**A ludicidade no contexto do ensino-aprendizagem**

Ana Luiza Barbosa Maciel¹

Janaína da Costa Cunes¹

Prof.ª Dra. Tatiana Luiza Rech²

¹ Discentes do Curso de graduação em Pedagogia-Licenciatura, Bolsistas do Pibid

²Docente Orientador (Uergs)

analuizabmaciel@hotmail.com¹ janaina-costa88@hotmail.com¹ tatianaluizarech@yahoo.com.br²

**RESUMO**

Atualmente vivemos em um mundo evoluído, onde a tecnologia toma conta de nossas vidas, não dando espaço para a simplicidade, trazendo as coisas de forma prática e fácil. Nesse trabalho retratamos a importância dos jogos no âmbito escolar como referência para o aprendizado, onde a ludicidade anda de mãos dadas com a criatividade e imaginação para obter resultados satisfatórios na educação.

Os jogos hoje facilitam a integração dos alunos, cognitivo e social, interagindo para uma melhor formação individual, quanto a construção dos conhecimentos, denominando que sua prática inicia logo que a criança nasce e só vai adaptando se de acordo com a idade e socialmente pois distingue regras que podem ser usadas com a sociedade, vai ensinando de forma natural como portar se perante a outras pessoas. Esse artigo nos ajuda a compreender a importância dos jogos educacionais, que se utilizados de forma lúdica propõem ao aluno um momento prazeroso quando o objetivo é escolarizar e educar.

Aqui denominamos autores reconhecidos como Wallon, Vygotsky, Piaget é suas contribuições em relação a esse recurso que ganha cada vez mais espaço como metodologia para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem.

**Palavras – chave:** Jogo. Ensino. Aprendizagem. Criança.

**1 INTRODUÇÃO**

 O presente artigo tem como objetivo mostrar a importância da ludicidade no âmbito escolar propondo que os jogos sejam usados como um novo recurso na aprendizagem dos educandos, assim, contribuindo para composição e estruturação das atividades pedagógicas.

 O enfoque desse trabalho é para contribuir e agregar conhecimento aos educadores que exercem sua profissão escolar abordando a evolução do desenvolvimento da criança em relação importância e a influência dos jogos em sala de aula. Dessa maneira, a ludicidade atua como reestruturação de ideias construídas em relação à aprendizagem dos alunos.

**2 OBJETIVO**

 Este trabalho tem como objetivo abordar e analisar a importância dos jogos educativos no desenvolvimento da criança no processo do ensino-aprendizagem do mesmo.

**3 METODOLOGIA**

 Este artigo foi baseado em uma pesquisa bibliográfica, envolvendo alguns teóricos como Piaget, Vygotsky e Wallon, em que abordam a importância da ludicidade no contexto escolar.

**4 UM BREVE RELATO HISTÓRICO SOBRE A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO**

 Para analisar e compreender o percurso da ação lúdica na humanidade atualmente, iremos nos remeter até os tempos primórdios.

 “A palavra **lúdico** se origina do latim *ludus* que significa brincar. ” (SANTANNA, 2011, p. 20).

“Muito antes do surgimento da humanidade, o lúdico esteve presente, mais especialmente no mundo dos animais, pois o ato de brincar não apareceu com o surgimento do homem, como alguns autores acreditam “o ato de brincar surge com a origem da humanidade”, afirma WEISS (1997, p.21) referindo-se que o brincar é uma criação do homem, no entanto, o brincar não esperou que surgisse a primeira civilização humana [...]”. (OLIVEIRA 2010, p. 11).

 Estudos apontam que os homens primitivos naquela época já brincavam e construíam seus próprios brinquedos oriundos de outras culturas pré-históricas. (OLIVEIRA 2010, p.10). De acordo com Barbosa (2010, p. 10 *apud* ALMEIDA, 2003) salienta que, o conceito de cultura lúdica em relação à história construída no decorrer dos anos apresentou uma reestruturação durante decorrente do tempo gerando transformações na sociedade. Assim, a cultura lúdica passou a não se estabilizar do mesmo “modelo antigo de brincadeiras” dentro da sociedade ao longo do tempo.

 As atividades como a dança, lutas, pescas e caças são ações intrínsecas de povos primitivos em que o lúdico era expresso na época. (BARBOSA, 2010, p. 10). Dessa maneira, o lúdico já estava interligado a essas formas de necessidades vitais e atividades de sobrevivência, a partir da pesca nas sociedades antigas. (OLIVEIRA, 2010, p. 10 *apud* HUIZINGA, 1971, p. 07). As crianças desde antiguidade já brincavam de diversas atividades lúdicas e recreativas, (BARBOSA, 2010, p. 10 *apud* WAJSKOP, 1995) como jogos de pular obstáculos, jogos de construir e demolir, rolar aros e cirandas, desde antigamente as brincadeiras já existiam. (Fundação Roberto Marinho, 1992).

 Segundo Barbosa (2010), a ação do brincar é intrínseca da própria criança vindo a ser expressa com naturalidade e liberdade. O homem é um ser que constrói cultura, inventa histórias e que também as compartilha de geração em geração limitando, assim, a sua atividade no mundo. Pois, o homem dentro de seu potencial de imaginação sempre está ultrapassando seus limites e buscando novos desafios.

 Ao longo da história destaca-se que a atividade lúdica foi sendo compreendida e discernida de vários aspectos de acordo com o contexto de sociedade e a sua concepção de mundo. Dessa maneira, as famílias desenvolviam brincadeiras com seus filhos ensinando-os suas responsabilidades e obrigações aos mesmos. Portanto, as civilizações primitivas adotavam a atividade física e os jogos ao ar livre para que as crianças praticassem o ato de brincar, assim, proporcionando e influenciando de maneira significativa à educação das mesmas. (SANT’ANNA, 2011, p. 20).

 Nos tempos da Grécia antiga, Platão já declamava que os jogos deveriam fazer parte do cotidiano da criança desde os primeiros anos de vida (BARBOSA, 2010, p. 10), pois o desenvolvimento da criança em relação aos jogos era considerado importante para o aprendizado dos mesmos. Sendo que, para a prática da ludicidade educativa as crianças de ambos os sexos deveriam realizar essas atividades juntos. (SANTANNA, 2011, p. 20). “Desde os primórdios da educação greco-romana, com base nas idéias de Platão e Aristóteles, utiliza-se o brinquedo na educação. Associando a idéia do estudo de prazer, Platão sugeria ser, o primeiro, ele mesmo, uma forma de brincar.” (OLIVEIRA, 2011, p. 11 *apud* VIAL, 1981).

“Utilizavam-se dados, assim como doce e guloseimas em forma de letras e números para ensinar as crianças. A importância do jogo sensorial nesse período determinou, portanto, o uso do “jogo didático” por professores das mais diferentes áreas, como filosofia, matemática, estudo das línguas e outros”. (OLIVEIRA, 2011, p. 11 *apud* VIAL, 1981).

 Com a cronologia das épocas, os jogos eram compreendidos como impróprios e sem importância para a época em relação à religião na era do cristianismo. (BARBOSA, 2010, p. 10).

 Em meados do século XV, François Rebelais escritor renascentista da época alegava que os jogos lúdicos apontavam como um fator de meio para o ensinamento e aprendizagem, como o objetivo de mostrar e influenciar as crianças o prazer da leitura e o gosto pelo desenho. (SANTANNA, 2011, p. 20). “A partir do século XVI, os humanistas começam a valorizar novamente o jogo educativo, percebendo a importância do processo lúdico na formação da criança”. (BARBOSA, 2010, p. 11 *apud* ALMEIDA, 2003, p. 21).

“Na era do Romantismo que a brincadeira passou a ser vista como expressão da criança e a infância a ser compreendida como um período de desenvolvimento específico e com características próprias. Neste período as principais brincadeiras eram: piões, cavalinhos de pau, bola etc.” (SANTANNA, 2011, p. 20 *apud* KISHIMOTO, 1990).

 Muitos pesquisadores nessa época surgiram com ideias de uma proposta pedagógica que envolvesse o uso e a utilização de jogos, dentre eles Friedrich Froebel (1798-1852), Maria Montessori (1870-1909), Ovide Decrory (1871-1932). (SANTANNA, 2011, p. 20 *apud* KISHIMOTO, 1990).

“Muitos estudiosos da educação também se preocuparam com tal temática. Para o pensador norte-americano Dewey (1859-1952), o jogo pode filiar-se à vida, ser seu ambiente natural, onde ela aprende a viver. “O jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança. ” (BARBOSA, 2010, p. 11 *apud* ALMEIDA, 2003, p. 24)

 Para Jean Piaget, o jogo representa um instrumento para as crianças enriquecerem o desenvolvimento intelectual e não apenas como um produto de entretenimento para que as mesmas eliminem suas energias. (BARBOSA, 2010, p. 11 apud ALMEIDA, 2003, p. 25). De acordo com Barbosa (2010, p. 12), argumenta que com vários autores fica aparente que a ação lúdica é necessária e essencial para as atividades intelectuais e sociais, dessa maneira a ludicidade é importante para a prática educativa. “A educação lúdica esteve presente em todas as épocas, povos e contextos e forma hoje uma vasta rede de conhecimento no campo da educação. ” (BARBOSA, 2010, p. 11).

“A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade. ” (BARBOSA, 2010, p. 11 *apud* ALMEIDA, 2003, p. 31-32).

 “No entanto, o sentido verdadeiro da educação lúdica, ou da cultura lúdica no ambiente escolar só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-lo e tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos da mesma. ” (BARBOSA, 2010, p. 11)

 Portanto, a cultura lúdica inserida na sociedade vem sendo construída ao longo do tempo, e reproduzida por indivíduos que vão desde os primeiros anos de vida da criança, onde que a mesma brinca com sua mãe, até nas atividades do cotidiano como responsabilidades e obrigações de acordo com a idade da criança. que, a criança pode ser influenciada por mudanças do meio social. (BROUGERE, 1998, p. 106). Dessa maneira, o mundo lúdico de brincadeiras, dos brinquedos e dos jogos que fazem parte do meio da criança, isso se difere em relação às épocas antigas, classe social e cultura. (BARBOSA, 2010).

**5 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM EM SALA DE AULA**

 A palavra ludicidade, deriva da palavra lúdico, que vem do latim *Ludus,* que significa jogo. “Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo: seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. ” (ROLOFF, 2010, p. 1). O ato de jogar é uma atividade espontânea e natural do ser humano, sendo que, a partir do brinquedo e do jogo o homem reproduz e recria o mundo a sua volta. (ROLOFF, 2010, p. 1). Compreendendo Roloff (2010, p. 1) a brincadeira está presente em todas as fases da vida. O indivíduo pode sofrer influências do seu cotidiano, através de experiências e evoluções constantes. Nos quesitos socialização, comportamento, observação e valores, o lúdico em sala de aula é muito essencial para ser trabalhado. No próprio texto de Roloff (2010), a autora aborda uma citação de Carl R. Rogers (1983. p. 149-167), que a aprendizagem na visão de Carl que para ocorre o indivíduo tem que estar de autoestima, pensamento positivo e a criatividade, pois esses sentimentos devem ser estimulados e desenvolvido em sala de aula. Dessa maneira, a ludicidade em sala de aula opera como um componente determinante na interação lúdica entre as crianças facilitando a aprendizagem dos mesmos.

“Com a passagem do tempo, percebemos que as pessoas deixam de brincar, ou brincam apenas de vez em quando, como se a diversão espontânea não fizesse mais parte de seu mundo. Mas quem trabalha com educação sabe: seja na educação infantil, no ensino fundamental (séries iniciais ou finais), no ensino de jovens e adultos, ou na universidade, em qualquer espaço, sempre cabe uma brincadeira lúdica, um intervalo, para esquecer a seriedade e aliviar a tensão, antes de começar uma nova jornada. Não é apenas na infância que podemos brincar de ser feliz. ” (ROLOFF, 2010, p. 2).

 Se pararmos para analisar, o lúdico pode nos proporcionar um momento de alegria, seja em qualquer etapa de nossas vidas, podendo melhorar o desenvolvimento da aprendizagem do aluno e facilitando a rotina escolar na escola. (ROLOFF, 2010, p. 2). Analisando a perspectiva Becker (2001, p. 15-32) a epistemologia do professor é considerada inferior ao trabalho docente podendo se apresentar apriorista, onde que o indivíduo já trás consigo um conhecimento e aprendizagem inata, e outros casos como empirista, onde que o conhecimento se agrega somente a figura do professor, no entanto, acontece uma homogeneização dessas duas teorias de aprendizagem. (ROLOFF, 2010, p. 2). Portanto, o professor não apenas repassa conhecimento e informação, mas também aprende com seus alunos. Sendo que, as atividades lúdicas, devem abordar conteúdos e proporcionar ao aluno a aquisição de conhecimento e não somente momentos de brincadeira. (ROLOFF, 2010, p. 2).

**6 O JOGO EDUCATIVO NO PROCESSO DO ENSINO-APRENDIZAGEM**

Se formos procurar o significado da palavra jogo encontraremos resultados que o denominam como uma forma de gracejo, brincadeira e divertimento. Podendo ser usado de forma física ou intelectual visando o desenvolvimento do jogador. E em sala de aula, está não é uma atividade diferente em quesitos de aprendizagem. Notoriamente percebe se que a integração de jogos nas aulas está tomando uma proporção maior, aproximando e desafiando os alunos na construção do conhecimento coletivo.

 Definindo o que seria aprendizagem, temos as palavras de Piaget:

“[...] o conhecimento não é uma cópia do meio, sempre existirá uma interação entre o objeto do conhecimento e o sujeito epistêmico. Para Piaget o sujeito epistêmico é o sujeito do conhecimento. ” (GARCIA, 1998, p. 18).

 Fica claro de que o conhecimento se dá a partir do momento em que há a interação sujeito objeto para assim ocorrer a internalização, assimilação e, por conseguinte a aprendizagem.

 Depois de definida essas duas palavras entendemos a importância do jogo didático como recurso de ensino, uma vez que o aluno ao presenciar essa prática encontrará mais facilidade, até mesmo pelo desafio que lhe é apresentado. E não somente o desenvolvimento cognitivo aqui é trabalhado, mas também o sentido social, onde a criança interage com as outras, trabalhando em equipe, a questão do ganhar e do perder o que nem sempre é bem recebido por alguns alunos. O jogo sujeita a criança a essas várias situações, amadurecendo e questionando novas técnicas, que capacitam à busca de novos conhecimentos.

 Como Alice Silva comenta:

“Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propicia a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações. ” (SILVA, 2014 apud MEC, 1998, p. 47).

 Os jogos são comprovados como estimulantes de raciocínio, e podem ser adaptados para qualquer nível de idade. O professor nesse caso é um mediador, ele propõe, define as regras, e mostra a forma de jogar, monta o conteúdo a ser trabalhado, porém, não deve em momento algum limitar o interesse dos alunos na busca da manipulação do jogo, despertando a espontaneidade e agilidade dos participantes, lembrando que ao mudar as regras estamos mudando o jogo e por consequência criando mais uma forma de adquirir o conhecimento de forma prazerosa.

 Nos dias atuais, encontramos muitas vezes aquelas aulas monótonas, sem muita estimulação, consequente a isso tem alunos desmotivados e sem vontade de aprender. Estamos em uma era onde a tecnologia avançou de forma significativa, e o jogo pedagógico nessas situações acaba sendo a válvula de escape de alguns alunos, quando o assunto é educação. Um jogo vai muito além de atividade física, intelectual e social ele também usufrui do papel de resgate da vontade de estar em sala de aula, ou até mesmo auxiliar naqueles conteúdos onde se há uma dificuldade maior de aprendizagem. Porém até mesmo o ato de jogar nos predomina algumas regras contras as regras, como falava Luiz (2014):

“Alguns fatores se tornam relevantes para caracterizar um jogo como: a) É de caráter livre, não devendo ser imposto por uma necessidade física ou por uma obrigação moral, sendo executado nas horas livres sem compor uma tarefa. b) Faz com que deixemos a esfera real de nossa vida partindo para uma de atividade. Exemplo: a criança consegue/sabe diferenciar o fazer de conta da realidade. c) Tem-se presente o isolamento e a limitação, ou seja, o jogo ganha espaço fora da vida comum, considerando tempo e espaço (duração e lugar). Quando esta praticando tudo passa a ser movimento, sucessão, associação, separação. d) O jogo é considerado um fenômeno cultural, é mantido na memória, podendo tornar-se tradição. e) O jogo cria ordem, mesmo por um tempo limitado. f) O jogo desenvolve uma tensão, visto que os jogadores querem ser vitoriosos. Essa tensão deve desenvolver um caráter ético, na proporção em que o jogador, a capacidade espiritual e a lealdade são avaliadas. ”

 Através do brincar, das brincadeiras e dos jogos a criança vai se desenvolvendo, já ressaltava Júnior (2009):

“Jean Jacques Rosseau (apud ALMEIDA 2000) diz que a criança tem seu jeito próprio de pensar, sentir e ver, e que a criança só aprende de maneira ativa, executando as tarefas, e também exercitando os sentidos, pois eles são os instrumentos da inteligência. ”

 Nenhuma criança é igual a outra, tão menos pensa parecido, mas através do jogo elas conseguem ir se adaptando ao outro, buscando recursos até mesmo de ajudar o colega nas dificuldades em que ele encontra. É uma troca de saberes que acontecem naturalmente, com essa troca de estímulos a criança socializa, aprende com a outra e internaliza, pois, a criança aprende de mais facilmente na forma prática, ativa.

 Muitos são os jogos que podem ser desenvolvidos em sala de aula, alguns podem ser adaptados de acordo com a turma e nível em que se estará desenvolvendo. Alguns jogos fáceis de fazer podem fazer com que a aula ganhe um a mais como estimulante, transformando o espaço lúdico, interessante e cheio de exploração que será transformada em aprendizagem.

 Dentre tantos jogos que hoje podem ser confeccionados pelas próprias professoras, temos o jogo do dominó, jogo de encaixe que pode ser adaptado há muitos conteúdos, jogo da memória, onde é capaz de além de trabalhar um conteúdo e possível também desenvolver a atenção e concentração. Bingo, esse jogo facilita muito na assimilação, o silabário, muito utilizado na fase de alfabetização, auxilia na construção própria da criança, a partir desse jogo é possível à construção de palavras e frases. No jogo de quebra cabeças a criança terá que concentrar-se para obter o resultado final. Há outra diversidade de jogos que podem ser encontrados através da internet ou até mesmo criados pelas professoras, portanto, esses jogos podem ser adaptados às habilidades dos alunos em sala de aula.

 Muitos são os estudiosos que defendem o uso do jogo como um método eficaz e lúdico para as aulas, transformando-as mais agradáveis e naturais, onde o conhecimento surge de acordo com o interesse que a criança deposita sobre o jogo. Jessica Martins nos confirmar isso ao considerar as seguintes palavras de Piaget,

“ [...] para Piaget, o jogo constitui-se quando a assimilação e produzida antes da acomodando, sendo o jogo considerado um complemento da imitação. Considerando a imitação, este autor reconhece a existência de seus estágios progressivos e a partir desses estágios define três grandes tipos de estruturas mentais que surgem na evolução do brincar: o exercício, o símbolo e a regra. (LUIZ, 2014)

 O que nos fica evidente e que cada fase, o jogo tem um intuito a sua resposta desenvolvido, ou seja, o jogo vem com uma complementação do conhecimento. Piaget defende esses três níveis, onde o jogo de exercício seria aquele de repetição, envolvendo mais o pensamento e o raciocínio, exercício símbolo proporciona a criança brincar com o que está ausente, um exemplo seriam as brincadeiras que eles fazem imitando algumas profissões, onde eles tentam ao máximo estarem mais próximos do que eles acreditam ser aquilo. E os jogos de regras nada mais séria que uma socialização deles perante a sociedade, onde eles não questionam o que lhes foi proposto, apenas buscam obedecerá às ordens dadas para assim obterem sucesso enquanto jogam.

 Quem define os jogos como um mundo ilusório e cheio de imaginações é Vygotsky, conforme Jessica Martins escreveu sobre o autor:

“ [...] para Vygotsky o vínculo do jogo com o desenvolvimento e tudo que interessa a criança, e a realidade do jogo, já que na vida real a ação domina o significado, no qual há uma transferência onipresente do comportamento do jogo para a vida real. No jogo a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal isto permite que a criança esteja acima de sua idade média, que através do jogo contém tendências evolutivas que é considerada fonte de desenvolvimento. “(LUIZ, 2014)

 Essa citação nos remetem as brincadeiras que eles fazem em sala de aula, onde imitam perfeitamente um veterinário, usando como exemplo aqui, até o vocabulário usado muda, eles buscam brincar o mais próximo daquilo que lhe é objetiva. Buscam aproximar ao máximo em cima do que já sabem é nessas brincadeiras aprender muito, pois há uma troca de saberes entre os participantes. E um grupo de crianças brincando de faz de conta e aperfeiçoando os seus saberes de forma natural e muito útil.

 Wallon contribui muito também para com essa pesquisa, Jessica Martins ressaltou a importância dos jogos para Wallon ao dizer que:

 “ [...] o brincar irá contribuir para o crescimento da criança e consequentemente auxiliar no desenvolvimento da mesma. Assim o jogo seria uma atividade voluntária livre da criança e quando imposta por outra pessoa perde se o caráter de jogo e passa a ser caracterizado como um trabalho ou ensino. “(LUIZ, 2014)

 Nesses aspectos entra o educador, o jogo deve sempre ter uma funcionalidade, busca se com ele intermediar conhecimentos. Wallon destaca a importância da criança estar satisfeita com aquilo que faz, e o jogo nos remete esse prazer em fazer. Tanto a criança quanto o adulto nunca recusarão um jogo, pois ele alivia a alma, ensina, socializa pessoas e ainda lhe dá como atributo uma aprendizagem lúdica, sem pressões, onde não há correto, nem errado, há a construção individual e coletiva. E uma forma prazerosa de desenvolver a criatividade a imaginação e ainda obter resultados ótimos quando se trata de aprendizagem. O educador nesse momento tem um papel de mediador, oferendo a oportunidade em busca do conhecimento adquirido de forma natural. (LUIZ, 2014)

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

 A importância da ludicidade no contexto escolar no processo ensino-aprendizagem abordou a historicidade do lúdico no decorrer da história, mostrando alguns aspectos importantes ao longo do tempo. Salientando a importância da ludicidade na aprendizagem em sala de aula, mostrando que o jogo pedagógico pode influenciar de forma positiva na aprendizagem do aluno e também a sua interação e socialização em sala de aula. Seguido de que, o jogo educativo no processo ensino-aprendizagem aborda os teóricos Piaget, Vygotsky e Wallon, proporciona desenvolver habilidades físicas, motoras e cognitivas, passando a despertar vários sentimentos como a criatividade na criança, em que a mesma passa a se socializar melhor com os outros colegas, portanto, todos os aspectos abordados por Piaget, Vygotsky e Wallon são essenciais para o desenvolvimento da criança.

**Referências:**

BARBOSA, Ana Paula Montolezi. **Ludoteca: um espaço lúdico**. 2010. 39fls. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2010. Disponível em: <http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/ANA%20PAULO%20MONTOLEZI.pdf>. Acesso em: 24 fev. 2016.

BROUGERE, Gilles. A criança e a cultura lúdica.**Rev. Fac. Educ.**,  São Paulo,  v. 24, n. 2, p. 103-116,  ano 1998.   Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\_arttext&pid=S0102-25551998000200007&lng=en&nrm=iso>. Acesso em:  04  Fev.  2016

GARCIA, Sonia Maria dos Santos. A Construção do Conhecimento Segundo Jean Piaget. **Ensino em Re-vista**, v 06, n. 01, ano jul./ jun. 1997/1998. Disponível em: < http://www.seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/7833/4940 >. Acesso em: 25 fev. 16. 2013.

JUNIOR, José Robertto Zaffalon. **Jogo e ludicidade: contribuições para o desenvolvimento infantil Juego y ludicidad: aportes al desarrollo infantil.** Revista Digital. Buenos Aires, Argentina, ano 14, n 137, Outubro/2009. Disponível em: < http://www.efdeportes.com/efd137/jogo-e-ludicidade-o-desenvolvimento-infantil.htm> Acesso em: 06 mar. 2016.

LUIZ, Jessica Martins Marques. et al. **As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski Las concepciones de los juegos para Piaget, Wallon y Vygotski The concepts of games Piaget, Wallon and Vygotski.** Revista Digital. Buenos Aires, Argentina, ano 19, n 195, Agosto/2014. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd195/jogos-para-piaget-wallon-e-vygotski.htm> Acesso em: 06 mar. 2016.

OLIVEIRA, Juliana Ribeiro de. **O prazer de aprender brincando**. (Curso de Especialização em Psicopedagogia). Universidade de Cândido Mendes. Niterói, 2010. Disponível em: <http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias\_publicadas/N203980.pdf>. Acesso em: 04 fev. 2016.

SANTANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto. A história do lúdico na educação The history of playful in education. **Revemat:** **Revista Eletrônica de Educação Matemática**, Florianópolis, v. 6, n. 2, p. 19-36, maio 2012. ISSN 1981-1322. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/1981-1322.2011v6n2p19/21784>. Acesso em: 03 fev. 2016.

SILVA, Alice de Assiz; SANTOS, Dilene Rosinei Nascimento, COSTA, Erika Karla Barros da Costa. **A importância do jogo na aprendizagem da matemática e na Educação Infantil**,Organização Mundial para a Educação Pré-Escolar, Campo Grande, MS, nov. 2014. Disponível em: <http://www.omep.org.br/artigos\_ver/986/a-importancia-do-jogo-na-aprendizagem-da-matematica-e-na-educacao-infantil >. Acesso em: 25 fev. 2016.

SILVA, Leonardo Toledo. **Jogos, brinquedos e brincadeiras: algumas reflexões.** Revista Multidisciplinar da UNIESP, São Paulo, SP, ano 43, n. 11, p. 163-171, jun. 2011. Disponível em: < http://www.uniesp.edu.br/revista/revista11/pdf/artigos/14.pdf>. Acesso em: 19 fev. 2016.

ROLOFF, Eleana Margarete. A importância do lúdico em sala de aula. In: X Semana de Letras, 2010, Porto Alegre. **Anais da X Semana de Letras.** PUC, ISSN: 2237-1591 2010. Disponível em: <http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf >. Acesso em: 12 jan. 2016.

VARGAS, Sandra Rejane Silva; PAVELACKI, Luiz Fernandes. A importância dos jogos no desenvolvimento educacional da criança. In: Salão de Iniciação Científica e Trabalhos Acadêmicos, 14., 2013, Guaíba. **Anais eletrônicos...** Guaíba: ULBRA Universidade Luterana do Brasil, 2013. Disponível em: < http://guaiba.ulbra.br/seminario/eventos/2005/artigos/psicologia/12.pdf>. Acesso em: 2 fev. 2016.