

**Faculdade Presidente Antônio Carlos de Teófilo Otoni - Junho de 2018**

**O JOGO E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A CONSTRUÇÃO DE APRENDIZAGENS SIGNIFICATIVAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Aline Rosa de Jesus<sup>1</sup>; Adenilson Mariotti Mattos<sup>2</sup>; Marida de Souza Lima<sup>3</sup>

**Resumo**

O presente trabalho consiste em uma análise do jogo, do seu caráter lúdico e das suas contribuições para a construção de aprendizagens significativas na educação infantil. Levantado o seguinte problema, quais são as contribuições dos jogos pedagógicos para a construção de processos de ensino- aprendizagem significativa na educação infantil? Com esse questionamento analisou-se a importância e as influências dos jogos no processo ensino aprendizagem na educação infantil. Partindo do pressuposto de que o jogo para a criança é uma condição para a vivência e livre exploração do espaço, permitindo desenvolver suas potencialidades e aprender de maneira significativa, toma-se como objeto de análise qualitativa os processos relacionados ao jogo e à aprendizagem significativa na educação infantil. Foi centrada em uma revisão de literatura perpassando por autores como Kishimoto (2001), Lopes (2005), Friedmann (1996), entre outros, na abordagem dos conceitos: jogo, aprendizagem da criança e educação infantil. Constatam-se as possibilidades de vivência concreta e manipulativa dos conteúdos da educação infantil, a partir da livre manifestação corporal e construção de um processo de aprendizagem significativa pela criança. Por meio do jogo o educando aprende os conteúdos curriculares e desenvolve potencialidades cognitivas, sociais, motoras, afetiva, dentre outras. Percebe-se na literatura em questão, que há formas variadas de utilizar o jogo e desenvolver as potencialidades da criança.

**Palavras - chave:** Jogo pedagógico; Educação infantil. Aprendizagem significativa.

**Abstract**

The present work consists in an analysis of game, its playful character and its contributions to the construction of significant learning in early childhood education. Raised the following problem, what are the contributions of educational games for the construction of meaningful teaching-learning processes in early childhood education, analyzed the importance and the influence of the games in the learning process in early childhood education. We assumed that the game for the child is a condition of living and free space exploration, allowing develop their potential and learn in a meaningful way, it is taken as qualitative analysis object processes related to the game and meaningful learning in kindergarten. It was centered on a review of literature by authors such as traversing Kishimoto (2001), Lopes (2005), Friedmann

---

<sup>1</sup> Pedagoga, formada na Faculdade Presidente Antônio Carlos de Teófilo Otoni. E-mail: [alinepinkp321@gmail.com](mailto:alinepinkp321@gmail.com).

<sup>2</sup> Licenciado em Ciências Sociais e Educação Física. Msc. Gestão Social, Educação e Desenvolvimento Local. Professor da Faculdade Presidente Antônio Carlos – Teófilo Otoni – [adenilsonmariotti@yahoo.com.br](mailto:adenilsonmariotti@yahoo.com.br).

<sup>3</sup> Pedagoga, Coordenadora do curso de Pedagogia e docente na Faculdade Presidente Antônio Carlos de Teófilo Otoni-MG. [marilda\\_souza2011@hotmail.com](mailto:marilda_souza2011@hotmail.com).

(1996), among others, in addressing the concepts: game, children's learning and early childhood education. Realize the possibilities of concrete and manipulative experience of early childhood education content from the free body expression and construction of a process of meaningful learning by the child. Through the game the student learn the curriculum content and develops cognitive capabilities, social, motor, affective, among others. It is noticed in the literature concerned that there are various ways to use the game and develop child's strengths.

**Key- words:** Educational game; Childhood education. Meaningful learning.

## **1.Introdução**

Consensual na literatura que os jogos contribuem para o desenvolvimento cognitivo, motor e social da criança na Educação Infantil. Para Kishimoto (2011), Lopes (2005) o jogo permite o desenvolvimento das potencialidades da criança e sua preparação para a vida social, sendo um recurso pedagógico fundamental para o seu desenvolvimento na Educação Infantil.

Nos ambientes da educação infantil nem sempre o potencial dos jogos tem sido trabalhado de forma contextual e interativa, apropriando do seu potencial lúdico. A falta do lúdico pode ser constatada em aulas tradicionais, orientadas pela descrição factual e com pouca exploração do ambiente sociocultural da criança.

Com enfoque na análise do jogo e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil, a investigação objetiva correlacionar as contribuições dos jogos pedagógicos com a construção de aprendizagens significativas na educação nessa etapa inicial de vivência escolar da criança (0-5 anos). Por meio de pesquisa bibliográfica e documental de caráter analítico-exploratório procura responder à seguinte questão central: Quais são as contribuições dos jogos pedagógicos para a construção de processos de ensino-aprendizagem significativa na educação infantil?

Parte do pressuposto de que enquanto recurso didático os jogos pedagógicos oferecem suporte para a construção dos processos de conhecimento cognitivo, moral, social e motor da criança na Educação Infantil, cuja apropriação de forma intencional e planejada pode contribuir com a construção de aprendizagens significativas pela mesma.

São tratados na pesquisa os conceitos de jogos pedagógicos e sua aplicação na educação infantil, contribuições dos jogos para a construção da

aprendizagem significativa e os jogos como processos de ensino na educação infantil.

Em termos metodológicos a pesquisa qualitativa constituiu numa revisão bibliográfica e documental de caráter analítico-exploratório tomando como base as seguintes categorias de análise: jogos pedagógicos, educação infantil e aprendizagem significativa.

Como contribuição da pesquisa menciona-se o aprofundamento da reflexão conceitual da relação entre jogos pedagógicos e aprendizagem significativa da criança na Educação Infantil, cujo conhecimento acumulado na área poderá desdobrar-se em um futuro próximo no replanejamento das práticas com ênfase no fortalecimento dos processos de aprendizagens significativas.

## **2. Fundamentos do jogo para a educação infantil**

Quanto a Educação Infantil vale mencionar inicialmente que o Plano Nacional de Educação (BRASIL, 2015) estabelece como uma das metas prioritárias a universalização da pré-escola, crianças de 4-5 (quatro/cinco) anos de idade, até 2016. As Diretrizes para a Educação Infantil (BRASIL, 2010) reforçam a importância dessa etapa ao afirmar que a Educação Infantil deve considerar a criança, centro do planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos que nas interações, relações e práticas cotidianas que vivência, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade produzindo cultura.

A Educação Infantil como primeira etapa de escolarização da criança na Educação Básica orienta-se por um processo de aprendizagem integrado que contribua com o desenvolvimento físico, psicológico intelectual e social da criança.

Para Jesus (2010), o jogo origina do latim “*incus*”, que quer dizer brincadeira diversão, em outros dicionários passatempo, distração, divertimento, o jogo advém das antigas civilizações, já conhecido pelos gregos e romanos, sendo descritas suas contribuições para educar a criança.

No contexto do currículo escolar o jogo assume a função de conteúdo educativo, de um recurso metodológico importante para a construção dos processos

de aprendizagem a partir da interação e vivência concreta dos sujeitos. (BRAZ, 1998).

Quanto à aprendizagem significativa pode-se mencionar com aqueles processos em que os sujeitos constroem significados concretos sobre aquela prática, da sua fundamentação teórica e aplicação em seu contexto social de vivência. Um processo de aprendizagem significativa em maior ou menor grau toca diferentes dimensões dos conteúdos e dos processos de aprendizagem. O Quadro I a seguir fundamentando em Zabala (1998) conceitua essas dimensões.

QUADRO I: Tipologia dos conteúdos

Dimensões da aprendizagem	Descrição
Conceitual	- São conjunto de fatos, objetos ou símbolos. O aluno interpreta, compreende ou expõe o fenômeno ou situação; A exploração dos fatos, objetos ou situações concretas, permitem aprendizagens significativas. Atividades complexas ao construir o conceito.
Procedimental	- Inclui as regras, técnicas, métodos, as destrezas ou habilidades e as estratégias. Ações ordenadas e com um fim: ler, desenhar, observar, calcular, classificar, traduzir, recortar, saltar, espertar etc.
Atitudinal	- Conteúdo atitudinais se refere aos valores, atitudes e normas - idéias éticas, a solidariedade, o respeito, a responsabilidade, a liberdade, etc. Conhecimento, reflexão, análise e avaliação das normas, apropriação e elaboração do conteúdo, análise dos fatores positivos e negativos, tomada de posição, envolvimento afetivo, revisão e avaliação da atuação.

Fonte: Adaptado pela pesquisadora de Zabala (1998)

De acordo com a LDB 9394/96 a educação infantil orienta-se pelo desenvolvimento da criança em seu aspecto físico, psicológico, intelectual e social por meio de uma ação que responsabiliza a escola e a família. (BRASIL, 2013). Entende-se que uma ação integrada das diferentes dimensões dos conteúdos é coerente com a perspectiva apontada pela referida lei, sendo decisiva na construção das aprendizagens significativas dos conteúdos.

Assim abordagens dos jogos com ênfase em conceitos, atitudes e procedimentos apresentam-se como uma possibilidade convergente com a construção das aprendizagens significativas. Vale dizer que de acordo Catunda (2005), o brincar se configura como uma maneira ou modo de ser apresenta como uma possibilidade concreta para o desenvolvimento dos processos de educação envolvendo a responsabilidade do corpo. No brincar o corpo humano passa a interagir com seu meio e o do outro, facilitando a intervenção da cultura lúdica. Assim, as

dimensões procedimentais, conceituais e atitudinais são inerentes ao contexto do jogo e podem ser exploradas na perspectiva de construção das aprendizagens significativas.

Para Piaget (1975) e Vygotsky (1994) o Jogo é um meio essencial para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, possibilita a construção de conhecimento de forma criadora, autônoma e consciente. Para o primeiro essa construção do conhecimento estaria relacionada à maturação e exploração do meio, enquanto para o segundo, o próprio contexto histórico-social possibilita aproximações constantes com a realidade, sendo que o processo de aprendizagem satisfatório antecipa o desenvolvimento da criança.

Quanto aos estágios de desenvolvimento da criança Piaget (2008) classifica em quatro períodos, a saber:

- 1- Período sensório-motor (do nascimento aos 2 anos): caracterizado por ações reflexivas de assimilação da criança ao meio. A inteligência é prática, sem representação o pensamento. As ações são construídas pela noção de tempo e espaço.
- 2- Período pré-operacional (02 a 07 anos): Caracteriza, pela interiorização, ações construídas no estágio anterior. A criança não aceita o acaso quer uma explicação (a fase dos porquês) age por assimilação e imitação, não relaciona os fatos deixa levar pela aparência.
- 3- Estágio das operações concretas (07 a 12 anos): A criança desenvolve noções de tempo, espaço, velocidade, ordem, casualidade, abstraindo dados da realidade, depende do mundo concreto para chegar ao abstrato. Desenvolve a capacidade de uma ação no sentido inverso a anterior (reversibilidade).
- 4- Estágio das operações formais a adolescência (12 anos em diante): A representação agora permite a abstração total. A criança é capaz de pensar logicamente, busca soluções a partir de hipóteses e não apenas pela observação da realidade.

Pelo fato da Educação Infantil passar pelos períodos sensório-motor e pré-operacional os jogos propostos deverão ser coerentes com os mesmos. Ao analisar a relação entre jogo e desenvolvimento intelectual Piaget (1975) estabeleceu a categorização:

1- Jogos de exercícios: São as atividades lúdicas da criança no processo sensório-motor que vai de zero ano até o aparecimento da linguagem. Exercícios simples cuja finalidade é o prazer do funcionamento. Define pela repetição de movimentos e gestos simples com valor exploratório. Jogos sonoros, visuais, olfativos, gustativos, motores e de manipulação.

2- Jogos simbólicos: Compreende a idade de 2 aos 7 anos aproximadamente. São jogos de imitação e ficção. Através do faz-de-conta, a criança realiza fantasias e sonhos, revela conflitos interiores, angustias e medo, aliviando frustrações e tensões. São os jogos de papéis, faz-de-conta e representação.

3- Jogos de regras: São explorados a partir dos 7 anos de idade. A regra é o principal elemento deste tipo de jogo, surge da organização coletiva das atividades lúdicas e são indispensáveis para o desenvolvimento moral, cognitivo, social, político e emocional. Há dois tipos de regras, nesse jogo, as regras transmitidas, mantidas em sucessivas gerações (bolinha de gude, amarelinha), e as regras espontâneas: contratual e momentânea, proposta pelas próprias crianças.

Para Piaget (1975), o jogo oferece uma grande contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dá acesso à informação e torna mais rico o pensamento infantil, propiciando a prática do intelecto, destacando a importância de aplicá-las nas diferentes fases da aprendizagem escolar.

De acordo com Vygotsky (1998) no começo da vida de uma criança os fatores biológicos superam os sociais, aos poucos, a integração social será o fator decisivo para o desenvolvimento do pensamento. Nesse contexto identifica dois níveis de desenvolvimento das crianças:

- 1- Nível de desenvolvimento real: que é o desenvolvimento já adquirido, ou seja, aquilo que a criança já é capaz de fazer sozinha, sem ajuda do outro.
- 2- Nível de desenvolvimento potencial, aquilo que ela realiza com auxílio de outra pessoa.

Ainda segundo Vygotsky (1998) o conceito de zona de desenvolvimento proximal, que é à distância do que a criança realiza sozinha (nível de desenvolvimento real), e o que realiza com auxílio de um adulto (nível de desenvolvimento potencial), explicando melhor a importância das interações sócias no desenvolvimento cognitivo. Esta zona de desenvolvimento proximal é a potencialidade para aprender, e que não é a mesma para todas as pessoas.

Sendo assim o autor afirma que a aprendizagem interage com o desenvolvimento e que a escola é o lugar onde esses processos desencadeiam ao ensino-aprendizagem, através da interferência do educador na zona de desenvolvimento proximal do aluno. Ao notar esta zona, o professor pode orientar o aprendizado adiantando e tornando real o desenvolvimento potencial da criança.

Conforme o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI 1998) as brincadeiras são situações pedagógicas e intencionais e integradas ao processo de desenvolvimento da criança.

Sendo assim pensar o jogo como um fenômeno complexo/sistêmico, o qual propicia um ambiente particular para o jogo acontecer, permite-me compreender as relações complexas (teias) que se estabelecem em cada manifestação de jogo, tanto em relação a perspectiva cultural quanto as questões referentes á aquisição de conhecimentos pelo ato de jogar. (VENÂNCIO,2005,p.64-65).

Quanto ao estudo do jogo, brincadeira ou o brinquedo nota-se o comportamento das crianças ao realizar as atividades físicas mentais onde propiciam as trocas e as atitudes ao se envolverem.

No estudo do jogo, da brincadeira ou o brinquedo, pode se observar: o comportamento das crianças (a brincadeira propriamente dita) no que diz respeito ás atividades físicas, mentais envolvidas;as características de sociabilidade que o jogo propicia (trocas, competição etc.); as atitudes,reações e emoções que envolvemos jogadores, e os objetos utilizados (FRIEDMANN,1996, p.11).

Como ressalta a autora o jogo possui vários benefícios, no entanto precisa ter objetivos definidos para aplicação dele em sala de aula, escolhendo-o de forma adequada, pois enquanto a criança brinca desenvolve várias aprendizagens.

Já são conhecidos muitos benefícios de certos jogos. Porém, é importante utilizar um jogo, tenha definidos objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo. Enquanto a criança está simplesmente brincando, incorpora valores, conceitos e conteúdos. (LOPES,2005, p.35-36).

Segundo Silveira (1998) os jogos podem ser empregados com vários propósitos dentro do contexto de aprendizado, onde se constrói a autoconfiança também a motivação, este método possibilita uma prática significativa ao que esta

sendo aprendido, desde ao jogo mais simples pode proporcionar várias informações, praticar habilidades mostrando competências.

De acordo Girard (1908) o jogo é para criança um fim em si mesma, sendo para o educador um meio de educar, pois seu nome educativo esta cada vez mais tomando lugar na linguagem da pedagogia maternal.

### **3. Os jogos e a construção das aprendizagens significativas**

Conforme Friedmann (1996), o jogo oferece uma importante contribuição ao desenvolvimento cognitivo, ajudando mais na informação e torna-se rico o pensamento infantil para o conteúdo, ele consolida habilidades que a criança já domina fazendo que as pratique em novas situações.

Wallon (1975; 1979) entende a pessoa como ser total, físico-psíquico, é manifestado pelo conjunto do seu comportamento, se formando ao longo do processo de desenvolvimento, sofrendo várias transformações na sua evolução e configuração, tornando possível mediante o processo que a criança, quando diferencia e desassocia o seu eu do poder de diferenciar, criticar e analisar são afetivos e intelectuais.

Segundo Piaget (1975), a criança se apropria de conhecimentos através da brincadeira, possibilitando sua ação sobre o meio em que se encontra.

Para Vygotsky (1998), no brinquedo a criança consegue maiores aquisições, que no futuro tornará seu nível básico de ação real e moralidade.

Tanto Piaget, quanto Vygotsky atribuíram ao brincar da criança um papel decisivo na evolução e desenvolvimento humano, como maturação e aprendizagem, embora com enfoques e contribuições diferentes.

Para Antunes (1998), o jogo lúdico inserido no processo ensino aprendizagem se tornará pedagógico e deverá usá-lo com cuidado e rigor no planejamento, por ser marcado por etapas muito distintas, acompanhando efetivamente o progresso dos alunos. O elemento que separa um jogo pedagógico de um instrumento apenas lúdico, é que os jogos ou brinquedos pedagógicos se desenvolvem com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular e construir um novo conhecimento e principalmente, desencadear o desenvolvimento de uma habilidade operatória.

Nas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs), referentes a Educação Infantil, tem como objetivo da proposta pedagógica nas instituições da educação infantil, garantir a criança acesso de processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, com direito a proteção, saúde, liberdade, respeito, confiança, a dignidade, a brincadeira interação e convivência com outras crianças. (BRASIL, 2010,p.18).

Os jogos na educação infantil são contemplados como um instrumento importante para a prática pedagógica, uma atividade lúdica que propicia o desenvolvimento e aprendizagem.

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como jogos de sociedade(também chamados jogos de tabuleiro), jogos tradicionais,didáticos, corporais etc; propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.(BRASIL,1998, p.28).

De acordo com Zabala (1998) a situação de ensino aprendizagem deve ser considerada como um processo dirigido, superando desafios que podem ser enfrentados e superados pela criança. Sendo que este ponto não esteja definido pelo o que se sabe. Intervindo junto às capacidades cognitivas, vinculadas ao equilíbrio pessoal, de relação interpessoal e inserção social com a possibilidade de tornar aprendizagem significativa.

O jogo pode ser muito significativo no que se refere ao desenvolvimento social mais amplo e á melhoria do comportamento em prol do social. Porém o jogo também pode ser um meio de promover aprendizagens ou induzir comportamento que os adultos não desejam encorajar.(FRIEDMANN,1996, p.66).

Segundo Almeida (2010), os jogos afetivos são os que possibilitam as crianças às trocas afetivas, a vivência dos valores e princípios éticos do ambiente social. Quanto aos jogos cognitivos estão voltados para o desenvolvimento do raciocínio e a aprendizagem dos conceitos e fatos fundamentais. Em relação aos jogos corporais, tais jogos, trabalham o corpo e a atividade motora, diretamente, vinculados à sua expressão. A vivência dos jogos corporais de forma coletiva

favorece a emergência dos jogos coletivos, o espírito de coletividade, que ajudam a desenvolver questionamentos, aceitação de regras morais.

O jogo tem sido apropriado pela educação infantil através de uma relação que estabelece com o desenvolvimento da criança, principalmente com uma ótica evolucionista. A “pedagogia do jogo” que se instituiu a partir daí difundiu a idéia de que basta permitir que a criança jogue para garantir uma significativa melhora no seu desenvolvimento. (BONDIOLI, 1998, p.87).

Assim, os jogos pedagógicos como recurso para a construção de aprendizagem significativa pela criança na Educação Infantil podem ser conceituados como um conjunto de vivência intencional e sistemática, com ênfase na construção de processos de aprendizagem da criança de forma lúdica e interativa, permitindo por meio da vivência concreta e manipulativa a construção integrada dos conhecimentos em suas diferentes tipologias.

#### **4. Os jogos e os processos de ensino na educação infantil**

Segundo Kishimoto (2011), na vivência do professor a unicidade do significado do jogo e material pedagógico quando se elabora atividades de ensino, que consideram os aspectos afetivos e cognitivos, os objetivos, a capacidade do aluno os instrumentos culturais, materiais psicológicos, capazes de colocar o pensamento da criança em ação. O professor é um mediador de aprendizagem na atividade aplicada e ao organizar os jogos pedagógicos deve valorizar o aluno como um todo.

A relação entre ensino e aprendizagem não é mecânica, não é uma simples transmissão do professor que ensina para um aluno que aprende. Ao contrário, é uma relação recíproca na qual se destacam o papel dirigente do professor e a atividade dos alunos. O ensino visa estimular, dirigir, incentivar, impulsionar o processo de aprendizagem dos alunos. Ajudar os alunos a conhecerem suas potencialidades de aprender orientar suas dificuldades, indicar métodos de estudo e atividades que o levem a aprender de forma autônoma e independente. Dirigir e controlar a atividade docente para os objetivos da aprendizagem. (LIBÂNEO, 2013, p.97).

Segundo Friedmann (1996), o trabalho com os jogos que espontaneamente se fazem presentes nos grupos de crianças pode produzir práticas extremamente

pertinentes com o prazer e significado construído pelas crianças. Ao utilizá-los é uma forma de resgate lúdico que pode servir como recurso metodológico, diagnosticando as necessidades e interesses das crianças e contribuir para aprendizagens que especificam o desenvolvimento da inteligência.

Para Venâncio (2005), as práticas pedagógicas nas escolas de educação infantil produzem representações dos educadores a respeito da criança, do papel da escola e da contribuição do jogo no processo sócio-educativo.

De acordo Catunda (2005), deve-se pensar em mudanças qualitativas, quanto a prática pedagógica, onde os profissionais devem ousar palavra presente no cotidiano, não forçando o conhecimento, mas produzi-lo diariamente pelos alunos e professores. Ainda, segundo o mesmo, os educadores devem desafiar os alunos a experimentar, criar, brincar, dançar, vivendo plenamente a atividade com prazer e alegria.

As variáveis metodológicas da intervenção na aula: uma vez determinadas as unidades didáticas como unidades preferenciais de análise da prática educativa, é preciso buscar suas dimensões para poder analisar as características diferenciadas em cada uma das diversas maneiras de ensinar. (ZABALA, 1998, p.19).

Quanto ao professor deve fazer a sua parte e se esforçar, para que ocorra aulas mais lúdicas, tornando as práticas na Educação Infantil um processo sistemático, objetivo e ao mesmo tempo, divertido. (VENÂNCIO, 2005).

É fundamental que o educador aprimore as práticas pedagógicas, pois possibilitará um ensino de qualidade aos alunos, fazendo um trabalho lúdico para que a aprendizagem seja significativa e desenvolvendo as potencialidades do educando, o resultando será satisfatório tanto para a criança quanto para o professor.

### **Considerações finais**

O jogo além de aguçar a aprendizagem na Educação Infantil contribui para o desenvolvimento cognitivo, físico, moral e social da criança. As experiências quando vivenciadas de forma sistemática e intencional pode tornar o percurso escolar da

criança mais rico e significativo, conseqüentemente, pode contribuir com a construção de uma educação de qualidade.

Ao trabalhar com jogos pedagógicos a criança constrói trocas que contribuirão tanto para seu desenvolvimento individual quanto coletivo. A principal contribuição dos jogos para a aprendizagem significativa vincula-se a aulas lúdicas, a uma aprendizagem com maior satisfação e principalmente ao desenvolvimento da criança em diferentes dimensões e categorias de vivência dos conteúdos.

Dessa forma a vivência dos jogos pedagógicos como estratégia didático-pedagógica de trabalho com os conteúdos curriculares sinaliza com a existência de correlações com o processo de construção de aprendizagens significativas. Confirma-se a hipótese levantada inicialmente de que a vivência concreta e o caráter de envolvimento dos alunos nas atividades propostas potencializam a vivência curricular significativa dos conteúdos.

Ao aplicar uma aula lúdica o professor possibilita a criança a aprender com alegria, estimulando e contribuindo para uma aula satisfatória e significativa, principalmente fazendo com que o processo ensino aprendizagem se torne rico e desenvolva o interesse da criança em aprender.

Portanto, o jogo é um importante instrumento no processo ensino aprendizagem, onde visa o desenvolvimento pleno da criança em suas capacidades, e que usado como método escolar, possibilita uma aprendizagem autônoma e independente.

### **Referências:**

**ANTUNES**, Celso. Jogo para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis: Vozes, 1998.

**ALMEIDA**, Geraldo Peçanha de. Teoria e Prática em psicomotricidade: Jogos, atividades Lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis. Ed- 6 Wak, 2010.

**BONDIOLI**, A. “A dimensão lúdica na criança de 0 a 3 anos e na creche”. In: Bondioli, A.e Mantovani, S. Manual de educação infantil de 0 a 3 anos: Uma abordagem reflexiva.Ed: 9, Porto Alegre: Artmed,1998.

**BRASIL.** Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de educação Fundamental. Brasília: MEC/ SEF, 1998.

\_\_\_\_\_. Leis de Diretrizes e Bases da Educação nacional (LDB). Lei Federal nº 9.394/96,11 Ed. Atualizada até 19/03/2015.

\_\_\_\_\_, Diretrizes Curriculares Nacionais Para Educação Infantil. 2010.

\_\_\_\_\_, Plano Nacional de Educação. Ministério da Educação. 2015.

**BRAZ.** Greicy Rose de Carvalho. Brincando e aprendendo com jogos sensoriais. Rio de janeiro: Sprint, 1998.

**CATUNDA,** Ricardo. Brincar, criar, vivenciar na escola. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

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

**GIRARD,** J. M, Éducationa de La petite enfance. Paris: Librairie Armand Colin, 1908. <http://pne.mec.gov.br/programas-metas>. Acesso em: 17 de set. de 2015.

**JESUS,** Ana Cristina Alves de. Como aplicar Jogos e brincadeiras na educação infantil. Rio de janeiro: Brasport, 2010. Acesso em: 10 de set. de 2015.

**KISHIMOTO,** Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Ed-14, São Paulo: Cortez,2011.

**LIBÂNEO,** José Carlos. Didática. Ed-2, São Paulo: Cortez, 2013.

**LOPES,** Maria da Glória. Jogos na educação criar fazer jogar. Ed-6, São Paulo: Cortez 2005.

**PIAGET,** Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Ed-2, Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

\_\_\_\_\_, Jean. Estágios de desenvolvimento. Ed-2, Rio de Janeiro: Zahar 2008.

**SILVEIRA,** R.S; Barone. D. A.C. Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos, 1998.

**VENÂNCIO,** Silvana e FREIRE, João Batista (orgs). O Jogo dentro e fora da escola. 2005.

**VYGOTSKY,** L.S. A formação social da mente. São Paulo, Martins Fontes, 1998.

\_\_\_\_\_, S; Luria A.R; Leontiev, A.N. linguagem desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1994.

**WALLON,** H. Do acto ao pensamento: Lisboa Moraes, 1979.

\_\_\_\_\_, H. Psicologia da educação e da infância. Lisboa Portugal: Estampa 1975.

**ZABALA**, Antoni. A Prática educativa como ensinar. Porto Alegre: Armed 1998.