Disponível:<<http://www.obrasill.com/educacao/teorias-da-aprendizagem/teoria-daaprendizagem-socio-historica-de-vygotsky/>> Acesso em: 10/10/2020.
- SANTOS, C. A. dos. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização.** Rio de Janeiro: SPRINT, 1998.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola. Metodologia lúdicovivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas.** 1. ed. Petrópolis, RJ: Vozes,2010.
- SOMMERHALDER, Aline. ALVES, F. D. **Jogo e educação da infância: muito prazer em aprender.** 1 ed. Curitiba, PR:CRV, 2011.
- Souza, Eloá Franco. P49g. **Alfabetização e o Lúdico: A Importância dos Jogos na Educação Fundamental/** Eloá Franco de Souza. – – Lins, 2Jogos
- VALENTE. José Armando. (org). Diferentes uso do Computador na Escola. **Em Aberto,** Brasília ano 12 N° 57. Jan/Mar 1993. p. 3-16.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- WITTIZORECKI, Elisandro S. **Aspectos históricos e etimológicos do jogo.** In Ulbra - Universidade Luterana do Brasil (org.). Jogos, Recreação e Lazer. Curitiba: IbpeX, 2009.p.34-45.