

## O ENSINO E APRENDIZAGEM ATRAVÉS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

<sup>1</sup> SOUSA. Denisia Brito de.  
denisia.brito.sousa@gmail.com

### RESUMO

O presente artigo trata-se de um estudo sobre a ação dos jogos e brincadeiras, em como acontece esse processo de aprendizagem em sala de aula na educação infantil. Para isso, realizou-se uma intensa pesquisa bibliográfica, Neste sentido, objetiva-se contribuir de forma significativa e abrangente para que aconteça uma maior aceitação e prática por parte dos profissionais em especial os profissionais de educação infantil. Neste sentido, busca-se discutir as características dos primeiros jogos e brincadeiras aplicadas em sala de aula como também avaliar os resultados. Dentre outros assuntos procurou-se abordar e elencar experiências positivas e negativa que o ambiente escolar, as práticas pedagógicas, os fatores sócio socioeconômico e culturais trazem ou interferem no processo de aprendizagem humana, através das brincadeiras e jogos. Nesse pensamento, os jogos e brincadeiras, quando utilizados pelo professor, surgem como aliados no processo de aquisição do conhecimento formal aprendido na escola auxiliando na compreensão dos conteúdos que são dados em sala de aula.

**Palavras chaves:** Ensino. Metodologias. Aprendizagem. Jogos. Brincadeiras.

### ABSTRACT

This article it is a study of the action of games and activities, as happens in this process of learning in the classroom in kindergarten. For this, there was an intense literature, this sense, the objective is to contribute in a meaningful and comprehensive way for it to happen a greater acceptance and practice by professionals especially early childhood education professionals. In this sense, the aim is to discuss the characteristics of the first games and activities applied in the classroom as well as evaluate the results. Among other issues it sought to address and to list positive and negative experiences that the school environment, pedagogical practices, socio socioeconomic and cultural factors bring or interfere with the process of human learning through play and games. In this thought, the fun and games when utilizados by Professor emerge as allies in the acquisition of the formal process of knowledge learned in school contribute to further understanding of the contents that are given in the classroom.

**Keywords:** Education. methodologies. Learning. Games. Play.

## 1 INTRODUÇÃO

Quando eu era criança, falava como criança, sentia como criança, pensava como criança; quando cheguei a ser homem desisti das coisas próprias de criança. I Epístola aos Coríntios, 13: 11.

Em meio ao processo de aquisição do conhecimento formal que é aprendido na escola o qual não deixa de ser uma complexa atividade mental em que o pensamento, a percepção, as

Graduada em Letras pela Universidade ESTADUAL Vale do Acaraú- UVA

Graduada em Pedagogia pela Faculdade Kurios FAK.

Graduanda em História pela Universidade Regional do Cariri

Pós-Graduada em Língua Portuguesa e Literatura pela Universidade Regional do Cariri.

Mestranda em Ciências da Educação Pela ANNE SULIVAN.

emoções, a memória, a motricidade, os processos cognitivos orgânicos, familiares, sociais, e pedagógicos determinam a condição do sujeito e interferem diretamente na sua formação.

Neste diapasão, nos séculos XIX e XX, o paradoxo em torno do brincar levou os teóricos a enfrentar problemas. Foram dadas diferentes explicações de como, por que e quando o brincar acontece. A partir deste inicia-se estudos mais voltados para as vantagens e desvantagens das brincadeiras direcionadas e da participação do adulto nesse processo no qual este poderá ser mediador, organizador mentor da situação apresentada, para isso devem ser levados em conta os objetivos que devem ser claros podendo ser experimentados antes de serem executado ou seja, vivenciado, nas escolas infantis.

Evidentemente as alterações na aplicação dos jogos e brincadeiras em sala de aula se dar devido a vários fatores, dentre eles serão citados alguns no discorrer desse trabalho, explicitando através do pensamento de vários autores de como se dão tais situações de aplicabilidade dos jogos e brincadeiras no dia a dia escolar, e como estes influem diretamente no processo de ensino aprendizagem.

Na verdade as dificuldades de aprendizagens possuem causas tão distintas e diversificadas que podem acometer qualquer um, dependendo do grau de dificuldade em que estes indivíduos são submetidos, perante as habilidades de cada um, levando em conta que o conhecimento é diversificado amplo e que todo ser humano é “limitado” quando se refere ao saber o que deve ser encarado como algo natural, pois quando o ser humano achar que sabe tudo, é tempo de deixar de existir como pessoa capaz de ser útil, em meio ao que busca-se discutir fora preciso levar em conta estudos de diversos autores dentre eles Frieddman (2012) Sabini (2014), Alves (2011), Sommerhalder e os referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.

## **2 CONCEITO DE JOGOS E BRINCADEIRAS**

O brincar é uma característica inerente ao ser humano. E não está voltada somente para a criança, por isso adulto também brinca em especial aquele que tem conhecimento dos benefícios trazidos por esta atividade fantástica, mas que tem se tornado estranha em nossas vidas. Estranha por que as brincadeiras foram eliminadas ou substituídas por outras consideradas “produtivas”. Devido muitos fatores, dentre os quais podemos citar as redução de espaço geográfico com o crescimento das cidades, as mudanças nos hábitos de vida da população com advento da tecnologia e à falta de conhecimento sobre o assunto.

Segundo Adriana Friedmann (2006) nos séculos XIX e XX, o paradoxo em torno do brincar dificultou sua definição, levando a diferentes explicações sobre como, porquê e

quando o brincar acontece. Abordando também as transformações que ocorreram com o tempo e o advento das fábricas que passaram a dar mais atenção a funcionalidade desses brinquedos direcionados a fins pedagógicos.

Até o século XIX, a indústria de brinquedos não existia, e tais atividades ficavam sob comando das oficinas e dos artesãos que os fabricavam. Já no século XX, com a Revolução Industrial, o lúdico foi transformado em produto de consumo de alta rentabilidade. “Assim, a história e a evolução do lúdico caminham junto com os grandes movimentos da humanidade, com a inovação e os avanços da tecnologia”, (TEIXEIRA, 2014 p. 26).

Neste sentido, os avanços tecnológicos apesar de não ter chegado com a mesma intensidade nas escolas como tem chegado a diversos setores relacionados à vida das pessoas como medicina, agricultura, pecuária, transportes, etc. No entanto, tem contribuído para que aconteça uma abertura maior com relação a introdução de novos elementos metodológico nas aulas, sendo os jogos e as brincadeira uma ferramentas hoje utilizadas para se ter um melhor resultado na aprendizagem das crianças da educação infantil.

Na idade Média o jogo servia para divulgar princípio de moral ética e já se tinha a ideia de usá-los junto aos conteúdos de disciplinas escolares, porém, não era considerado sério, por estar associado também ao azar. Em contra partida, no renascimento, havia uma compulsão lúdica: “o jogo era visto como uma conduta livre, que favorecia o desenvolvimento da inteligência e facilitava o estudo. Por isso foi adotado como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares”. (FRIEDMANN, 2006, apud TEIXEIRA, 2014 p. 26).

Como se observa os jogos está presente no meio escolar e na história da humanidade desde muito antes do surgimento dos estudos sobre o assunto, ou seja, o jogo como facilitador da aprendizagem de conteúdos escolares numa época em que escola era para uma elite selecionada com objetivos traçados pela família com uma motivação superior a dos nossos dias, onde já se pensava em atividades que alargassem as experiências sensoriais expressivas corporais que possibilitasse movimentação ampla das crianças sendo estas, proporcionada pelo jogo, criando relações significativas com o mundo físico e social da criança/ jovem, sem atá-los somente a um resumido modelo de atividade.

Segundo Friedmann, (2012, p. 54) brincadeira evolui e se modifica ao longo dos tempos como também o estudo vem de longa data do que a primeira coleção sobre brincadeira.

As brincadeiras tradicionais infantis são uma forma especial da cultura folclórica que se opõe a cultura escrita, oficial e formal. O que a

caracterização de seus critérios de formação e seus mecanismos de transmissão, o que fazem dela um tipo de folclore infantil de cultura popular em geral, anonimamente criada e modificadas num processo de esforço coletivo, elas são a produção, espiritual do povo acumulada através dos tempos, (FRIEDMANN 2012 p. 59).

Os jogos e as brincadeiras acompanham o desenvolvimento da civilização humana desde seus primórdios. Perante esta evolução, busca-se reorganizar o conceito de brincadeira no dia a dia das salas de aula, como também busca-se compreender como se dar este processo que tem atraído a atenção das crianças, claro, desde que bem trabalhado no significado do que é incorporação de elementos para aquisição do conhecimento formal com objetivos claros e precisos, é evidente e pode ser comprovando sua funcionalidade quando se trata de trabalho na educação infantil já que criança é movimento e que os jogos e as brincadeiras permitem essa abertura tornando as aulas atrativas e prazerosas.

Se estas atividades fazem parte do desenvolvimento do homem desde os seus primórdios, nada mais atrativo do que adaptar esses tipos de atividades para melhor compreender o que a escola trata como conhecimento formal e vital para fazer com que a criança aprenda melhor superando os desafios que a jornada escolar impõe e conseqüentemente o cotidiano na preparação para a superação de obstáculos inerentes à vida.

## **2.1 Jogos e as brincadeiras e a aquisição do conhecimento formal**

A busca pelo objeto adequado para ser usado como elemento para aquisição do conhecimento formal necessita de uma escolha cuidadosa e testada anteriormente, pois a brincadeira já tem outro contexto, com um objetivo que envolve adaptação de um currículo direcionado e exigido pelas instituições escolares e estas estarem vinculadas aos Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI) deixando de ser o lúdico pelo lúdico. Neste sentido, Kishimoto cita que:

Considerando objetos e/ou ações que permitem às crianças se divertirem, ao mesmo tempo em que aprendem sobre algo. Assim, quando são intencionalmente criadas pelo adulto, como vistas a estimular certos tipos de aprendizagens, surge as dimensões das situações lúdicas. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. (KISHIMOTO, 2005 apud TEIXEIRA, 2014).

Levando em conta todos esses fatores que influenciam na aprendizagem fica claro o uso do brinquedo e conseqüentemente da brincadeira como uma metodologia rica em significados

para a aquisição do conhecimento formal. É como essa potencialização das situações estivessem diretamente ligada a facilitação do aprender brincando sério, sem ser encarado como obrigação, imposição, necessidade obrigatória para as situações que precisam ser resolvidas a qualquer custo, como muitas vezes a escola nos impõe. No jogo a criança se desprende dessas obrigações impostas perante a obrigatoriedade de aprender, passando a aceitar a forma de aprender como um faz de conta, ou seja, sem perceber.

Antes de começarem as pesquisas sobre o que era jogo e brincadeira, Winnicott (1975, p 15) afirma que: “o homem já brincava e jogava a sua maneira e com diferentes objetos com que estavam disponíveis: pedras, pedaços e madeira, ossos [...], o que mudou ao longo do tempo foram os materiais, o avanço da tecnologia e os espaços destinados para este fim”. Que se passou a brincar com materiais mais sofisticados e com direcionamentos diferentes, de acordo com suas necessidades, exigências, espaços e meios de brincar através do mesmo se garante a liberdade de criação que não se pode obter de outra forma de atividade.

Jogo designa tanto atitude quanto uma atividade estruturada que envolve regras, sendo que Winnicott refere-se ao jogo como experiência, sempre uma experiência criativa uma experiência espaço-tempo, ou seja, uma forma básica de viver “É brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou adulto fluem sua liberdade de criação. (FRIEDMANN, 2006 p. 17).

O jogo está tão intimamente ligado ao modo de viver que o autor o coloca como sendo “forma básica de viver” tamanha é a importância dessa forma de atividade, onde sua relevância vai determinar a forma como se adquire às experiências para a vida da pessoa na aquisição de seus processos criativos, processos estes que são inerentes e necessário para toda cultura que se desenvolveu e se destacou na sua “dominação” ou, seja, na superação e sobrevivência ao longo do tempo como também a manutenção de sua relevância na preservação e conseqüentemente dos fatores de poder que a fez ser passado adiante para as gerações futuras.

## **2.2 Jogar e brincar se completam através de objetivos semelhantes.**

Os jogos de aprendizagem possuem modelos diferenciados decorrentes de vários aspectos. A concepção de jogo está integrada ao objeto, enquanto a brincadeira está integrada ao brinquedo. O jogo é uma atividade mais estruturada e estabelecida por um princípio de regras explícitas. Ou seja, tem uma finalidade mais definida por quem pratica, deixando implícita ou explícita o ganhador.

A brincadeira se distingue por alguma estruturação e pela utilização de regras de maneira mais sutil, porém sem deixar de existir, mesmo que imperceptível ao “olhar” da criança que se desprende das regras impostas e se apropria das mesmas regras, mas de forma prazerosa, pois as brincadeiras recreativas têm regras simples e flexíveis, sendo as mais aceitas pelas crianças.

No entanto, os dois se completam devido à ação de proximidade que acontece no momento em que as mesmas são praticadas tornando-o significativa a aprendizagem distante de ser entendido como um simples meio de preencher o tempo ou de manter as crianças ocupadas, o jogo dinamiza as aulas e simplifica a compreensão de aquisição dos conteúdos sistematizados pela norma culta.

É no brincar que a criança constitui uma estratégia das mais valiosas na educação infantil, por facilitar o trabalho pedagógico de modo que possam ser introduzidos elementos que de certa forma contribuem incentivando e introduzindo a criança na norma culta, já que é no brincar que as ações são compartilhadas.

Desde os primeiros anos de idade escolar, dar-se diversas estratégias de desenvolvimento, através do jogo, então “quase todos os comportamentos (...) são suscetíveis de se converter em jogo, uma vez que se repetem por assimilação pura, isto é, por simples prazer funcional” (PIAGET, 1971 p.117).

Neste sentido, Piaget descreveu como o jogo está ligado aos padrões comportamentais, ou seja, de sua ligação com o indivíduo em sociedade e seu modo de assimilar estas regras que cada sociedade absorve ao longo da vida e a interação de cada um, no meio em que vive pois é na brincadeira que a criança mostra o seu eu, a personalidade que lhe é inerente, verdadeira.

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar de modo metafórico, a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou espaço definitivo na educação infantil. (KISHIMOTO 1996 p. 37-38).

Os jogos e brincadeiras em sala de aula atribuem significados e estabelece relações entre objetos, personagens e enredos, a brincadeira exige esforço mental e contribui para o desenvolvimento da criatividade e do raciocínio abstrato. A interação com as outras crianças

estimula ainda mais essas habilidades, pois implica por relações, sequenciais, roteiros hierárquias que se rearranjam de acordo com as intervenções de cada um.

Através da brincadeira, a criança toma decisões que leva em conta as expectativas e necessidades do grupo. Desse modo, internaliza práticas essenciais nas relações humanas, como esperar sua vez de fazer ou de falar algo, como também discutir as regras que permeiam o comportamento que rege as discussões do grupo, em que a mesma está inserida. Tais regras não seriam assimiladas se não fosse colocada em forma dos jogos e brincadeiras por serem formas simples, sociáveis sem o jugo de impor para respeitar e de respeitar para não ser punido.

O desenvolvimento social das crianças é vital em qualquer programa escolar. Porque as interações sociais são indispensáveis para o desenvolvimento moral e cognitivo. Por meio de jogos de regras, as crianças desenvolvem aspectos sociais, morais, cognitivos, políticos e emocionais. Os jogos constituem um conteúdo natural, motiva as crianças a cooperar para elaborar as regras. (FRIEDMAN, 2012, p.32).

Neste sentido, continua Friedmann, (2012 p. idem) afirma que:

O brincar espontâneo abre a possibilidade de observar e escutar as crianças nas suas linguagens expressivas mais autênticas. Esse brincar incentiva a criatividade e constituem um dos meios essenciais de estimular o desenvolvimento infantil e as diversas aprendizagens.

A autora, afirma ainda que é na brincadeira que a criança revela seu verdadeiro eu, a sua verdadeira personalidade, revelando suas vontades, medos e frustrações, como também demonstra comportamento da cultura em que a mesma está inserida, revelando o seu meio social de maneira espontânea nas suas múltiplas facetas.

Os jogos infantis constituem admiráveis instituições sociais. O jogo de bolinhas entre meninos, composta, por exemplo, um sistema muito complexo de regras, isto é, toda jurisprudência (...) se desejarmos compreender alguma coisa a respeito da moral da criança, é, evidentemente, pela análise de tais fatos que convém começar. Toda moral consiste num sistema de regras e, em essência, toda moralidade deve ser procurada no respeito que o indivíduo espera essas regras: (PIAGET, 1977 p. 11).

Pode-se considerar que o jogo é uma fonte rica para estudar os comportamentos espontâneos das crianças, a aceitação das regras onde a criança se desprende da regra imposta e se apropria das mesmas regras de forma imperceptível, daí constituem valores que a sociedade necessita e as instituições escolares tentam impor a qualquer custo, sem instigar na

criança o desejo e a necessidade de aprender ou deixá-las vivenciar de maneira lúdica. A imposição anula a vontade de aprender.

Ao pensarmos em jogos e brincadeiras pensamos também em infância, pois em todas as classes sociais é difícil imaginar uma criança que não goste de brincar ou jogar, porque são atividades que nos dá prazer, não tem como se entregar a tais atividades lúdicas e durante a vida apenas trocamos as simplicidades das brincadeiras infantis por outras mais complexas, como o esporte e a dança, que entrarão como substitutos das brincadeiras simples e inocente praticada durante a infância.

### **3 O BRINCAR ESPONTÂNEO E O BRINCAR DIRECIONADO**

Neste sentido, continua Friedmann (2012, p. idem.) Afirma: que” o brincar espontâneo abre a possibilidade de observar e escutar as crianças nas suas linguagens expressivas mais autênticas. Esse brincar incentiva a criatividade e constituem um dos meios essenciais de estimular o desenvolvimento infantil e as diversas aprendizagens.”

Segundo a autora, é na brincadeira que a criança revela seu verdadeiro eu, a sua verdadeira personalidade, revelando suas vontades, medos e frustrações, como também demonstra comportamento da cultura em que a mesma está inserida, revelando o seu meio social de maneira espontânea nas suas múltiplas facetas.

Os jogos infantis constituem admiráveis instituições sociais. O jogo de bolinhas entre meninos, composta, por exemplo, um sistema muito complexo de regras, isto é, toda jurisprudência (...) se desejarmos compreender alguma coisa a respeito da moral da criança, é, evidentemente, pela análise de tais fatos que convém começar. Toda moral consiste num sistema de regras e, em essência, toda moralidade deve ser procurada no respeito que o indivíduo espera essas regras: (Piaget, 1977 p. 11).

Pode-se considerar que o jogo é uma fonte rica para estudar os comportamentos espontâneos das crianças inclusive da aceitação das regras contribuindo para que a criança se desprende das regras impostas e se apropria das mesmas regras de forma imperceptível, daí constituem valores que a sociedade necessita e as instituições escolares tentam impor a qualquer custo, sem instigar na criança o desejo e a necessidade de aprender ou deixá-las vivenciar de maneira lúdica. A imposição anula a vontade de aprender.

Ao pensarmos em jogos e brincadeiras pensamos também em infância, pois em todas as classes sociais é difícil imaginar uma criança que não goste de brincar ou jogar, porque são atividades que nos dá prazer, não tem como se entregar a tais atividades lúdicas. Durante a



vida apenas trocamos as simplicidades das brincadeiras infantis por outras mais complexas, como o esporte e a dança, que entrarão como substitutos das brincadeiras simples e inocente praticada durante a infância.

Pensando assim, o jogo é um ponto de partida para iniciarmos nossas fantásticas relações com o mundo da cultura. O jogo e a brincadeira é o ponto de partida para ampliarmos nossas experiências em outras atividades. Ao brincar, o leque de possibilidades evolui para novas experiências e estimula as expectativas, abrindo possibilidades para estimular as experiências na vida estudantil.

A brincadeira possibilita a criança expressar seus desejos. Segundo Adriana Friedmann, é o nível mais alto do desenvolvimento na pré-escola, e é por ela que as crianças se movem cedo. Enquanto que Vygotsky acredita ser atividade lúdica crucial para o desenvolvimento cognitivo, pois o processo de criar situações imaginárias leva ao desenvolvimento do pensamento abstrato. Isso acontece porque novos relacionamentos entre significados, objetos e ações são criados durante o brincar. (VYGOTSKY 1984, p. 32).

Leontiev (1987) acreditava que, na atividade infantil surge uma contradição entre o rápido desenvolvimento da necessidade que as crianças têm de agir sobre os objetos e o desenvolvimento das operações que permitem realizar essas ações. Para o autor, essa contradição se resolve no decorrer das atividades, dadas em forma de brincadeira ou de jogo, já que a aprendizagem / satisfação se dá durante o processo e não no resultado, pois o domínio de uma área mais ampla da realidade, só pode ser obtida no ato do brincar.

Através do brincar a criança tem a liberdade de imaginar e de experimentar. O universo da brincadeira é um instrumento valioso na formação de pessoas mais criativas, capazes intelectual, social e economicamente ajudando-as a enfrentar desafios individuais e em grupo, sem contar que na escola o jogo apresenta uma nova perspectiva prazerosa de uma diversão comprometida com a aprendizagem significativa, possibilitando as crianças uma metodologia atual e oportuna nesses tempos midiáticos que vem tornando os modelos metodológicos superados pela falta de investimentos na educação.

Alves (2011 p.12) et al afirmam:

Quando pensamos em jogos e brincadeira, inevitavelmente nos reportamos à infância, ou mais propriamente à criança. É difícil imaginar uma criança que não goste de brincar\ou jogar, tamanho é o prazer com o qual se entrega a suas atividades lúdicas. Alias, é próprio de nossa humanidade esse desejo para o jogo, de modo que se engana aquele que acha que um dia deixa de jogar e\ou brincar como fazíamos na infância. Apenas trocamos a simplicidade das

brincadeiras infantis por outras mais complexas como o esporte e a dança à medida que vamos crescendo e se desenvolvendo.

Evidentemente as alterações nos jogos e brincadeiras durante a nossa vida existem, porém, sem deixar de acontecer ao longo da mesma, já que só há uma troca por outras atividades mais elaboradas de regras mais acentuadas, possivelmente associadas a outros fatores tais como físicos, econômicos, familiares ou culturais. No entanto não pela falta de desejo do indivíduo depois de tornar-se adulto por que brincar/jogar é indispensável ao desenvolvimento humano em qualquer idade.

Neste sentido, Coria et al afirmam que:

Apesar das várias recomendações para que se utilizem brincadeiras e jogos e situações lúdicas para favorecer as aprendizagens na pré-escola, o uso didático dessas estratégias ainda não se disseminou entre os professores e continua sendo limitado a situações de recreio por iniciativa das crianças, (2012, pg. 51).

Na verdade, as dificuldades de lidar com as metodologias lúdicas ainda existem por parte de muitos professores, acredito que, por o tema ainda ser abordado como bagunça, barulho, onde os quais não são vistos como sinônimos de aprendizagem e essa postura ainda existem, e é praticada por parte de muitos profissionais da educação.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A aprendizagem é um processo longo e contínuo, que se inicia com nascimento e só termina com a morte, evoluem a partir dos vínculos e laços firmados com a família e com a sociedade e aprimora-se no ambiente educacional através do ensino científico.

Durante esse processo cognitivo, alguns indivíduos enfrentam situações que dificultam ou impedem a sua concretização e esses fatores podem estarem ligados a metodologias usadas por alguns professores que quando não são bem analisados, pensadas e testadas na sua aplicabilidade em aula podem não facilitar a aprendizagem da criança. E podendo ser uma das causas da dificuldade de aprendizagem.

Desse modo sabendo que a metodologia é um fator preponderante, busca-se alternativas para que esse processo seja mais simples, dinâmico e prazeroso é nesse contexto que os jogos e brincadeiras tem uma importância fundamental, devido a favorecer esse processo de aquisição do conhecimento formal adquirido na escola.

Assim para entender e identificar as atividades que fazem parte do lúdico e facilite o aprendizado devem ser levados em considerações uma série de fatores que podem influenciar de alguma maneira, dentre eles os diversos meios para que o ensinar e para que o aprender seja eficaz.

A eficiência, a interação e o sucesso do aprender com jogos e brincadeiras estão intimamente ligados a capacidade do professor em articular bem os conteúdos propostos e o jogo escolhido para cada tipo de atividade e se for com crianças bem pequenas se faz necessários mais de um professor para que se tenha um bom resultado.

## REFERÊNCIAS

ALVES, F.D./ S, **Jogo e a educação da Infância** ed. CRV, 1ª Ed. – Curitiba, PR 2011.

\_\_\_\_\_, S, A. ; **Jogo e a Educação na Infância, muito prazer em aprender.**Curitiba Ed. CPV 2011.

CÓRIA-S, M. A. e LUCENA, F.R, P.12 **Jogos e brincadeira na Educação Infantil – 6º Ed.** Campinas, S.P: Papyrus, 2012 – (Coleção Papyrus Educação).

FREITAS, J M, **Jogos para Alfabetização e Letramento – 1ª ed.** Fortaleza / CE: Editora IMEPH, 2011.

FRIEDMANN, A. **O brincar na Educação Infantil.** São Paulo: Moderna, 2012.

\_\_\_\_\_ **O brincar no cotidiano da criança – São Paulo:** Moderna. P. 47. 2006.

\_\_\_\_\_ **O desenvolvimento da criança através do brincar – São Paulo:** Moderna. 1996.

KISHIMOTO T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1996.

\_\_\_\_\_**T.M. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1996.

LEONTIEV, A. El desarrollo Psíquico del niño em la edad pré-escolar. In: **la psicología evolutiva y pedagógica en la URSS: antología. Moscou: Progreso, 1987.**

PIAGET, J. **O julgamento moral da criança.** São Paulo: Bibliografia, 1971.

Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC / SEF 1998. VOLUME – 1: Introdução. Disponível em:

<<http://www.anpae.org.br/simposio2011/PDFs/trabalhoscompletos/comunicaçõesrelatos/0020.pdf>>. Acesso em 01 de Nov de 2015.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos Brinquedos e Brinquedoteca** 3 edição. Rio de Janeiro, 2014.

SABINI. Cória, apud Corintios cap.13 v 11. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**, 2012.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.