

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO PEDAGOGIA**

**AURIANA SOARES SACRAMENTO**

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO  
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**MARABÁ**

**2023**

AURIANA SOARES SACRAMENTO

**A IMPORTANCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO  
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso,  
apresentado à faculdade de educação na  
Universidade Federal do Sul e Sudeste do  
Pará (UNIFESSPA), curso de pedagogia.

Orientadora: Silvana Lourinho

MARABÁ

2023

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará**  
**Biblioteca Setorial Josineide da Silva Tavares**

---

S123i Sacramento, Auriana Soares  
A importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem  
na educação infantil / Auriana Soares Sacramento. — 2023.

xx f.

Orientador (a): Silvana de Sousa Lourinho.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade  
Federal do Sul e Sudeste do Pará, Campus Universitário de Marabá,  
Instituto de Ciências Humanas, Faculdade de Ciências da Educação,  
Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, Marabá, 2023.

1. Jogos educativos. 2. Aprendizagem. 3. Educação infantil. 4.  
Ensino. 5. Brincadeiras – educação. 6. Prática de ensino I. Lourinho,  
Silvana de Sousa, orient. II. Título.

---

CDD: 22. ed. 371.337

Elaborado por Miriam Alves de Oliveira – CRB2/583

AURIANA SOARES SACRAMENTO

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO  
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso,  
apresentado à faculdade de  
educação na Universidade Federal do  
Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA),  
curso de pedagogia.

Orientadora: Silvana Lourinho

Data de aprovação: (PA) 29 de Agosto de 2023

Banca Examinadora:

---

Profa. Ma. Silvana de Sousa Lourinho

Orientadora

---

Prof. Dr. Walber Christiano Lima da Costa

---

Prof. Dr. Davison Hugo Rocha Alves

Dedico primeiramente a Deus, único responsável por ter chegado até aqui, sem ele nada teria acontecido.

Depois aos meus pais Ana Meire e Alfredo Santana, todo esforço até aqui foi para recompensa-los por tanta dedicação aos filhos.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente a Deus por me permitir chegar até aqui, por ter me dado ao longo do tempo sabedoria e persistência para não desistir do curso em meio a tantas dificuldades encontradas durante o percurso.

A minha família que sempre esteve ao meu lado, sempre torcendo por mim e me incentivando a conclusão do curso.

Agradeço aos amigos que até aqui conquistei, que foram essenciais nesse trajeto, pessoas enviadas por Deus nos momentos mais difíceis, que me estenderam a mão quando mais precisei. Agradeço a todas as pessoas que no decorrer dessa caminhada passaram pela minha vida me ajudando direta e indiretamente.

E por último aos meus professores Silvana de Sousa Lourinho minha orientadora e ao professor Walber Christiano Lima que está diretor da Faculdade de Educação, por serem luz na minha vida acadêmica, por terem me ajudado sem medir esforços, levarei comigo para além da vida, vocês são mais que extraordinários no que fazem.

## RESUMO

O presente trabalho traz como objetivo geral reconhecer atividades lúdicas como prática eficiente no processo de ensino aprendizagem infantil, junto com propostas experimentais de jogos lúdicos eficientes nesse processo. Visando analisar os efeitos benéficos e sua importância para o desenvolvimento do aprendizado infantil. Sendo utilizado como instrumento pedagógico facilitador na absorção de conhecimentos capaz de promover diversas habilidades. Busca-se através de pesquisa bibliográfica, na qual ideamos autores que defendem a importância do uso do lúdico na educação infantil, tais como: (KISHIMOTO, 1993), (BRASIL, 1997), (PIAGET, 1998), (BARATA, 1995), (RIEDMANN, 2001), (LUCKESI, 2018), (SILVEIRA, 2011), e experimental realizada no laboratório do campus I da UNIFESSPA, promover a importância da inclusão de jogos e brincadeiras lúdicas no cotidiano escolar. Conclui-se que através dos jogos e brincadeiras lúdicas pedagógicas a criança cria e desenvolve habilidades cognitivas, intelectuais, motoras que são fundamentais no processo de interação social.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Ensino. Aprendizagem. Educação Infantil

## **ABSTRACT**

**The present work has as its general objective to recognize ludic activities as an efficient practice in the process of teaching and learning for children, together with experimental proposals of efficient ludic games in this process. Aiming to analyze the beneficial effects and their importance for the development of children's learning. Being used as a facilitating pedagogical instrument in the absorption of knowledge capable of promoting various skills. We search through bibliographic research, in which we devise authors who defend the importance of using playfulness in early childhood education, such as: (KISHIMOTO, 1993), (BRASIL, 1997), (PIAGET, 1998), (BARATA, 1995) , (RIEDMANN, 2001), (LUCKESI, 2018), (SILVEIRA, 2011), and experimental carried out in the laboratory on campus I of UNIFESSPA, to promote the importance of including games and recreational activities in the school routine. It is concluded that through games and pedagogical games, the child creates and develops cognitive, intellectual and motor skills that are fundamental in the process of social interaction.**

## SUMÁRIO

<u>CDD: 22. ed. 371.337</u> .....	3
<b><u>1. INTRODUÇÃO</u></b> .....	10
<b><u>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</u></b> .....	11
<b><u>2.1 O JOGO COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM</u></b> .....	11
<b><u>2.2 – JOGOS E SUA IMPORTÂNCIA NA APRENDIZAGEM INFANTIL</u></b> .....	14
<b><u>2.3 – IMPORTÂNCIA DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS</u></b> .....	15
<b><u>2.4 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA</u></b> .....	18
<b><u>2.5- O JOGO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM</u></b> .....	20
<b><u>2.6 RELAÇÃO ENTRE A LUDICIDADE E APRENDIZADO</u></b> .....	23
<b><u>3. METODOLOGIA</u></b> .....	25
<b><u>4. RESULTADOS E DISCUSSÕES</u></b> .....	26
<b><u>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</u></b> .....	27
<b><u>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS</u></b> .....	29
<b><u>APÊNDICES</u></b> .....	31

## **1. INTRODUÇÃO**

O presente trabalho tem como tema a importância da ludicidade como ferramenta no processo de aprendizagem lúdica no contexto da educação infantil. A relevância dessa pesquisa, se dá pela necessidade de compreender o papel do lúdico no processo de ensino aprendizagem no cenário educacional e a importância da mediação docente nesse processo educativo.

Nesse artigo será abordado a suma importância do lúdico no processo de aprendizagem buscando compreender como se dá, quais as contribuições e relevância no espaço educacional. Visando que a educação de forma lúdica além de se tornar mais atrativa se torna mais prazerosa, utilizando a prática de ensinar com a diversão do aprender técnico aos olhos do docente. Entende-se que o lúdico no contexto educacional proporciona não somente um meio verdadeiro de aprendizagem, como também permite que os educadores supram suas necessidades docentes. Nesse sentido, vale salientar, que o lúdico é considerado fundamental no planejamento das atividades para a educação infantil, adquirindo e transmitindo conhecimento.

O trabalho fundamenta-se em um estudo bibliográfico na perspectiva de pesquisa teórica, bibliográfica qualitativa em educação. Em nosso trabalho pretendemos analisar a proposta da Base Nacional Comum Curricular (BNCC 2017), tendo em vista o ensino aprendizagem, bem como as novas perspectivas para o trabalho dos professores na educação infantil.

Vale ressaltar que esta pesquisa teve como objetivo geral: Estudar a importância do lúdico na educação infantil, desafios do professor trabalhar os jogos e brincadeiras lúdicas. Assim como teve como objetivos específicos: verificar a prática metodológica do professor e a valorização dos jogos e brincadeiras nas aulas; compreender a escola em relação à realização de jogos e brincadeiras em sala de aula; identificar como os jogos lúdicos podem contribuir na aprendizagem da criança.

Com isso o educador que atua na área da Educação Infantil, deve ampliar sua prática pedagógica, sabendo que o desafio é grande, conhecendo e entendendo as crianças como seres únicos, que sentem, pensam, criam, imaginam o mundo do seu jeito próprio, que tem vontade de aprender e

descobrir novidades, com uma grande capacidade de se comunicar, de indagar e de buscar compreender as coisas do mundo que as cercam.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1 O JOGO COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM**

Ao longo da história da humanidade o lúdico vem contribuindo de forma decisiva para o desenvolvimento psicossocial e cultural da criança como recurso na transmissão de conhecimentos, valores, crenças e divertimentos. Compreendido dessa forma o lúdico assume importante papel no contexto social.

Sobre este aspecto, Kishimoto afirma a respeito de Huizinga (2003):

O lúdico é uma atividade antiga praticada por sociedades primitivas, considerada como uma atividade cultural, com suas definições menos rigorosas e muito mais ampla, para buscar a essência e o prazer de brincar. Com isto chegou a chamar o homem de “homo Ludens” (homem que brinca), para ele a capacidade de jogar e brincar são tão importantes para a nossa espécie quanto o raciocínio e a construção de objetos. (2003, p.32).

O brincar sozinho, sentar em um canto da sala com um brinquedo, não demonstra isolamento imposto e sim, a busca de um momento para si, tal qual nós adultos, em algum momento, precisamos. Outra característica a ser citada dos jogos e das brincadeiras é o foco no processo e não no resultado. Em ambos os casos não se busca um resultado final, não sendo o principal objetivo deles, e sim as vivências e experiências adquiridas ao longo do ato de jogar e brincar, a apropriação cultural e simbólica, imaginação e criatividade.

É importante destacar que os professores devem valorizar o lúdico em suas aulas, pois é por meio dele que as crianças vão internalizar diversas situações presentes no meio em que estão inseridas. Muitas vezes o professor não tem facilidade em desenvolver um conteúdo com as crianças, não se sente motivado, portanto, se repensar na sua forma de ensinar ele irá perceber que necessitará de atividades que vão além do papel, do computador ou do lápis.

Assim, conclui-se que a ludicidade é relevante na educação de uma criança por proporcionar momentos de socialização entre as elas, pois se relacionam com o meio social e cultural, a partir dos jogos e das brincadeiras eles se apropriam das regras sociais, se relacionam com instrumentos e signos que medeiam à aprendizagem para o seu desenvolvimento. O lúdico permite que a criança tenha voz na escolha das atividades que deseja fazer, tornando-a mais prazerosa e significativa, porém na escola cabe ao professor acompanhá-las e motivá-las.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais-PCNs, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa particularidade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre o mundo imaginário e a imitação da realidade.

Mais do que entender uma criança, é preciso compreender como estabelecer contato com ela e propor atividades divertidas que desenvolvem o seu momento na Educação Infantil. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. A brincadeira é uma forma de expressão em que a criança se sente segura, para descobrir e explorar o mundo em sua volta, como também é através do simples brincar que a sua capacidade de se comunicar, criar, imaginar dentre outras se desenvolve de maneira surpreendente.

O brincar faz parte do mundo infantil, sendo muito importante no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança, principalmente na educação infantil. Dessa maneira o presente estudo tem como objetivo conhecer os benefícios que o brincar pode proporcionar no ensino aprendizagem na Educação Infantil, assim como também conhecer o universo lúdico que a escola pode proporcionar.

Assim sendo, a adição de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é indispensável, devido à influência que esse tipo de metodologia exerce na vida infantil, pois quando as crianças estão envolvidas emocionalmente nessa ação, torna-se mais fácil e dinâmico, a transmissão de conhecimento. O lúdico utilizado como uma ferramenta pedagógica no processo de ensino aprendizagem para as crianças, facilita a absorção do conhecimento e o desenvolvimento integral em todos os aspectos.

Através de atividades lúdicas, o relacionamento entre alunos pode ser melhorado ou fortalecido, assim como criar várias oportunidades para que eles aprendam a jogar de forma mais ativa. As crianças têm a oportunidade de aprender a aceitar as regras e as respeitá-las por meio do reforço dos conteúdos aprendidos, o que pode ocasionar na aquisição de novas habilidades.

Por meio da brincadeira, pode-se afirmar que a criança aprende a interagir com outras pessoas, além de aprender a compartilhar, cumprir regras e tomar decisões. Diante disso, os jogos e as brincadeiras devem ser valorizados na escola, pois é uma experiência que a criança vivencia na aprendizagem, é o brincar, o interagir, com ela, com as outras crianças e com o meio. Nos dias atuais, discute-se muito sobre o conceito de brincar e seu significado. Mediante isto, entende-se que há várias definições do que é brincar. Segundo Pozas apud Venturini (2016): “a brincadeira projeta a criança em um universo alternativo excitante, no qual ela não só pode viver em situações sem limitações, mas também com menos riscos”. Afirma ainda que a brincadeira requer a tomada de decisão, para as crianças a brincadeira não é inata, não é natural, porque produz relações entre elas próprias com outras crianças e supõe-se que tenha uma aprendizagem social. (POZAS apud VENTURINI, 2016, p.15):

Em meados da década de 1930, os jogos educativos começaram a ser inseridos nas instituições infantis. Naquela ocasião, o Brasil conheceu personalidades importantes no campo da Psicologia, como Claparède, Pierre Janet, Mira e Lopes, André Reis e outros que auxiliaram na disseminação de estudos na área da psicologia infantil, inclusive sobre o jogo. O sentido do jogo era considerado como uma manifestação dos interesses e necessidades das crianças e não apenas como distração. A formação da criança era viabilizada por meio dos brinquedos e dos jogos que ela executava. (KISHIMOTO, 1993, p.23)

O lúdico é uma ferramenta importante na mediação do conhecimento, estimula a criança enquanto trabalha com material concreto, jogos, ou seja, tudo o que ela possa manusear, refletir e reorganizar; a aprendizagem acontece com mais facilidade e entusiasmo, pois ela aprende sem perceber, aprende brincando.

## 2.2 – JOGOS E SUA IMPORTÂNCIA NA APRENDIZAGEM INFANTIL

O jogo sempre foi uma característica do ser humano e, dessa forma, deve fazer parte também de suas atividades educativas. Assim é que, segundo Kishimoto (1998): Do ponto de vista histórico, a análise do jogo é feita a partir da imagem da criança presente no cotidiano de uma determinada época. O lugar que a criança ocupa num contexto social específico, e a educação a que está submetida e o conjunto de relações sociais que a mantém com personagens do seu mundo, tudo isso permite compreender melhor o cotidiano infantil - é nesse cotidiano que se forma a imagem da criança e do seu brincar. (1998, p. 43)

Sua importância e utilização na educação das crianças dão-se historicamente desde a Grécia Antiga com o pensador Platão e a partir daí com os egípcios, romanos, maias e mais tarde com os Humanistas (Séc. XVI), teóricos da educação e estudiosos da Pedagogia Ativa como Dewey, Montessori, Rosseau, Froebel, Piaget, Freinet e Paulo Freire, dentre outros.

Essa importância sempre foi percebida, principalmente quando se apresenta como fator essencial na construção da personalidade integral da criança. Quando a criança brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a desenvolver sentimentos de liberdade e satisfação pelo que faz. Segundo Araújo (1992, p. 36):

Jogo é uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observada, ou um obstáculo deliberadamente estabelecido, que deve ser superado". Desta forma, através do jogo a criança busca o prazer e, o jogo é causa de prazer porquê da ilusão, satisfaz imediatamente os desejos infantis. Ele permite esforço e conquista, por isso é motivo de prazer.

No jogo individual ou coletivo, a criança ao escolher ou recusar uma atividade, ao decidir qual a forma de realizar essa atividade, ao demonstrar sua capacidade de continuidade e de esforço, estará espelhando sua personalidade. Daí resulta a importância do jogo no processo da formação lúdica dos indivíduos e conseqüentemente da aprendizagem infantil.

A infância é dominada pelo jogo. Sua carência pode favorecer neuroses infantis que se desencadearão até a fase adulta, uma vez que não foram superados suficientemente, os níveis de agressividade, competitividade, etc. Dessa forma, o jogo se torna fundamental na vida da criança como instrumento indispensável ao seu pleno desenvolvimento, enquanto recurso de integração, socialização e de superação de inúmeros desajustamentos de ordem psicossocial, ao mesmo tempo em que estimula a criatividade, raciocínio, investigação, etc.

Nesse sentido, todas as atividades desenvolvidas no âmbito da aprendizagem infantil devem partir do jogo como recurso de desafio à participação ativa das crianças na expectativa de construção do conhecimento.

### **2.3 – IMPORTÂNCIA DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS**

Os jogos representam recursos didáticos de grande valor na aprendizagem infantil, pois, a criança aprende melhor brincando e todos os conteúdos podem ser ensinados através de brincadeiras e jogos. Segundo Piaget (1971, p. 57): “Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

A ideia de aplicar o lúdico na aprendizagem infantil difundiu-se principalmente a partir do advento do Movimento Escola Novista. Nessa perspectiva, o brinquedo surge para enriquecer e implementar a atividade lúdica juntamente com os jogos, desenvolvendo assim, relevante papel no que concerne às atividades cotidianas das crianças. Almeida (1990) faz referência ao brinquedo quando afirma que:

O brinquedo faz parte da vida da criança. Ele simboliza a relação pensamento x ação e, sob este ponto, constitui provavelmente a matriz de toda atividade linguística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação. (1990, p.43)

Ainda quanto a essa importância do brinquedo e das brincadeiras na aprendizagem infantil e ao desenvolvimento da linguagem, refere-se Cunha (2000, p. 23): “O brinquedo e as brincadeiras são excelentes oportunidades

para nutrir a linguagem da criança. O contato com diferentes situações estimula também a linguagem interna e o aumento do vocabulário”.

O entusiasmo da brincadeira faz com que a linguagem verbal se torne mais fluente e haja maior interesse pelo conhecimento de palavras novas. A variedade de situações que o brinquedo possibilita pode favorecer a aquisição de novos conceitos. A participação de um adulto, ou criança mais velha, pode enriquecer o processo; a criança faz experiências descobrindo as leis da natureza, o adulto introduz novos conceitos por ela vivenciados, complementando assim a sua integração. Ainda quanto esta importância do brinquedo e das brincadeiras na aprendizagem infantil e o desenvolvimento da linguagem, referem-se Cunha (2000), o brinquedo e as brincadeiras são excelentes oportunidades para nutrir a linguagem da criança. O contato com diferentes situações estimula também a linguagem interna e o aumento do vocabulário. O entusiasmo da brincadeira faz com que a linguagem verbal se torne mais fluente e haja maior interesse pelo conhecimento de palavras novas.

A variedade de situações que o brinquedo possibilita pode favorecer a aquisição de novos conceitos. A participação de um adulto, ou criança mais velha, pode enriquecer o processo; a criança faz experiências descobrindo as leis da natureza, o adulto introduz novos conceitos por ela vivenciados, complementando assim, a sua integração. (CUNHA, 2000, p. 35)

A criança utiliza como primeiro brinquedo de sua vida, o próprio corpo. Ela explora no decorrer dos primeiros meses de vida, passando em seguida explorar objetos que despertam sua atenção visual ou auditiva. Daí em diante, o brinquedo estará presente em sua vida até a fase adulta.

É necessário que a criança brinque para expressar suas fantasias, desejos e experiências, pois o mundo do faz de conta é possível destruir o que incomoda; para dominar suas angústias, seus medos; para exprimir sua natural agressividade, de forma tranquila e segura, de modo socialmente aceito; para estabelecer e desenvolver a sociabilidade; para aumentar suas experiências e aprender que é permitido errar e que pode tentar de novo; sem críticas destrutivas, para promover sua criatividade e favorecer toda expressão de sua personalidade. Nesse sentido, brincar é realmente uma das coisas mais

importantes na vida da criança, de tal forma que a previsão de brincar pode torná-la infeliz, desajustada, perdendo o significado de viver.

Ao contrário do que muitos pensam, o brinquedo não é uma simples recreação ou passatempo, mas a forma mais completa que a criança tem de se comunicar consigo mesma e com todo mundo. É a partir da magia do brinquedo que ela desenvolve a autoestima, a imaginação, a confiança, a cooperação, a curiosidade, a iniciativa, o relacionamento interpessoal. Quando a criança brinca, experimenta, descobre, inventa, exercita e confere suas habilidades.

No brincar existe necessariamente participação e engajamento, o brinquedo é certamente uma forma de desenvolver a capacidade de engajar-se, de manter-se ativo e participante. A criança que brinca bastante será um adulto trabalhador. A criança que sempre participou de jogos e brincadeiras grupais saberá trabalhar em grupo; por ter aprendido a aceitar as regras do jogo e estabelece-las, saberá também respeitar as normas grupais e sociais. É brincando bastante que a criança vai aprender a ser um adulto consciente, capaz de participar e engajar-se na vida de sua comunidade. O brinquedo é o trabalho da criança. Se a criança brinca, acostuma-se a ter seu tempo livre criativamente utilizado.

O brinquedo desempenha um importante papel no desenvolvimento de habilidades verbais na criança; já que através do brinquedo, a criança tanto se comunica com seu companheiro de brincadeira, como tenta se comunicar com seu próprio brinquedo, desenvolvendo pequenos diálogos. Uma criança quando brinca de boneca, por exemplo, conversa com a mesma como se está tivesse vida, procura usar a linguagem que naturalmente só usa quando está brincando, ou seja, a criança tenta conversar com a boneca de forma correta; tentativa de não apenas copiar a linguagem do adulto, mas de criar também a sua própria maneira de se comunicar. E sobre esta relação brinquedo X palavra, Vygotsky (1991) apresenta a seguinte consideração:

No brinquedo, espontaneamente a criança usa sua capacidade de separar significado de objeto sem saber o que está fazendo, da mesma forma que ela não sabe estar falando em prosa e, no entanto, fala, sem prestar atenção às palavras. Dessa forma, através do brinquedo, a criança atinge uma

direção funcional de conceitos e objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto. (1991, p. 32)

Vale ressaltar que quando brinca, a criança não está totalmente inconsciente, ou seja, não perde a noção do real; ela sabe que está apenas representando um objeto, situação ou fato, em suma, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, proporcionam o aprender-fazendo, o pleno desenvolvimento da linguagem, o senso de companheirismo e a criatividade.

## **2.4 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

Para que entendamos a relação entre infância e brincadeiras é necessário resgatar o ato de brincar enquanto experiência lúdica. Como instrumento que pode ser utilizado no processo formativo de estudo, o lúdico busca o papel do brincar e o acesso à cultura, a incorporação dos valores e apropriação de novos conhecimentos.

É na infância que a criança adquire o ato de brincar e buscar experiência com outras crianças. O brincar também envolve atividades físicas, mentais, sociais, comunicativas e emocionais para o desenvolvimento da criança.

A brincadeira é um fenômeno da cultura que se configura em um conjunto de práticas. No brincar, casam-se a espontaneidade e a criatividade com a progressiva aceitação das regras sociais e morais. Dessa forma, o conhecimento destaca o desenvolvimento e a identidade da autonomia. O fato de a criança desde cedo se expressar através de gestos e sons favorece e representa determinado papel na brincadeira.

A criança se expressa de maneira natural. O brinquedo satisfaz as necessidades básicas de aprendizagens das crianças, como, por exemplo, as de escolher, imitar, dominar, adquirir competências, enfim de ser ativo em um ambiente seguro, o qual encoraje e consolide o desenvolvimento de normas e valores sociais. (HORN, 2004, p.71) diz que por meio da brincadeira, da música, do teatro, da conversa, da interatividade a criança tende a compreender a experiência de cultura e dos costumes que favorecem a compreensão mais eficaz da criança resgatando o gosto de aprender tornando a afetividade entre o indivíduo e o aprender, estabelecendo a aprendizagem mais interessante e prazerosa.

Desse modo, todos participam ativamente do processo de aprendizagem onde o lúdico está presente em todos os momentos. Com base nessa forma de ensino, favorece-se a interação e o estímulo da criança para melhorar e atribuir qualidade dos conteúdos analisados de maneira afetiva. O ato de brincar contribui para um melhor desenvolvimento da criança em todos os aspectos que contribuem para a vida social de todo ser humano, e assim com a brincadeira é que a criança viaja na sua imaginação, se tornando gente grande em alguns momentos.

Diante de todas as contribuições históricas, passamos a observar a educação lúdica como um instrumento metodológico que possibilita o desenvolvimento do ser humano intelectual e físico, considerando em qualquer fase da vida. Desenvolvendo um pensamento reflexivo crítico e ativo da pessoa, enriquecendo o senso de responsabilidade e proporcionando a este uma função cognitiva e social dentro da sociedade. O trabalho criativo é divertimento; é a livre exploração dos materiais que cada um escolhe.

A mente criativa brinca com os objetos que ama. O pintor brinca com cor e espaço. O músico brinca com o som e silêncio. Eros brinca com as amantes. Os deuses brincam com o universo. As crianças brincam com qualquer coisa em que possam pôr as mãos, (NACHMANOVITCH, 1993, p.43).

É essencial que o jogo lúdico seja trabalhado de forma inteligente e útil, sendo planejado e sistematizado, para mediar avanços e atribuir condições para que a criança aprenda brincando, tendo assim também uma maior socialização. Conhecendo e aprimorando suas diversas habilidades.

Nesse sentido, o educador desenvolve um papel de suma importância: o de mediador no processo, utilizando das cantigas recentes e antigas, dos brinquedos cantados, das brincadeiras e dos jogos infantis. Dessa maneira, ele está contribuindo para uma ampliação desse universo lúdico, que integra a cultura e deve ser repassada de geração para geração. Sabemos que quando falamos de criança, o universo de fantasia não pode ser desconsiderado, mesmo e principalmente, quando a questão é conhecer e aprender. No ato de brincar, os gestos, sinais, objetos e os espaços valem e têm um sentido diferente daquele que demonstra ter.

A brincadeira contribui com a criança para a melhoria de sua autonomia e criatividade, favorece para a interiorização de determinados modelos de

adultos presentes na sociedade. Ser professor hoje é enfrentar um desafio para os profissionais da infância; pois se sabe que o ato de educar apresenta algumas características que o define como um formador de opiniões e que acontece ao longo dos anos por meio das experiências pessoais.

O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira nada mais é que o ato de brincar como brinquedo ou mesmo com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se os brincantes impuserem regras. Percebe-se, pois, que jogo, brinquedo e brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados; ao passo que o lúdico abarca todos eles, (MIRANDA 2001, p.30). Portanto entendemos que a brincadeira está mais ligada ao sentido de gratuidade de uma ação livre de compromisso com a possibilidade da existência de regras flexíveis e determinadas enquanto a brincadeira dura por aqueles que dela participam.

O jogo também possui regras que são transformadas geralmente quando o interesse daqueles que jogam diminuem, sendo, portanto, o modo de chamar a atenção de quem joga. O brinquedo é o objeto manipulado no desenvolvimento da atividade lúdica, portanto pode ser utilizado como tal também nos jogos. A Lei Federal nº 8069/90, mostra que toda criança tem o direito de brincar, mostra também que "Todas as crianças têm direito: à vida e à saúde, à liberdade, ao respeito e à dignidade, à convivência familiar e comunitária, à educação, à cultura e ao lazer, à proteção ao trabalho..." (BRASIL, 2004).

## **2.5- O JOGO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM**

O jogo como instrumento facilitador da aprendizagem de crianças e adolescentes é de suma importância, uma vez que o lúdico se torna fundamental dentro e fora da sala de aula, pois propicia a construção de um espaço imaginário infantil e estimula o desenvolvimento da capacidade da criança. Quando o educador utiliza o jogo como um recurso pedagógico com a intenção de proporcionar um aprendizado, é possível notar que o mesmo obtém resultados diferentes da maneira tradicional de ensinar.

Para que o ensino possa se tornar agradável tanto para os alunos quanto para os educadores, faz-se necessário que os usos de jogos e das atividades lúdicas, como recursos metodológicos, possam ser a saída para melhorar o

processo de ensino e aprendizagem e tornar o trabalho educacional realizado em nossas escolas mais dinâmico e prazeroso, pois toda prática pedagógica precisa proporcionar alegria aos alunos no processo de aprendizagem. Entende-se que a utilização de jogos e atividades lúdicas, como estratégia de ensino pode contribuir para despertar o interesse dos alunos pelas atividades da escola e melhorar o desempenho dos mesmos, facilitando a aprendizagem. Segundo Luckesi (2000, p. 02):

O que a ludicidade traz de novo é o fato de que quando o ser humano age de forma lúdica vivencia uma experiência plena, isto é, ele se envolve profundamente na execução da atividade. Sendo assim, o trabalho utilizando a ludicidade pode contribuir para que o aluno tenha maior interesse pela atividade e se comprometa com sua realização de forma prazerosa. (LUCKESI, 2000, p. 02)

De acordo com o autor é possível destacar que o ser humano precisa se envolver em algum momento de sua vida com algum tipo de experiência lúdica, pois assim poderá vivenciar uma experiência plena. Diante disso, o trabalho que o professor utilizar a ludicidade pode contribuir para que o aluno tenha mais interesse em participar da aula proposta pelo educador.

As oportunidades de explorar conceitos como liberdade existem implicitamente em situações lúdicas, levando assim ao desenvolvimento da autonomia. Para isso a criança precisa estar envolvida no ato de brincar para poder organizar suas ideias e assim, exteriorizar seus sentimentos mais profundos que permitam colocá-la sempre em desafios e situações que a façam aprimorar a própria condição do seu aprendizado. De acordo com as autoras Araújo, Pereira e Barboza (2011).

Ao se movimentar, brincar, jogar, imitar as crianças principalmente, não sendo somente características delas, mas também, dos adolescentes, adultos e idosos, eles exprimem seus sentimentos, emoções, pensamentos ampliando as possibilidades do uso significativo de gestos e posturas corporais. Conseguem em um ambiente extrovertido a apropriação do repertório da cultura corporal de acordo ao mundo que estão inseridos. (ARAÚJO, PEREIRA E BARBOSA, 2011, p.08).

Nota-se que as autoras relatam que tanto a criança como adolescentes, jovens e adultos, conseguem expor seus sentimentos para fora quando fazem

gestos e posturas corporais. É num ambiente descontraído e divertido que a criança consegue obter um bom desenvolvimento, para isso as brincadeiras e jogos são de suma importância.

Para Santo Agostinho apud Kiya (2014, p. 13): “o lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação”. É através do lúdico que o sujeito toma consciência do seu meio, de tudo que está a sua volta, estabelecendo relações com esse meio, aprendendo com ele e através dele.

O educador precisa entender que os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas sim, são meios que contribuem para o enriquecimento do desenvolvimento intelectual do aluno. Para manter o seu equilíbrio com seu mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar. Oliveira (2010, p. 9) afirma que: “os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, porque através da manipulação de materiais variados, ela poderá reinventar coisas, reconstruir objetos. Os jogos são uma ótima proposta pedagógica na sala de aula e fora dela, porque proporcionam a relação entre parceiros e grupos, o que é um fator de avanço cognitivo, pois durante os jogos a criança estabelece decisões, que se conflitam com seus adversários e reexamina seus conceitos”. (OLIVEIRA, 2010. p. 09).

Para que os jogos se tornem significativos à medida que a criança se desenvolve, uma vez que é através do uso de diversos materiais ela poderá reinventar coisas e reconstruir objetos. É possível afirmar que os jogos também são propostas excelentes para serem trabalhadas dentro e fora da sala de aula, devido causar uma harmonia entre todos os envolvidos, o que é um fator de progresso cognitivo, pois é durante os jogos que a criança aprende tomar decisões, conflita-se com seus adversários e reexamina seus conceitos. De alguma maneira o jogo se faz presente e acrescenta um elemento necessário no relacionamento entre as pessoas, permitindo que a criatividade aflore.

O jogo é um grande amigo do professor. Uma vez que suas regras determinam de o participante segui-la e obedecê-la para continuar no jogo. Afirma-se que o brincar tem grandes habilidades de para desenvolver a compreensão do aluno. Facilita tanto o entendimento do aluno quando o desenvolvimento profissional do professor. O professor quando é bastante

dinâmico e inovador têm facilidades de desenvolver um ótimo aprendizado e conquistar seu aluno.

Faz-se necessário pensar na importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Ela promove a aprendizagem, instiga o conhecimento, constrói o companheirismo, excita a competitividade e estimula o aluno a interagir dentro e fora da escola. Assim sendo toda prática pedagógica necessita de ter o lúdico como seu aliado no processo de construções de conhecimento valorizando o bem-estar da criança e sua vontade de interação. Aproveitando o interesse por brincar e construindo uma brincadeira com objetivos que alcance o desenvolvimento no ensino e aprendizagem desse aluno.

## **2.6 RELAÇÃO ENTRE A LUDICIDADE E APRENDIZADO**

Nos dias atuais é muito difícil falar em educação sem mencionar a palavra ludicidade, uma vez que ambas estão interligadas uma à outra pelo fato de se fazer presente no dia-a-dia no âmbito escolar, pois sabe-se que o lúdico contribui de forma significativa como as percepções psicológicas e pedagógicas no desenvolvimento de uma criança. Dessa forma as atividades lúdicas ajudam a vivenciar fatos e favorecer aspectos do cognitivo do aluno. Brincadeiras e jogos podem e devem ser utilizados como uma ferramenta importante para o auxílio do ensino e aprendizagem bem como para que se estruturam os conceitos de interação e cooperação. Mediante isso, a ludicidade na educação possibilita situações de aprendizagem que contribuem para o desenvolvimento integral da criança, mas deve haver uma dosagem entre a utilização do lúdico instrumental, isto é, a brincadeira com a finalidade de atingir objetivos escolares, e também a forma de brincar espontaneamente, envolvendo o prazer e o entretenimento, neste último, o lúdico também é essencial. (MARIA, e TALL, 2009, p. 04) afirma que “É importante que as crianças se expressem ludicamente deixando aflorar sua criatividade, frustrações, sonhos e fantasias, para aprender a agir e lidar com seus pensamentos e sentimentos de forma espontânea”.

No entanto, a ludicidade não é apenas entretenimento, recreação, ou um brincar por brincar, é algo que deve ser trabalhado pelo educador como forma

de alcançar objetivos educativos. As atividades lúdicas podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que permita tentar uma situação de interação com pessoas, consigo mesmo ou com o meio. Porém, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como é dirigida e como é vivenciada, e o porquê de estar sendo realizada no ambiente escolar.

Toda criança que participa de atividades lúdicas, adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, que gera um forte interesse em aprender e garante o prazer. Na educação infantil, por meio das atividades lúdicas a criança brinca, joga e se diverte. Ela também age, sente, pensa, aprende e se desenvolve como ressalta Barata (1995, p. 09):

É pela brincadeira que a criança passa a conhecer a si mesma, as pessoas que a cercam, as relações entre as pessoas e os papéis que as elas assumem; - é através dos jogos que ela aprende sobre a natureza e os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura do seu grupo; - as brincadeiras e os jogos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem. (BARATA, 1995, p. 09)

Quando o conhecimento é construído através do lúdico a criança aprende de maneira mais fácil e divertida, estimulando a criatividade, a autoconfiança, a autonomia e a curiosidade, pois faz parte do seu contexto naquele momento o brincar e jogar, garantindo uma maturação na aquisição de novos conhecimentos. É importante que as crianças se expressem ludicamente deixando aflorar sua criatividade, frustrações, sonhos e fantasias, para aprender agir e lidar com seus pensamentos e sentimentos de forma espontânea.

Portanto, o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação, mas são atividades naturais que satisfazem a atividade humana, e é necessário seu uso dentro da sala de aula, desde que sejam utilizados com devidos objetivos. Dessa forma, o docente que é o agente direto da educação, ao adaptar suas aulas de acordo com a atualidade e necessidade de sua turma, facilitando assim, o processo de ensino aprendizagem do aluno, utilizando o lúdico, acaba percebendo que o aluno aprende muito mais dessa maneira do que ficar horas apenas escrevendo da lousa. Através da ludicidade, a criança poderá ter a capacidade de brincar e fantasiar o mundo dela. Friedman (2001, p. 55) diz que

“a aprendizagem depende grande parte da motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade”.

Neste sentido, o educador que utiliza a ludicidade como aliada em seu trabalho, atinge mais facilmente metas sobre os alunos em relação ao conhecimento, pois nesse percurso encontrará crianças mais dispostas ao adquirir aprendizado.

### **3. METODOLOGIA**

A metodologia se desenvolveu a base de pesquisa bibliográfica, a exploração de materiais anteriormente publicados juntamente a proposta de um jogo experimental através da fabricação manual do mesmo e aplicação de atividades lúdicas envolvendo cores primárias (azul, verde, amarelo e vermelho), especialmente desenvolvidas para somar com o material obtido em pesquisas, tendo como objetivo analisar a partir de estudos coletados os resultados e efeitos na prática, a atividade trás o intuito de gerar e desenvolver na criança: prazeres, experiências internas que promovam bem estar, capacidade de reconhecimento das cores primárias, coordenação motora, cognição, interação social e habilidades trazendo uma aprendizagem significativa. Atividades essas capazes de serem reproduzidas por professores da educação infantil com materiais didáticos de fácil acesso e manuseio. Foram lidos em média vários documentos, entre artigos, entrevistas, publicações em revistas, lives para que o trabalho fosse desenvolvido. De acordo com Moresi (2003, p. 8) a “pesquisa é um conjunto de ações, propostas para encontrar a solução para um problema, que têm por base procedimentos racionais e sistemáticos. A pesquisa é realizada quando se tem um problema e não se tem informações para solucioná-lo”.

A metodologia também se baseia em um estudo sobre a proposta da BNCC (BRASIL2018), tendo em vista os seis direitos obrigatórios na educação infantil sendo eles: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se; buscamos ao máximo emprega-los e também novas perspectivas para o

trabalho dos professores de educação infantil que é de extrema importância nesse cenário a conexão do professor com o aluno.

O estudo foi possível graças aos materiais já publicados, como base teórica para a construção desse trabalho. Sobre a Pesquisa bibliográfica, Gil (2008) diz que “ela é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. Para Amaral (2007) constitui-se uma etapa fundamental para todo trabalho científico influenciado em todas as demais etapas na medida que fornece embasamento teórico em que o trabalho se baseará. As etapas constituem a cima dos levantamentos, seleções de informações relacionadas à pesquisa.

#### **4. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Nesse trabalho abordamos a temática importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem na educação infantil, com o intuito de buscar dados e informações reais capazes de comprovar a importância diferença que o lúdico pode trazer no processo de desenvolvimento e construção do saber. O lúdico nesse processo traz consigo a capacidade de transformar ideias, ampliar conceitos, desenvolver habilidades psicomotoras, cognitivas, além de estimular a imaginação, interação com o ambiente em que a criança se encontra envolvida. Kishimoto (2010), diz que “o ensino movido pelo lúdico traz benefícios extraordinários para o desenvolvimento das crianças, uma formação adequada por parte do docente, para que essa aula desperte novos olhares por parte da criança”.

Além disso, é uma das maneiras mais eficazes de trabalhar a criatividade, trazendo apoio ao desenvolvimento das crianças. Piaget enfatiza que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais das crianças. Concluindo que atividades lúdicas não são apenas distração ou divertimento, mas sim contribuem e auxiliam o desenvolvimento intelectual. Vygotsky (1979) afirma que “a criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico”. A partir de pesquisa teórica, foram colhidos dados que

apontam benefícios do lúdico nesse processo, tais como; Desenvolvimento cognitivo, desenvolvimento motor, servindo como mecanismo intermediador para interpretar o mundo e formarem suas próprias ideias a cerca daquilo que as rodeiam.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O intuito deste trabalho foi abordar a respeito das práticas e didáticas que professores da educação infantil vêm desenvolvendo como proposta de ensino e aprendizagem através das atividades lúdicas como parte principal de seus trabalhos com as crianças nas respectivas escolas e outras áreas de trabalho.

O brincar no sistema de ensino encontra-se pouco explorado e um pouco ignorado como pratica de aprendizagem, parte das escolas persistem com a ideia de que uma boa aula se dá através de conteúdos programáticos, escrita e aulas convencionais, alunos em fila, no seu lugar em silencio onde o aluno ouve e muitas vezes não aprende o conteúdo que está sendo transmitido, tendo que realizar as atividades propostas pelo mediador, porem a ideia vem se modificando a partir da observação de que: em qualquer espaço que estimular a criança a promover seu desenvolvimento com atividades desafiadoras que despertem a imaginação, significativas, que estimule o interesse, e as atividades lúdicas podem ser uma excelente ferramenta pedagógica dentro e fora da escola.

Como brincadeiras lúdicas são aprendizagens que pressupõem um papel ativo da aprendizagem do sujeito, são uteis para detectar problemas de ordem emocional, físicos, psicológicos e cognitivos. Dessa maneira, o universo lúdico torna-se um importante recurso de intervenção pedagógica e também psicopedagógica, para que se façam a mediação, proponham atividades lúdicas que possibilitem aos sujeitos interagirem, explorarem, construir suas hipóteses e conceitos; com seleção de atividades e materiais de acordo com os objetivos, o público a ser trabalhado, garantindo o desenvolvimento da construção dos saberes e do conhecimento necessário.

Neste contexto, percebe-se a necessidade de atualização dos professores proporcionando uma ação e/ou formação didática, interdisciplinar facilitadora de experiências, vivências lúdico pedagógicas, contemplando, o caráter lúdico do movimento humano como fonte de prazer, bem estar e alegria, no ambiente escolar e virtual, em especial, no processo de desenvolvimento da construção dos saberes e do conhecimento.

Por fim, é válido ressaltar que jogos, brincadeiras e brinquedos usados com o intuito de auxiliar no desenvolvimento e no contexto de ensino aprendizagem de crianças, são fundamentais para que haja de fato um aprendizado capaz de suprir necessidades educacionais. Precisamos pensar na ludicidade como uma ferramenta/instrumento do professor, onde precisa ser incluída de maneira mais abrangente nas escolas, pois prova que é capaz de tornar aulas mais significativas, prazerosas e com aprendizagens formidáveis capazes de proporcionar resultados consideráveis.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS**

CABRAL, Fátima. **O lúdico e a sociabilidade Infantil**. Cadernos CERU, Série 02, nº. 07, 1996.

ANTUNES, Celso. **O Jogo e a Educação Infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Fascículo 15. Petrópolis: Ed. Vozes, 2003.

ALMEIDA, Paulo Nenes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2005.

ARAÚJO, Vânia Carvalho de. **O Jogo no Contexto da Educação Psicomotora**. São Paulo: Ed. Cortez, 1992.

BARROS, Célia Silva. **Pontos de Psicologia do Desenvolvimento**. São Paulo: Ed. Ática, 1991.

BENJAMIM, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Ed. Duas Cidades, 2002.

BOM TEMPO, E. **Aprendizagem e brinquedo**. In: WITTER, G. P. e Lomônaco, J. F. **Psicologia de aprendizagem: Áreas de aplicação**. São Paulo: ERU, 2008.

BRANDÃO, C. Rodrigues. **O que é Educação**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1998.

BRASIL. **Lei Nº 8.069/90**. Estatuto da Criança e do Adolescente. Congresso Nacional. Brasília/DF. 1990

BRASIL. **Referencial Curricular da Educação Infantil**. Câmara de Educação Básica. Brasília/DF: MEC, 1998.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDBEN**. Lei nº 9.394/96. Brasília, 1996.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Volume 1: Introdução. Brasília, 1998.

BROUGERE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Ed. Cortez, 2004.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Ed. Melhoramentos, 2007.

CERIZARA, Walter L. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação.** São Paulo: Sumais Editorial, 2001.

COSTA SABINI, M. A. **Jogos e brincadeiras na educação na educação infantil.** Campinas: Ed. Papirus, 1991.

CUNHA, Nylse Helena. **Brinquedoteca: Um Mergulho no Brincar.** São Paulo: Ed. Maltese, 2000.

DIDONET, Vital. **Educação Infantil.** Brasília/DF: Ed. Humanidades, 1991.

ESTEBAN, Vânia Carvalho de. **O Jogo no Contexto da Educação Psicomotora.** São Paulo: Ed. Cortez, 1993.

FANTACHOLI, **Fabiane Das Neves.** O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78> acesso em: 02 de junho de 2021.

GIL, A.C. Como elaborar projetos de pesquisa. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – PERSPECTIVAS ATUAIS. *Anais...* Belo Horizonte, novembro de 2010.

MAHONEY, A. A.; ALMEIDA, L.R. de. Afetividade e processo ensino aprendizagem: contribuições de Henri Wallon. *Psicologia da Educação*, São Paulo, 20, p. 11-30, 2005.

MORESI, E. Metodologia da Pesquisa. Disponível em: Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Gestão do Conhecimento e Tecnologia da Informação da Universidade Católica de Brasília – UCB, 2003.

NÖRNBERG, N. Os processos educativos e o papel do professor tutor na e para comunicação e interação. São Leopoldo: Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2011.

WALLON, H. As origens do caráter na criança: os prelúdios do sentimento de personalidade. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1971.

WALLON, H. As origens do pensamento na criança. São Paulo: Manole, 1986.

WALLON, H. Psicologia e educação da infância. Rio de Janeiro: Estampa 1995.

## APÊNDICES

Imagens registradas no momento da aplicação do jogo experimental criado pela aluna.



